

Permainan Kooperatif untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini di TK Al-Istiqomah Ridolloh Desa Bumiwangi Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung

Sri Rosita^{*}, Erhamwilda, Nurul Afrianti

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*srirosita2604@gmail.com, erhamhoernis@gmail.com, nurulafrianti28@gmail.com

Abstract. This classroom action research was motivated by the anxiety of researchers and teachers regarding aggressive behavior which is an act of hurting or harming other people both physically and verbally. This study aims to determine the implementation of cooperative game activities carried out by researchers and teachers to reduce aggressive behavior in early childhood. This research was conducted from February to April 2023, taking place at Al-Istiqomah Ridolloh Kindergarten, Bumiwangi Village, Ciparay District, Bandung Regency. The method used in this research is Classroom Action Research which refers to Kurt Lewin's pattern of action, which consists of planning, implementing, observing and reflecting. This research was carried out in four cycles. The techniques used for data collection in this study include observation, interviews and documentation. This research was carried out collaboratively between researchers and other teachers. The results showed that in the first cycle there were four children who showed aggressive behavior, then in the second cycle it was reduced to one child, then in the third cycle no children showed aggressive behavior as well as in the fourth cycle none of the children showed aggressive behavior. It was concluded that cooperative play is able to reduce aggressive behavior of early childhood in Al-istiqomah ridolloh Kindergarten, Bumiwangi Village, Ciparay District, Bandung Regency.

Keywords: *Cooperative Play, Aggressive Behavior, Early Childhood.*

Abstrak. Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh keresahan peneliti dan guru-guru mengenai perilaku agresif yang merupakan suatu tindakan menyakiti atau merugikan orang lain baik secara fisik maupun verbal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan permainan kooperatif yang dilakukan peneliti dan guru-guru untuk mengurangi perilaku agresif anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai April 2023, bertempat di TK Al-Istiqomah Ridolloh Desa Bumiwangi Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang merujuk pada pola tindakan Kurt Lewin, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat siklus. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru-guru lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama terdapat empat anak yang menunjukkan perilaku agresif, selanjutnya pada siklus kedua berkurang menjadi satu orang anak, kemudian pada siklus ke tiga tidak ada anak yang menunjukkan perilaku agresif begitu juga pada siklus keempat tidak satupun anak menunjukkan perilaku agresif. Disimpulkan bahwa permainan kooperatif mampu mengurangi perilaku agresif anak usia dini di TK Al-istiqomah ridolloh desa bumiwangi kecamatan ciparay kabupaten bandung.

Kata Kunci: *Permainan Kooperatif, Perilaku Agresif, Anak Usia Dini.*

A. Pendahuluan

Anak usia dini memiliki tiga karakteristik yang terlihat dominan yakni; Rasa ingin tahu yang besar, mobilitas yang tinggi dan gemar bermain (Mansipal, 2018). Salah satu karakteristik anak yang sangat penting adalah gemar bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan bermain memberikan kebebasan pada anak untuk dapat menyalurkan dan mengekspresikan keinginan hatinya tanpa ada perasaan salah dan dibatasi oleh peraturan (Raden & Intan, 2016). Kebebasan ekspresi yang dilakukan oleh anak ketika bermain terkadang memunculkan perilaku tidak baik. Salah satunya emosi anak seperti ketika marah yang diungkapkan melalui agresi (Arriani, 2014).

Anak agresif memiliki karakteristik yang senang bertengkar, mencari masalah, mengertak, menyalahkan orang lain, ingin menang sendiri dan tidak mau disalahkan (Fahrunnisa, 2020). Perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang ditunjukkan untuk menyakiti orang lain dan tindakan menyerang secara fisik ataupun mental yang akan merugikan orang lain dan diri sendiri. (Marwah & Rachmah, 2023)

Penyebab perilaku agresif dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti; pengaruh sosial, personal, situasional, kebudayaan, sumber daya, media massa, maupun kekerasan yang terjadi dalam rumah tangga (Wirawan, 2009). Selain itu agresivitas pada anak usia dini juga dipengaruhi oleh keterampilan emosional yang belum terlatih, adanya keinginan yang tidak terpenuhi, serta faktor pola asuh yang permisif (Penyebab et al., 2021). Faktor penyebab perilaku agresif sangat kompleks, namun dapat dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu internal dan eksternal yang menjadi penyebab terhambatnya perkembangan aspek emosi dan sosial yang diwujudkan dalam bentuk perilaku agresif.

