

Implementasi Permainan *Fun Game* dalam Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama Anak: Studi Kualitatif

Raihana^{1✉}, Yenni Yunita², Dian Tri Utami³, Wahdatur Radiah⁴, Nursausan Kabu⁵
^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Riau, Indonesia

✉ Corresponding author
[raihanare@gmail.com]

ABSTRAK

Kemampuan kerja sama merupakan aspek penting perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun yang tidak selalu berkembang optimal tanpa pengalaman pembelajaran yang terstruktur. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi *fun game* dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun di TK Islam YLPI Marpoyan. Metode kualitatif deskriptif digunakan dengan dua guru sebagai informan utama dan kepala sekolah sebagai informan tambahan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis melalui tahap pemilahan, pengorganisasian, dan penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *fun game*—meliputi menyusun balok, puzzle, estafet bola, gerak dan lagu, berkisah, menjiplak koin, serta menirukan gerakan hewan—memberikan kesempatan anak berpartisipasi dalam kelompok, berbagi tugas, saling membantu, berkomunikasi, mengikuti aturan, dan bertanggung jawab. Guru berperan sebagai fasilitator pengalaman bermain. *Fun game* terbukti menjadi alternatif strategi pembelajaran berbasis bermain yang efektif untuk menstimulasi kemampuan kerja sama anak usia dini.

Kata Kunci: *fun game*, kerja sama, anak usia dini, pembelajaran berbasis bermain, keterampilan sosial.

ABSTRACT

Cooperation skills represent a critical aspect of social development in children aged 5–6 that does not always develop optimally without structured learning experiences. This study aims to analyze the implementation of *fun games* in developing cooperation skills among children aged 5–6 at YLPI Marpoyan Islamic Kindergarten. A qualitative descriptive method was employed, with two teachers as primary informants and the school principal as an additional informant. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through stages of sorting, organizing, and presenting data. Results indicate that *fun games*—including block building, puzzles, ball relay races, movement and song activities, storytelling, coin tracing, and animal movement imitation—provided children opportunities to participate in groups, share tasks, assist peers, communicate, follow rules, and demonstrate responsibility. Teachers served as facilitators of play experiences. *Fun games* are demonstrated to be an effective play-based learning strategy for stimulating cooperation skills in early childhood.

Keyword: *fun game s*, cooperation skills, early childhood, play-based learning, social skills

Article info

Submitted: August 1, 2026; Accepted: September 1, 2026; Published: September 1, 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial yang optimal pada anak usia 5–6 tahun berperan penting dalam mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan formal. Perkembangan tersebut mendukung kemampuan anak untuk bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan beradaptasi dengan lingkungan baru (Handayani & Kaffa, 2025). Sebaliknya, hambatan dalam perkembangan sosial dapat memengaruhi kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan dan berinteraksi secara efektif, yang pada tahap berikutnya berkaitan dengan penyesuaian sekolah dan

