



PENGEMBANGAN PERMAINAN JEJAK SUSUN ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK B TK MUSLIMAT NU 12 AL-MUBAROK PAKISAJI MALANG

Maria Apolonia No'o¹
Ayu Asmah²
Sarah Emanuel³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
gilbertus.gil19@gmail.com, ayuasmah@unikama.ac.id, sarah.emmanuel.unikama.ac.id

Abstract

This research is motivated by the lack of children in the ability to cooperate, because the tendency of learning to focus on worksheets so that children feel bored and not interested in learning. The purpose of this game development research is to determine the feasibility of the game in improving children's cooperative abilities. The subjects of this study were 14 children in group B at TKM NU 12 Al-Mubarak Pakisaji Malang. This study uses the Research & Development method. The results of the validation of material experts are 94.44%, media experts are 87.5%. Individual trial results 86.11%. The results of field trials were limited to 90.47%. The results of the wider field trial are 97.61%. The ability of children's cooperation can be increased by the presence of a number stacking game, the result of the posttest percentage is higher, namely 89.28% and the pretest with a percentage of 77.38%. From the analysis and discussion of the number stacking game, it can be concluded that the number stacking game is feasible to use in improving children's cooperative abilities. Suggestions are expected to be more innovative in creating learning media that are useful for early childhood.

Keywords: Numbers Tracing Game, Cooperation

Article Info

Naskah Diterima :
2021-09-10

Naskah Direvisi:
2021-09-17

Naskah Disetujui:
2021-09-28

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari kurangnya anak dalam kemampuan bekerjasama, karena kecenderungan pembelajaran berfokus pada lembar kerja sehingga anak merasa bosan dan tidak minat dalam belajar. Tujuan penelitian pengembangan permainan ini untuk mengetahui kelayakan permainan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Subjek penelitian ini adalah 14 anak kelompok B di TKM NU 12 Al-Mubarak Pakisaji Malang. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development*. Hasil validasi ahli materi 94,44%, ahli media 87,5%. Hasil uji coba perorangan 86,11%. Hasil uji coba lapangan terbatas 90,47%. Hasil uji coba lapangan lebih luas 97,61%. Kemampuan kerjasama anak dapat meningkat dengan adanya permainan jejak susun angka, hasil persentase posttest lebih tinggi yaitu 89,28% dan pretest dengan persentase 77,38%. Dari analisis dan pembahasan tentang permainan jejak susun angka memiliki kesimpulan bahwa permainan jejak susun angka layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Saran yang diharapkan dapat lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat bagi anak usia dini.

Kata Kunci : Permainan jejak susun angka, Kerjasama

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan sejumlah pengalaman dari seseorang atau kelompok untuk dapat memahami sesuatu yang sebelumnya tidak mereka pahami. Pengalaman itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang atau kelompok dengan lingkungannya. Interaksi itu menimbulkan proses perubahan pada manusia dan selanjutnya proses perubahan itu menghasilkan perkembangan bagi kehidupan seseorang atau kelompok dalam lingkungannya.

Proses belajar itu akan menghasilkan perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motoric dan seni. Melalui proses belajar inilah diharapkan dapat mengembangkan sumber daya manusia demi terciptanya bangsa yang berkualitas. Untuk mencapai bangsa yang berkualitas pemerintah telah mengupayakan berbagai cara, salah satunya dengan memberikan pendidikan kepada anak sejak dini, melalui pendidikan anak usia dini. Semua alternative yang diberikan pemerintah dalam meningkatkan sumber daya manusia tentu memiliki tujuan, begitupun halnya dengan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mulyani (2014) menyatakan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik motoric dan seni. Salah satu aspek dalam bidang pengembangan kemampuan dasar di PAUD adalah aspek sosial emosional.

Aspek sosial emosional memegang peranan penting dalam menentukan kesuksesan anak dimasa depan. Perkembangan sosial emosional merupakan dua aspek yang berbeda namun memiliki keterkaitan yang sangat erat. Menurut Nurjanah (2017) agar perkembangan sosial emosional bisa berkembang dengan baik anak diajak untuk mengenali dirinya sendiri dan lingkungan. Proses pengenalan ini dapat berupa interaksi anak dengan keluarga untuk membantu anak belajar membangun konsep diri. Juga dapat dengan cara bermain bersama teman sebaya yang akan melatih dan meningkatkan kemampuan sosialisasi anak.