Dampak dari perilaku agresif dapat menyebabkan kerusakan pada kepribadian seseorang serta dapat menjadi masalah sosial karena hal tersebut mengakibatkan kerugian pada orang lain (Timotius, 2018). Akibat lain yang disebabkan oleh perilaku agresif adalah semakin buruknya hubungan sosial antara anak agresif dengan temannya, sehingga akan menghambat proses perkembangan sosial di lingkungan sekitar anak.

Terdapat beberapa cara untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini, salah satunya melalui permainan yang dapat dilakukan bersama teman-teman yaitu permainan kooperatif. Permainan ini dapat mengembangkan keterampilan sosial anak, karena mengajarkan anak untuk bekerjasama dan bersikap sportif dalam mencapai sebuah tujuan (Wardhono, Agus Istiana, n.d.). Permainan kooperatif dapat meningkatkan sikap kerjasama dan membantu dalam menghentikan perilaku agresif pada anak. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian (Fitria et al., 2020) yang menyatakan bahwa kegiatan permainan kooperatif dapat membentuk perilaku prososial anak, seperti mau berbagi, menolong teman, bekerjasama, dan peduli.

Aktivitas permainan kooperatif ini selaras dengan penelitian (Fitria et al., 2020) yang mana beliau menggunakan permainan kooperatif menggunakan bola seluncur bertujuan untuk pembentukan perilaku prososial anak. Permainan kooperatif merupakan kegiatan bermain sosial yang dapat memacu semangat anak untuk tumbuh dan berkembang kearah yang lebih baik sebagai bekal untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Namun permainan kooperatif yang digunakan oleh peneliti ini berbeda karena permainan kooperatif yang digunakan ada empat macam permainan kooperatif. Adapun permainan kooperatif tersebut diantaranya, satu permainan kooperatif estafet bola sepak, dua permainan kooperatif memindahkan bendera dan mengurutkan angka, tiga permainan kooperatif memindahkan bola warna-warni menggunakan kertas HVS, empat permainan kooperatif mempertahankan balon di atas kain.

Dari uraian permasalahan diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, dengan tujuan untuk mencari jalan keluar dari permasalahan yang terjadi. Melalui pemberian stimulasi dengan kegiatan bermain yang mampu memenuhi kebutuhan diri anak dan memberikannya kebebasan dalam berekspresi. Kemudian peneliti ingin mengetahui lebih lanjut akankah perilaku agresif anak berkurang dengan melaksanakan permainan kooperatif ini. Selain itu, peneliti juga berharap dengan mengenalkan permainan kooperatif sebagai kegiatan belajar menyenangkan dan mampu membangun kerjasama yang baik antar anak untuk

mengurangi perilaku agresifnya. Sejauh ini belum ada yang mengaplikasikan permainan ini di sekolah tersebut. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengangkat tema “Permainan Kooperatif Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini di TK Al-Istiqomah Ridolloh Desa Bumiwangi Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung”.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah *class action research* atau Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif karena peneliti bekerjasama dengan guru lain dikelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peneliti dan guru lainnya melakukan tindakan, lalu peneliti melakukan pengamatan terhadap proses tindakan. Secara partisipatif peneliti dan guru lainnya bekerjasama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan refleksi tindakan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Istiqomah Ridolloh pada bulan Februari-April tahun 2023.