capaian akademik anak (Lee, 2023). Salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial tersebut adalah kemampuan kerja sama yaitu kemampuan anak melakukan kegiatan bersama untuk mencapai tujuan tertentu melalui aktivitas berbagi, bergantian, saling membantu, berkomunikasi, mengikuti aturan, menghargai pendapat dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Secara ideal, kegiatan pembelajaran anak usia dini perlu memberikan pengalaman sosial yang memungkinkan anak membangun kerja sama melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Bermain merupakan salah satu konteks pembelajaran yang sesuai karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi, eksplorasi dan penyelesaian aktivitas secara bersama-sama. Penelitian terkini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang kuat dalam mendukung perkembangan sosial anak. Meta-analisis oleh Alotaibi (2024) terhadap penelitian *game-base learning* pada pendidikan anak usia dini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap perkembangan sosial, dengan ukuran efek keseluruhan sebesar $g = 0,38$. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan dapat mendukung kemampuan sosial anak, termasuk kerja sama, komunikasi dan empati.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Zigler dan Morrier (2022) yang menunjukkan bahwa *cooperative outdoor play* melalui pemodelan dan imitasi teman sebaya dapat meningkatkan interaksi sosial anak usia prasekolah. Selain itu, penelitian yang dilakukan Azis dan Rizawati (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan kooperatif dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui aktivitas yang melibatkan interaksi sosial dan kerja sama antar anak. Kajian sistematis yang dilakukan oleh Tamblyn et al. (2023) menunjukkan bahwa berbagai faktor dalam lingkungan pendidikan anak usia dini berkaitan dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 3-6 tahun. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak tidak hanya berkaitan dengan karakteristik individu, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman interaksi dan lingkungan pembelajaran yang disediakan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun belum selalu berkembang sesuai dengan kondisi ideal tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran, masih ditemukan anak yang cenderung bermain sendiri, kurang berinisiatif berinteraksi dengan teman, mengalami kesulitan menunggu giliran, belum mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, bahkan mudah berselisih ketika terjadi perbedaan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama tidak cukup hanya mengandalkan proses perkembangan alami, harus adanya kemampuan berpartisipasi dalam kelompok dengan pengalaman pembelajaran yang terstruktur dan berkelanjutan. Putri dan Zulminiati (2020) menemukan bahwa kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun masih memerlukan stimulasi yang optimal.

Salah satu bentuk aktivitas yang dapat memberikan pengalaman tersebut adalah *fun game*. Dalam penelitian ini, *fun game* dipahami sebagai rangkaian permainan yang dikemas dalam suasana menyenangkan dan interaktif dengan melibatkan partisipasi aktif anak dalam menyelesaikan tugas atau tantangan bersama. Aktivitas seperti menyusun balok secara berkelompok puzzle kolaboratif, estafet bola serta permainan gerak dan lagu memberikan kesempatan kepada anak untuk berbagi peran, berkomunikasi, menunggu giliran, membantu teman, mengikuti aturan, dan menyelesaikan aktivitas berdasarkan kontribusi anggota kelompok. Karakteristik tersebut menjadikan *fun game* relevan untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan kerja sama anak.

Namun, penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada efektivitas permainan atau perubahan kemampuan sosial setelah diberikan intervensi, sedangkan kajian mengenai proses implementasi permainan *fun game* dalam pembelajaran sehari-hari masih terbatas. Selain itu, penelitian yang secara khusus menggambarkan bagaimana peran guru mengorganisasi anak dalam kelompok, memberikan arahan, memfasilitasi pembagian tugas, serta mengelola dinamika interaksi anak selama *fun game* juga masih terbatas. Lebih lanjut, penelitian kualitatif mengenai *fun game* sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan *fun game* sebagai strategi pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun dalam konteks lembaga PAUD di Indonesia. Dengan demikian, diperlukan kajian yang tidak hanya mempertanyakan seberapa efektif permainan, tetapi juga bagaimana permainan tersebut diterapkan dan melalui proses apa kemampuan kerja sama berkembang.

Kondisi tersebut sesuai dengan hasil observasi awal di TK Islam TLPI Marpoyan yang menunjukkan bahwa aktivitas *fun game* telah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, seperti estafet bola, menyusun balok secara berkelompok, puzzle kolaboratif, permainan gerak dan lagu, serta bentuk permainan kerja sama lainnya. Berbagai aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berdiskusi, berbagi tugas, membantu teman serta menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Namun, penerapan aktivitas tersebut belum pernah dikaji secara ilmiah, terutama berkaitan dengan proses pelaksanaannya, peran guru sebagai fasilitator, dinamika interaksi antar anak yang terbentuk selama permainan, serta faktor yang mendukung maupun menghambat perkembangan kemampuan kerja sama anak.