Kemampuan-kemampuan dari perkembangan sosial emosional anak meliputi: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan social, simpati, empati, ketergantungan, sifat ramah, sikap tidak menentang diri sendiri dan meniru. Dari semua kemampuan tersebut salah satu kemampuan yang penting dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan kerjasama. Kemampuan kerjasama yang merupakan salah satu bagian dari perkembangan sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Menurut Kusnedi dalam Hentrayana (2011) menyatakan kerjasama merupakan hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan kegiatan bersama yang dilakukan secara sistematis yang diarahkan kepada satu tujuan atau target tertentu, dimana didalamnya terdapat aktivitas yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Sejalan dengan pendapat Soekanto (2012) menjelaskan bahwa kerjasama muncul apabila orang memahami bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan pula mereka mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut.

Anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mulai mengenal berbagai bentuk interaksi sosial yang berwujud dalam aktifitas kerjasama, khususnya dalam aktifitas bermainnya. Gambaran ideal mengenai kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun tersebut tentu sering tidak sesuai dengan fakta mengenai berbagai karakteristik anak usia dini. Fakta mengenai sifat egosentris yang cenderung menonjol pada anak usia dini tentunya sudah selayaknya menjadi perhatian karena sejatinya sifat egosentris tersebut harus dibina secara bertahap agar berkurang persentasenya melalui berbagai stimulasi dengan kegiatan yang sifatnya melatih kemampuan kerjasama anak tersebut.

Hasil observasi yang dilakukan di TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak Pakisaji pada proses belajar terlihat bahwa kemampuan bekerjasama anak kelompok B masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh diketahui bahwa 12 anak dengan kemampuan belum berkembang (BB), 5 anak dengan kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak dengan kemampuan berkembang sangat baik (BSB). Hal tersebut disebabkan oleh beberapa factor seperti: kurangnya pengenalan, pelatihan, pembiasaan maupun bimbingan pada anak untuk melatih kemampuan bekerjasama.

Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak yaitu guru dapat memberikan kegiatan kerja kelompok yang menyenangkan misalnya pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak usia dini, karena dunia anak adalah dunia bermain dan anak belajar melalui bermain.

Pemberian stimulasi yang tepat dapat dipilih permainan yang sederhana namun mampu mencapai aspek perkembangan yang ingin dikembangkan. Permainan jejak susun angka dapat menjadi salah satu alternative permainan

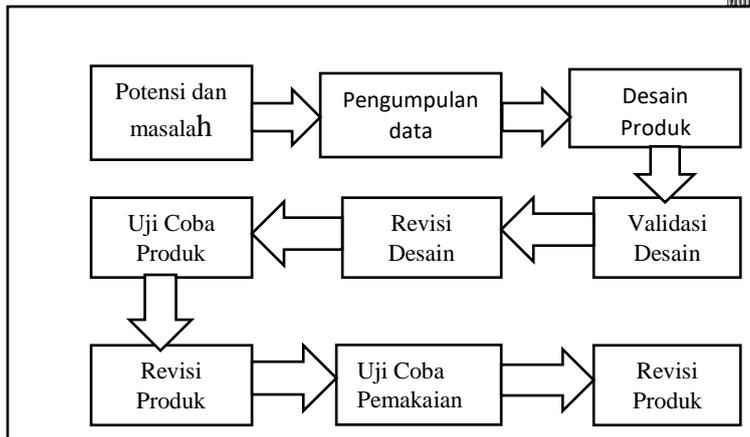
menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Interaksi social antar anak juga terdapat dalam permainan jejak susun angka sehingga akan meningkatkan keakraban masing-masing anak yang bila dilakukan secara berkesinambungan akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Permainan jejak susun angka dapat memberikan kepuasan dan kesenangan bagi anak-anak. Menurut Nunung (2016) menyatakan “mainan edukatif mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan baru dalam dunia anak dalam usia berapapun, dimana saat ikut dalam suatu permainan mereka sedang menemukan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah anak-anak lakukan sebelumnya”. Sedangkan menurut Sisca (2013) mengemukakan bahwa “model susun angka merupakan permainan dengan total anggota 5-10 orang. Model permainannya yaitu menyusun angka yang ada pada papan flannel sesuai dengan warna dan bentuk geometrinya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan jejak susun angka adalah permainan yang secara langsung melibatkan anak-anak dalam usia berapapun dengan mengikuti aturan-aturan yang ada yang sudah ditentukan dalam kelompok, dengan total anggota 5-10 orang yang dimainkan secara berkelompok