Data penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan kegiatan observasi terhadap siswa yang berperilaku agresif secara langsung untuk melihat situasi dan kondisi serta memperoleh data yang dibutuhkan dari sudut pandang peneliti. Kemudian melaksanakan kegiatan wawancara untuk memperoleh informasi dari sudut pandang guru agar mengetahui proses dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dari hasil aktivitas permainan kooperatif untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini di TK Al-Istiqomah Ridolloh. Selanjutnya, teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data empiris mengenai kondisi di lapangan sehingga penjelasan dari hasil penelitian dapat dijelaskan secara terperinci. Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu: sumber data primer yakni anak yang berperilaku agresif dan sumber data sekunder yakni guru kelas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu analisis sebelum ke lapangan, analisis selama di lapangan dan analisis setelah selesai pengumpulan data. Sebelum memasuki lapangan peneliti sudah menganalisis terlebih dahulu guna menentukan fokus penelitian sementara. Fokus penelitian ini masih bersifat sementara maka nantinya penelitian ini akan berkembang seiring berjalannya waktu ketika peneliti benar-benar sudah memasuki lapangan. Kemudian, Pemeriksaan keabsahan data dilakukan untuk melihat apakah data yang dikumpulkan dapat dinyatakan valid atau tidak. Dalam penelitian kualitatif, data yang valid merupakan data yang seimbang, sehingga tidak ditemukannya perbedaan antara kondisi lapangan yang sesungguhnya dengan data yang dilaporkan. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan pada tahapan Validitas Internal (*Uji Credibility*), Validitas Eksternal (*Uji Tranferability*), Reliabilitas (*Uji Dependability*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Al-Isitiqomah Ridolloh Desa Bumiwangi Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A dan B di TK Al-Isitiqomah Ridolloh yang berusia 4-6 tahun. Anak dikelompok A berjumlah 9 anak dan dikelompok B berjumlah 11 anak. Anak-anak tersebut berasal dari latar belakang yang berbeda, dimana pola asuh yang diterapkan oleh keluarga masing-masing anak juga berbeda.

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, secara garis besar terdapat 4 tahapan yang biasa digunakan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilaksanakan di TK Al-Istiqomah Ridolloh sebelum tindakan pada tanggal 06 Februari hingga 17 Februari 2023 diperoleh data sebagai berikut. Terdapat dua anak dari kelompok A dan tiga anak dari kelompok B yang menunjukkan perilaku agresif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, maka jumlah keseluruhan anak yang berperilaku agresif terdapat lima anak. Berikut bentuk-bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan oleh anak sebelum tindakan aktivitas permainan kooperatif diterapkan:

Tabel 1. Hasil Observasi perilaku Agresif Anak Kelompok A

Aspek yang diamati	Inisial Anak								
	MZ	DNA	KI	AP	TAP	MF	BAS	AK	AI
Agresif Fisik									
a. Merebut mainan						√			
b. Memukul	√					√			
c. Menendang						√			
d. Menjambak rambut	√								
e. Meludahi						√			
f. Mendorong						√			
g. Mencubit	√					√			
Agresif Verbal									
a. Menangis sambil berteriak	√								
b. Memaki									
c. Mengucapkan kata-kata kasar						√			

Tabel 2. Hasil Observasi perilaku Agresif Anak Kelompok B

Aspek yang diamati	Inisial Anak										
	N S	S A	TN R	K A	RA T	Z S	R D	SA I	S R	F B	K P
Agresif Fisik											
a. Merebut mainan	√									√	√
b. Memukul	√									√	√
c. Menendang										√	
d. Menjambak rambut											
e. Meludahi											
f. Mendorong										√	√
g. Mencubit	√										√
Agresif Verbal											
a. Menangis sambil berteriak											
b. Memaki										√	√
c. Mengucapkan kata-kata kasar	√									√	√

Peneliti menyadari bahwa jika terus menerus dibiarkan perilaku tersebut akan berdampak semakin buruk bagi proses maupun hasil pembelajaran. Menurut hasil observasi dan percakapan peneliti bersama guru-guru mengenai permasalahan anak agresif yang meresahkan, maka peneliti mengajukan sebuah kegiatan yang dinamakan permainan kooperatif untuk mengurangi perilaku agresif anak usia dini sebagai sebuah solusi yang hendak dicoba untuk mengatasi permasalahan yang ada. Sebelum melaksanakan tindakan kepada anak, peneliti dan guru-guru membuat sebuah perencanaan.

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dan guru-guru yakni permainan kooperatif apa saja yang akan dimainkan sebagai upaya dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini di TK Al-Istiqomah Ridolloh. Kemudian menjelaskan tugas masing-masing guru pada saat kegiatan pelaksanaan tindakan kelas berlangsung. Setelah menentukan permainan apa saja yang akan dimainkan dan mendapatkan tugas masing-masing. Selanjutnya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang yang berisikan upaya dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini.

Tahap perencanaan siklus 1 untuk permainan kooperatif estafet bola sepak adalah menentukan hari dan waktu serta merumuskan indikator ketercapaian dalam penelitian, kemudian menjelaskan tujuan dan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan permainan kepada guru-guru lalu menyiapkan media bermain yakni 2 buah bola sepak.

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dinamakan permainan kooperatif estafet bola sepak dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Februari 2023, pada permainan ini anak dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing 7 orang. Setelah anak-anak bersiap untuk bermain, sebelum permainan dimulai peneliti mencoba untuk menjelaskan tujuan dan langkah-langkah dari permainan tersebut kepada anak-anak dibantu oleh guru yang lain. Permainan ini dilakukan dengan memindahkan bola yang dipegang anak dibarisan paling depan sampai ke belakang secara berurutan, lalu anak yang berada dibarisan paling belakang berlari kedepan dan menetap di depan untuk memindahkan bola secara bergiliran hingga kebelakang lagi begitu juga seterusnya sampai anak yang berdiri paling depan menempati posisi paling belakang.

Tahap evaluasi dan refleksi pada siklus 1, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1, anak-anak terlihat sangat senang dan bersemangat untuk bermain, namun karena ini adalah kali pertama anak-anak bermain permainan kooperatif terlihat masih terdapat beberapa kelemahan. Terlihat anak berinisial MF dan MZ saling dorong hingga terjatuh saat proses permainan berlangsung, kemudian guru yang membimbing pada kelompok 1 belum fokus membantu mengarahkan anak dalam proses pelaksanaan kegiatan bermain permainan kooperatif estafet bola sepak ini, sehingga proses bermain pada kelompok ini terbilang lambat. Begitu juga dengan beberapa anak seperti TNR, SA dan MF yang nampak belum benar-benar memahami langkah-langkah dari permainan ini meskipun peneliti sudah berulang kali mencoba menjelaskan, hal ini membuat FB dan NS dikelompoknya kesal dan berkata kasar.

Terdapat 4 anak masih melakukan perilaku agresif ketika permainan kooperatif berlangsung. Untuk mengatasi keadaan tersebut, peneliti melakukan diskusi balikan dengan semua guru yang bertujuan untuk mengevaluasi proses kegiatan permainan kooperatif yakni, peneliti dan guru-guru harus mengkondisikan anak dengan seksama agar semua anak dapat memahami langkah-langkah permainan dengan baik, lebih fokus dalam membimbing anak ketika melaksanakan permainan kooperatif agar anak tidak merasa kebingungan saat proses permainan berlangsung, membagi kegiatan pengkondisian anak, kegiatan pra bermain, bermain dan kegiatan penutup bermain agar anak lebih memahami maksud dari diadakannya permainan kooperatif, berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka diputuskan secara bersama-sama antara guru dan peneliti bahwa tindakan dilanjutkan ke siklus kedua yang akan dilaksanakan pada hari Rabu 01 Maret 2023.

Tahap perencanaan siklus 2 pada hari Selasa 28 Februari 2023 peneliti dan guru-guru menentukan permainan kooperatif apa yang akan dilaksanakan pada siklus kedua, setelah diputuskan bersama permainan kooperatif yang akan dilaksanakan adalah permainan memindahkan bendera dan mengurutkan angka. Selanjutnya, peneliti dan guru-guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan permainan tersebut, diantaranya adalah sedotan, kertas warna-warni, gelas plastik, spidol, gunting, double tip, dan kardus.