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan atau produk tertentu dan menguji kelayakan (Sugiyono, 2016). Terdapat 9 langkah prosedur metode pengembangan, yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk Akhir



Gambar 1 Bagan Penelitian Pengembangan Sugiyono

Sebuah rancangan penelitian tentunya merupakan langkah-langkah yang baku dan harus diikuti keseluruhannya. Penelitian pengembangan permainan jejak susun angka ini menggunakan delapan prosedur penelitian yang terdapat dalam model pengembangan menurut Sugiyono (2016) dengan pengurangan satu tahap terakhir karena menyesuaikan kondisi kebutuhan penelitian dan mengetahui kelayakan permainan jejak susun angka. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan permainan jejak susun angka yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran anak kelompok B di TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak untuk mengetahui permasalahan kurangnya kemampuan kerjasama
2. Mengumpulkan Informasi

Dalam hal ini peneliti menyimpulkan hasil observasi melalui data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan
3. Pengembangan Produk Awal

Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan bentuk produk awal, antara lain:

 - a. Mencari pola yang sesuai dalam pembuatan media permainan jejak susun angka
 - b. Merumuskan aturan penggunaan yang akan dimuat dalam buku petunjuk penggunaan media permainan jejak susun angka

- c. Menentukan desain bentuk, ukuran dan warna media permainan jejak susun angka
- d. Membuat desain lengkap media permainan jejak susun angka dengan menggunakan gambar tangan
- e. Membuat produk sesuai desain yang telah direncanakan dan membuat buku panduan penggunaan untuk divalidasi ke ahli media dan materi



Gambar 2 Media permainan jejak susun angka sebelum validasi

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk selanjutnya diujikan ke lapangan. Penelitian pengembangan permainan jejak susun angka ini divalidasi oleh dua ahli yaitu: validasi produk oleh ahli materi, dimana penilaian lebih terfokus pada materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Kedua adalah ahli media pembelajaran, dimana penilaian akan lebih terfokus pada kelayakan media edukatif secara internal.
5. Revisi Desain

Berdasarkan kritik, saran dan masukan pada proses validasi didapatkan data berkaitan dengan kekurangan dan kelemahan dari permainan jejak susun angka. Kemudian produk tersebut diperbaiki untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk anak kelompok B di TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak Pakisaji.
6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan menggunakan menggunakan uji coba perorangan dengan jumlah 3 anak pada kelompok B di TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak yang dipilih acak sesuai dengan kemampuan anak. Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap produk dengan menggunakan observasi sebagai pengumpulan data, sehingga dapat melakukan revisi terhadap media tersebut.

7. Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah uji coba produk yang kemudian dilakukan perbaikan, agar produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kembali pada uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan lebih luas.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada pengujian ini, permainan jejak susun angka digunakan oleh semua anak kelompok B di TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak secara bergantian yang berjumlah 14 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan keefisienan produk serta kelayakan produk setelah melalui beberapa validasi revisi dan uji coba produk awal.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada akhir semester 2 tahun ajaran 2021/2022 tepatnya pada bulan Mei tahun 2021. Tempat penelitian kali ini adalah TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak yang berada di Desa Sutojayan Rt:03 Rw:02 Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang, dengan subyek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 7 perempuan dan 7 laki-laki usia 5-6 tahun.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Wawancara, dokumentasi dan angket. Pada metode observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang ada serta meninjau uji coba produk berlangsung.

Wawancara dilakukan kepada wali kelas kelompok B di TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak setelah dilakukan uji coba. Dari hasil wawancara yang didapat, peneliti dapat mengambil kesimpulan kelayakan permainan jejak susun angka menurut responden. Menurut

Sugiyono wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya tidak banyak (Sugiyono, 2013).

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang membuat hasil penelitian dari observasi atau wawancara lebih dapat dipercaya, apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Menurut Sugiyono (2013) dokumen bias berbentuk tulisan, gambar, sketsa, catatan harian atau karya-karya monumental. Hasil dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi foto pada pelaksanaan uji coba. Angket merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pilihan disetiap pertanyaan atau pernyataan tertulis Sugiyono (2013).

Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk instrumen penilaian terhadap media, sebagai acuan memvalidasi permainan jejak susun angka sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan kedalam kualitas yang sesuai yaitu anak belum berkembang dengan skors (1), anak mulai berkembang dengan skors (2), anak berkembang sesuai harapan dengan skors (3), dan anak berkembang sangat baik dengan skors (4). Berikut ini kisi-kisi instrument penelitian pengembangan permainan jejak susun angka untuk meningkatkan kemampuan kerjasama.

Tabel 1 Kisi-kisi instrumen kemampuan kerjasama

No	Variable	Indikator	Kegiatan
	Kemampuan kerjasama	a) Senang bermain dengan teman	Melakukan permainan tanpa adanya paksaan dan dengan senang hati melakukan permainan hingga akhir

		b) Terlibat aktif dalam permainan kelompok	Bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam permainan menyusun gelas plastik berangka menjadi bagian yang utuh
		b) Mau berbagi	Anak dapat berbagi tugas dalam menyelesaikan kegiatan dan berbagi alat main dengan teman satu kelompoknya.

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0% - 100%	Sangat layak, dapat dipergunakan tanpa revisi
61,0% - 80,9%	Cukup layak, dapat digunakan namun perlu direvisi
41,0% - 60,9%	Kurang layak, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
21,0% - 40,9%	Tidak layak, Tidak boleh dipergunakan

Sumber: Sujarweni (2014)

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket melalui ahli media dan ahli materi dan penggunaan permainan jejak susun angka yang dikembangkan kemudian dideskripsikan. Analisis data untuk melihat kualitas permainan jejak susun angka untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dengan cara menganalisa data-data berupa saran dan komentar yang diperoleh dari dua orang validator serta dokumentasi dari penggunaan permainan jejak susun angka

b. Data Kuantitatif

Hasil angket berupa skor penilaian dari ahli media dan ahli materi dan angket penggunaan diubah menjadi data interval. Angket dibuat dengan skor angka 1 sampai dengan 4.

Perhitungan hasil angket validasi dan uji coba menggunakan rumus penilaian sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum \text{Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berikut adalah table kriteria tingkat kelayakan:

Table 2 Kriteria tingkat kelayakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis sumber belajar yang dilakukan peneliti, sangat diperlukan permainan jejak susun angka untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik kelompok B TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan jejak susun angka. Dengan adanya permainan jejak susun angka kemampuan kerjasama anak dapat berkembang dengan baik. Menurut Vigotsky (Mutiah, 2012) berpendapat bahwa kerjasama bermakna bagi diri anak sebagai individu atau kelompok sosial sendiri maupun bagi orang atau kelompok yang diajak untuk kerjasama. Makna timbal balik harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan motivasi, sikap dan lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain.

Kemampuan kerjasama anak kelompok B dapat berkembang dengan adanya pengembangan permainan jejak susun angka. Permainan jejak susun angka adalah sebuah permainan yang terbuat dari karpet busa hati yang berbentuk segi empat, dilengkapi dengan gambar dan tulisan yang berwarna-warni untuk menarik minat anak dalam bermain. Pada bagian luar karpet juga terdapat tulisan finish dan start, karpet berwarna biru dan kuning, tiga buah keranjang kecil dan satu keranjang sedang dan terdapat gelas plastic berangka. Permainan

jejak susun angka ini dirancang dengan menggunakan bahan yang murah dan mudah didapat.

Adapun kelebihan media permainan jejak susun angka (1) media berukuran besar, (2) warna media menarik, (3) bahan yang digunakan dalam pembuatan media awet dan tidak mudah rusak. Kekurangan media permainan jejak susun angka, ketika media akan dipindahkan membutuhkan teman atau orang lain.

Kelebihan dalam penelitian ini permainan jejak susun angka dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak dengan dimainkan secara berkelompok, hal ini terlihat ketika anak-anak melakukan permainan terdapat interaksi antara teman yang satu dengan yang lainnya, sehingga tujuan yang akan dicapai individu akan lebih mudah untuk dicapai. Pengembangan penelitian ini sudah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dengan baik dan optimal dalam mencapai hasil yang diinginkan. Tidak terlepas dari itu, ada pula kekurangan yang ditemukan peneliti dalam penelitian ini adalah hasil penelitian yang sudah ada hanya berlaku pada anak-anak TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak kelompok B1 dan belum dapat dipraktikkan dengan kelas yang lain.