Tahap pelaksanaan tindakan siklus 2 adalah permainan kooperatif memindahkan bendera dan mengurutkan angka dilaksanakan pada hari Rabu 01 Maret 2023. Pada hari itu yang hadir di sekolah ada 18 anak dibagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak. Permainan ini dimainkan dengan cara satu anak yang paling depan mengambil bendera secara berurutan dari 1-5 dan memberikannya pada anak yang berada

ditengah, kemudian anak yang ditengah memberikannya pada anak yang dibelakang untuk mengurutkan bendera dari angka1-5.

Tahap evaluasi dan refleksi pada siklus 2, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 2, tampak bahwa terdapat perbaikan dari segi kerjasama antar peneliti dan guru-guru, begitu juga dengan pemahaman anak mengenai langkah-langkah permainan kooperatif memindahkan bendera dan menyusun angka terdapat peningkatan. Artinya aktivitas permainan kooperatif berjalan dengan kondusif tetapi belum efektif karena masih terdapat anak yang menunjukkan perilaku agresif. Setelah kegiatan permainan kooperatif siklus 2 berakhir ketika kegiatan pembelajaran berlangsung SA tiba-tiba menangis, ternyata setelah ditelusuri penyebabnya menurut DNA, SA menangis karena dicubit oleh KP. Penyebabnya karena KP kesal pada SA yang salah ketika menyusun angka dalam permainan tadi, namun ketika ditanyakan kebenarannya pada KP dia mengelak dan SA pun tidak mau menjawab ketika ditanya menangis karena apa.

Peneliti dan guru-guru merasa masih perlu mengadakan tindakan perbaikan agar lebih baik pada siklus ketiga. Hasil evaluasi dan refleksi pada siklus 2 adalah permainannya cukup menarik minat anak sehingga semua anak terlihat lebih aktif dan bersemangat, 5 kelompok anak mampu bekerja sama dengan baik, untuk siklus berikutnya peneliti dan guru-guru untuk lebih berhati-hati dan kembali menyampaikan tujuan permainan secara lebih jelas, Berdasarkan hasil refleksi siklus kedua, maka peneliti dan guru-guru sepakat bahwa tindakan siklus ketiga dimulai pada Jum'at 03 Maret 2023.

Tahap perencanaan pada siklus 3 dilaksanakan pada hari Kamis 02 Maret 2023 peneliti dan guru-guru menentukan permainan kooperatif apa yang akan dilaksanakan pada siklus ketiga, setelah diputuskan bersama permainan kooperatif yang akan dilaksanakan adalah permainan memindahkan memindahkan bola warna-warni menggunakan kertas HVS. Kemudian, peneliti dan guru-guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan yakni, bola warna-warni, kertas HVS, ember, meja dan keranjang.

Tahap pelaksanaan siklus 3 yakni permainan kooperatif memindahkan bola warna-warni menggunakan kertas HVS. Dalam permainan kooperatif ini ada 16 anak yang hadir dibagi menjadi 8 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 2 anak. Ketika 3 kelompok sesi 1 memasuki ruangan kelompok A, 5 kelompok anak lainnya menunggu giliran di ruangan kelompok B. Selanjutnya ketika 3 kelompok sesi 1 selesai dan kembali ke ruangan kelompok B, lalu 3 kelompok sesi 2 mulai memasuki ruangan kelompok A, setelah 3 kelompok sesi 2 selesai dan kembali ke ruangan kelompok , lanjut sesi ke 3 dengan 2 kelompok memasuki ruangan kelompok A. Permainan ini dimainkan dengan cara mengambil bola kertas dikeranjang lalu menyimpan bola diatas kertas HVS yang dipegang dari tiap sudut kertas oleh 2 anak satu per satu lalu memindahkannya kedalam ember hingga selesai, masing-masing kelompok diberi 5 bola.

Tahap evaluasi dan refleksi siklus 3, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 3, tampak bahwa terdapat perbaikan dari segi perilaku anak, meskipun banyak anak yang bermain curang namun dari awal tahap pengondisian anak, kegiatan pra bermain, bermain dan kegiatan penutup bermain tidak ada anak yang menunjukkan perilaku agresif meskipun permainan tersebut dirasa cukup sulit bagi anak. Pada hari itu mereka terlihat sangat ceria dan bahagia bermain bersama teman-temannya. Namun karena banyaknya anak yang tidak mengikuti aturan ketika bermain dan ingin segera menyelesaikan permainan menjadi pertanyaan bagi peneliti, setelah diselidiki ternyata guru yang mengkondisikan anak pada ruangan kelompok B memberikan aktivitas lain sehingga anak terburu-buru untuk menyelesaikan permainan untuk mengikuti aktivitas tersebut.

Peneliti dan guru-guru merasa masih perlu mengadakan tindakan perbaikan pada siklus keempat. Adapun hasil refleksi pada siklus 3, tampak bahwa terdapat perbaikan dari segi perilaku anak sebab tidak ada anak yang menunjukkan perilaku agresif, kegiatan permainannya membuat anak terlihat sangat senang dan bahagia, karena guru memberikan aktivitas lain sehingga anak terburu-buru untuk menyelesaikan permainan untuk mengikuti aktivitas tersebut sehingga anak bermain tidak mengikuti aturan, maka peneliti dan guru-guru sepakat bahwa tindakan siklus keempat dimulai pada Selasa 07 Maret 2023.

Tahap perencanaan siklus 4 pada hari Senin 06 Maret 2023 peneliti dan guru-guru menentukan permainan kooperatif apa yang akan dilaksanakan pada siklus keempat, setelah diputuskan bersama permainan kooperatif yang akan dilaksanakan adalah permainan mempertahankan balon diatas kain. Setelah itu peneliti dan guru-guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan diantaranya kain persegi lebar, balon serta speaker aktif bluetooth.

Tahap pelaksanaan siklus 4 permainan kooperatif mempertahankan balon diatas kain, peneliti menyatukan semua anak dalam satu ruangan di ruangan kelompok A. Sebelum permainan kooperatif dimulai seperti biasa peneliti dan guru-guru mengkondisikan anak lalu melaksanakan kegiatan pra bermain, kemudian memulai permainan. Permainan ini dimainkan dengan cara membagi anak menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak, kemudian setiap kelompok diberi satu helai kain yang harus dipegang setiap sudutnya oleh setiap anak dan menyimpan balon diatas kain tersebut, selanjutnya guru menyalakan musik dan anak memainkan kain seolah-olah balonnya menari, namun balon tersebut tidak boleh jatuh dari kain. Pada siklus keempat ini peneliti, guru-guru beserta semua anak sangatlah kompak dan sangat bahagia, tidak satupun terlihat anak yang menunjukkan perilaku agresif, semua anak bermain dengan senang dan meminta untuk kembali diputarkan musik untuk kembali memainkan permainan tersebut.

Tahap evaluasi dan refleksi siklus 4, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus keempat dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif anak menjadi berkurang dengan dilakukannya tindakan permainan kooperatif. Meskipun demikian, peneliti dan guru-guru tetap melakukan diskusi balikan guna mengevaluasi aktivitas permainan kooperatif yang telah dilaksanakan. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini hal ini karena pada siklus 4 tidak ada perilaku agresif yang nampak pada anak dan anak bermain dengan sangat bahagia. Hasil penerapan permainan kooperatif untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini menjadikan anak lebih baik dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. Dilihat dari aktivitas anak bersama temannya anak menjadi lebih sering berbagi dengan teman, saling berinteraksi, bekerjasama dengan teman, sabar menunggu giliran, saling membantu dalam kegiatan apapun, saling memberi semangat, belajar mengendalikan emosi, saling menghargai diri sendiri maupun orang lain. Berdasarkan hasil refleksi siklus 4, maka disepakati bersama antara peneliti dan guru-guru bahwa tindakan dihentikan sampai siklus keempat karena telah mencapai tujuan yang diharapkan.