Pengembangan permainan jejak susun angka ini memberikan bantuan kepada anak selama tahap-tahap awal pembelajaran dengan memberikan contoh atau petunjuk penggunaan dari permainan tersebut kemudian mengurangi bantuannya dengan memberikan kesempatan, mempercayai sepenuhnya kepada anak untuk bermain sehingga dapat melatih anak untuk menentukan teman lainnya dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan saling berinteraksi dengan teman dalam kelompoknya. Teori tersebut sejalan dengan teori menurut Vygotski (dalam Thobroni, 2015) mengungkapkan bahwa teori belajar konstruktivistik merupakan tingkatan pengetahuan berjenjang yang disebutnya sebagai *scaffolding* yang berarti upaya guru untuk membimbing siswa dalam upaya mencapai keberhasilan. Dorongan guru sangat dibutuhkan agar pencapaian siswa ke jenjang yang lebih tinggi menjadi optimal.

Menurut Masitoh (dalam Asmah, 2016) menyatakan bahwa untuk mendukung agar

Pengembangan Permainan Jejak Susun Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak Pakisaji Malang

potensi anak dapat berkembang secara optimal, maka pendidik perlu menguasai berbagai strategi dan pendekatan yang berpusat pada anak. Strategi pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama adalah melalui kegiatan permainan jejak susun angka. Pembelajaran dengan strategi pembelajaran ini mengajak anak untuk secara aktif melibatkan diri dalam kelompoknya, senang bermain dengan teman, mau berbagi dalam kelompok dan menyenangkan saat melakukan kegiatan permainan jejak susun angka.

Permainan jejak susun angka telah melewati validasi ahli, uji coba, uji normalitas dan uji T, validasi dari ahli materi menyatakan bahwa permainan jejak susun angka memperoleh hitungan 94,44% dengan tingkat klasifikasi sangat layak, sedangkan untuk hasil dari ahli media memperoleh hitungan 87,5% dengan klasifikasi sangat layak. Hasil dari uji coba I, II, III menunjukkan persentase 86,11%, 90,47% dan 97,61% dengan klasifikasi sangat baik, yang menunjukkan bahwa permainan jejak susun angka dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama. Sedangkan hasil uji normalitas dan uji T yang didapat dari nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerjasama. Maka dapat dikatakan bahwa pengembangan permainan jejak susun angka layak untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan, hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian ini yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa pengembangan permainan jejak susun angka sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak Pakisaji Malang yang melalui beberapa tahap yaitu: tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan lebih luas. Hasil uji tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak".

Beberapa saran yang akan disampaikan berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media permainan jejak susun angka untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak yaitu:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media permainan jejak susun angka sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dikelas lebih menyenangkan bagi anak usia dini
2. Bagi anak usia dini kelompok B, diharapkan media permainan jejak susun angka dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan tidak hanya terfokus pada aspek pengembangan kerjasama, melainkan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini agar perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya

DAFTAR PUSTAKA

- Asmah, A. yulianti. 2016. *Pengaruh Strategi PDR Terhadap Active Learning dan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia Dini*. Malang: Universitas Kanjuruhan
- Fadillah. 2014. *Edutainment pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Khasanah, Fitri. 2017. *Peningkatan kemampuan kerjasama melalui team games tournament di taman kanak-kanak*. Vol.04.No 06. 357-364.
- Musringati. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Kelompok B melalui Metode Bercerita di TK Al Ikhlas*. STKIP Siliwangi Bandung.
- Mulyani, Novi. 2014. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak*

Pengembangan Permainan Jejak Susun Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B TK Muslimat NU 12 Al-Mubarak Pakisaji Malang

Usia Dini. Raushan Fikr. Vol. 3 (2), hlm. 133-147.

- Nurjannah. 2017. *mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui keteladanan*. Vol .14, No. 1. (2017) 52-61
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psikologi .Vol.23 (2), hlm. 103-111.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Walujo, Djoko, A. 2017. *Kopendium pendidikan anak usia dini*. Depok: Prenamedia group