Evaluasi permainan kooperatif di TK Al-Istiqomah Ridolloh, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai penelitian tindakan kelas melalui permainan kooperatif untuk mengurangi perilaku agresif anak usia dini di TK Al-Istiqomah Ridolloh, anak sangat antusias, bersemangat dan bahagia ketika mengikuti kegiatan permainan kooperatif, permainan kooperatif yang dilaksanakan selama 4 Siklus ini menunjukkan berkurangnya perilaku agresif pada anak, hasilnya anak menjadi lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun hambatan dalam pelaksanaan permainan kooperatif ini adalah ada beberapa anak yang masih belum memahami langkah-langkah permainannya karena belum fokus memperhatikan ketika kegiatan prabermain.

Perilaku anak usia dini di TK Al-Istiqomah Ridolloh setelah diterapkan permainan kooperatif, anak-anak menjadi senang berbagi dengan teman, saling berinteraksi, bekerjasama dengan teman, sabar menunggu giliran, saling membantu dalam kegiatan apapun, saling memberi semangat, belajar mengendalikan emosi, saling menghargai diri sendiri maupun orang lain.

Permainan kooperatif dalam mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini dilakukan melalui 4 siklus tindakan selama penelitian, dan hasilnya menunjukkan perubahan anak kearah perilaku yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari berkurangnya jumlah anak yang menunjukkan perilaku agresif selama kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan hasil refleksi yang dilakukan selama Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3, dan Siklus 4 pada anak di TK Al-Istiqomah Ridolloh Desa Bumiwangi Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung, permainan kooperatif dapat mengurangi perilaku agresif anak usia dini. Pada siklus 1 dengan permainan kooperatif estafet bola sepak terdapat 4 anak yang menunjukkan perilaku agresif ketika tindakan permainan kooperatif

berlangsung, perilaku tersebut diantaranya adalah dapat mendorong hingga terjatuh antara 2 anak agresif yakni MZ dan MF didalam barisan, kemudian NS berkata kasar pada temannya yang belum memahami langkah permainan disaut juga oleh FB dengan perkataan yang sama. Kemudian pada siklus ke 2 dengan permainan kooperatif memindahkan bendera dan mengurutkan angka terdapat 1 anak yakni KP yang menunjukkan perilaku agresif dengan mencubit temannya SA karena kesal SA salah dalam mengurutkan bendera.

Hasil observasi membuktikan pada siklus 1 ke siklus 2 terjadi penurunan jumlah anak yang melakukan perilaku agresif dari 4 anak menjadi 1 anak, selanjutnya pada siklus 3 dengan permainan kooperatif memindahkan bola warna-warni menggunakan kertas HVS tidak ada anak yang menunjukkan perilaku agresif begitu pula pada siklus ke 4 dengan permainan mempertahankan balon diatas kain sama sekali tidak ada anak yang menunjukkan perilaku agresif. Hal ini membuktikan bahwa permainan kooperatif efektif dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini. Hal tersebut selaras dengan pendapat Rakhmi bahwa permainan kooperatif dapat menjadi pilihan alternatif untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini khususnya (Rakhmi, 2018).

Teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar behavioristik dan teori kognitivistik. Menurut teori belajar behavioristik yang belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons. Pemberian stimulus merupakan cara yang baik dalam proses belajar pada anak dimana akan muncul perubahan sikap maupun perilaku pada anak (Burhani, 2017; Hapudin, 2021). Berdasarkan teori kognitivistik perilaku individu ditentukan oleh persepsi dan pemahaman mengenai situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.. Belajar bagi anak bukan hanya sekedar sebuah interaksi antara stimulus dan respon melainkan juga melibatkan aspek psikologis yang lainnya seperti mental, emosi dan persepsi dalam memproses informasi yang tidak terlihat, dalam memberikan respon terhadap stimulus belajar (Burhani, 2017; Hapudin, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua teori tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan permainan kooperatif dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini. Pemberian stimulus adalah cara yang baik dalam proses belajar untuk anak dimana akan terlihat perubahan sikap maupun perilaku pada anak, aktivitas yang diberikan oleh guru dengan kegiatan permainan kooperatif mendapat respon yang baik dari anak, hal ini dapat dilihat dari adanya penurunan perilaku agresif sesudah diberikannya perlakuan kegiatan permainan kooperatif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan kooperatif selain dapat mengurangi perilaku agresif juga dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional anak, juga meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar anak disekolah sehingga anak dapat belajar dengan metode yang menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan di TK Al-Isitqomah Ridolloh Desa Bumiwangi Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat mengurangi perilaku anak agresif anak usia dini di TK Al-Isitqomah Ridolloh. Sebab, berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada observasi prasiklus dimana terdapat 5 orang anak yang menunjukkan perilaku agresif setiap hari dalam proses pembelajaran bentuk perilakunya yakni menangis sambil berteriak, memaki teman, mengucapkan kata-kata kasar, merebut mainan, memukul, menendang, menjambak rambut, meludahi dan mendorong teman hingga terjatuh. Pada siklus 1 dengan aktivitas permainan kooperatif estafet bola sepak terdapat 4 orang anak yang menunjukkan perilaku agresif, kemudian pada siklus 2 dengan aktivitas permainan kooperatif memindahkan bendera dan mengurutkan angka terjadi pengurangan perilaku agresif menjadi 1 orang anak, lalu pada siklus 3 dengan permainan kooperatif memindahkan bola warna-warni menggunakan kertas HVS tidak ada anak yang menunjukkan perilaku agresif, terakhir pada siklus ke 4 juga tidak ada anak yang menunjukkan perilaku agresif. Setelah diterapkannya permainan kooperatif anak menjadi senang berbagi dengan teman, saling berinteraksi, bekerjasama dengan teman, sabar menunggu giliran, saling membantu dalam kegiatan apapun, saling memberi semangat, belajar mengendalikan emosi, saling menghargai diri sendiri maupun orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa permainan

kooperatif berhasil mengurangi perilaku agresif anak dan dapat membuat perilaku anak berubah menjadi lebih baik.

Acknowledge

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti curahkan kepada Allah SWT karena berkat rahmatnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Penyusunan penelitian ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, dorongan, kerjasama serta bimbingan dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan terimakasih banyak utamanya kepada kedua dosen pembimbing yang yang senantiasa mencurahkan segenap ilmu, waktu, dan tenaga untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga lebih menyadarkan penulis akan indahnya ilmu pengetahuan dan penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] Arriani, F. (2014). *PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI. 8 Edisi 2*.
- [2] Burhani, A. (2017). Geertz's trichotomy of Abangan, Santri, and Priyayi controversy and continuity. *Journal of Indonesian Islam*, 11(2), 329–350. <https://doi.org/10.15642/JIIS.2017.11.2.329-350>
- [3] Fahrurnisa. (2020). *Perilaku Agresif Pada Anak TK Cara Mengatasinya dengan Kegiatan Bermain Prososial di Setting Kelas*. CV Amerta Media.
- [4] Fitria, Utomo, H. B., & Dwiyantri, L. (2020). Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 7(2), 123–132.
- [5] Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG KREATIF DAN EFEKTIF* (1st ed.). Kencana.
- [6] Mansipal, M. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Remaja Rosda Karya.
- [7] Marwah, H., & Rachmah, H. (2023). Implementasi Pengasuhan Bahasa Cinta dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-5 Tahun ". *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRP GP)*, 3(1), 1–6.
- [8] Penyebab, F.-F., Pada, A., Usia, A., Di "x," D., Ahmad, U., & Yogyakarta, D. (2021). Alif Mualifah. *Dirasah*, 4(1).
- [9] Raden, I., & Intan, R. (2016). *Yudesta- Bermain Perkembangan Anak*. 3, 145–158.
- [10] Rakhmi, D. (2018). MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF MELALUI CERITA IMAJINATIF PADA MASA ANAK AWAL. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.
- [11] Timotius, K. H. (2018). *Otak dan Perilaku* (C. A. A (Ed.)). Penerbit ANDI.
- [12] Wardhono, Agus Istiana, Y. (Ed.). (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2 Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa 2018*.
- [13] Wirawan, S. (2009). *Psikologi sosial*. Salemba Humanika.