Dari uraian di atas terlihat bahwa kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis terhadap proses implementasi *fun game* sebagai strategi pembelajaran, bukan semata-mata pada pengukuran efektivitas permainan. Penelitian ini secara khusus mengkaji keterkaitan antara perencanaan permainan oleh guru, pelaksanaan aktivitas kelompok, bentuk fasilitasi guru, dinamika interaksi antaranak, serta faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama kegiatan. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kontekstual mengenai bagaimana aktivitas permainan yang menyenangkan dapat digunakan sebagai strategi pedagogis untuk membangun pengalaman kerja sama anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan menganalisis implementasi *fun game* sebagai pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Islam YLPI Marpoyan, meliputi perencanaan kegiatan, pelaksanaan permainan, peran guru, bentuk kemampuan kerja sama yang muncul, serta faktor pendukung dan penghambat. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pembelajaran anak usia dini berbasis permainan, sedangkan secara praktis dapat menjadi acuan bagi guru PAUD dalam merancang aktivitas bermain yang mendorong interaksi, komunikasi, pembagian peran. Saling membantu dan penyelesaian tugas secara Bersama-sama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan umumnya menggunakan analisis untuk mengungkapkan data di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam YLPI Marpoyan Pekanbaru selama 2 minggu. Informan utama dalam kualitatif merupakan sumber data utama yang mengetahui secara mendalam dan terperinci mengenai masalah atau fenomena yang menjadi fokus penelitian (Asrullah, Risnita dan Jeka, 2023). Adapun informan utama yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari guru kelas yang berjumlah 2 orang, sedangkan informan tambahan adalah kepala sekolah TK Islam YLPI. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi, 1) observasi, yaitu observasi selama anak melaksanakan permainan *fun game* yang waktunya telah disusun dan direncanakan oleh guru. Terdiri dari 6 permainan *fun game* yang diberikan kepada anak, yang waktunya selama 6 hari dalam rentang waktu 2 minggu. 2) wawancara, dilakukan dengan 2 orang guru kelas, pelaksanaan wawancara juga dilaksanakan sebelum permainan *fun game* di berikan kepada anak dan setelah permainan *fun game* diberikan kepada anak. 3) dokumentasi merupakan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran. Sementara itu untuk analisis data dalam peneitian kualitatif umumnya menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Moles dan Huberman (Qumaruddin dan Sa'diyah, 2024) yang dikenal sebagai model analisis data interaktif Proses analisis data menggunakan tiga tahapan, yaitu: (a) Reduksi data, memilih informasi yang relevan mengenai kemampuan kerjasama anak. (b) Penyajian data, mengelompokkan hasil observasi dan wawancara berdasarkan indikator kemampuan kerjasama. (c) Penarikan kesimpulan, yaitu mendiskripsikan efektivitas permainan *fun game* dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan *fun game* di TK Islam YLPI Marpoyan memberikan kesempatan kepada anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan kerja sama, melalui pengalaman bermain secara langsung. Kegiatan tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga menempatkan anak pada situasi yang mengharuskan mereka berinteraksi, berbagi tugas, berkomunikasi, menunggu giliran, saling membantu, mengikuti aturan, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Temuan tersebut diperoleh melalui pengamatan terhadap

kegiatan menyusun balok, puzzle, estafet bola, gerak dan lagu, berkisah, menjiplak koin, serta permainan berputar dalam lingkaran sambil menirukan gerakan hewan.

Pelaksanaan *fun game* dirancang melalui kegiatan kelompok dengan mempertimbangkan tujuan perkembangan anak. Guru terlebih dahulu menentukan tujuan kegiatan, memilih permainan yang membutuhkan keterlibatan beberapa anak, menyiapkan alat dan bahan, membentuk kelompok kecil, serta menyesuaikan tempat bermain dengan karakteristik permainan. Permainan yang membutuhkan ruang gerak lebih luas, seperti estafet bola dan menirukan gerakan hewan, dilakukan di halaman sekolah, sedangkan kegiatan menyusun balok dan puzzle dilakukan di dalam kelas. Penyesuaian tersebut menunjukkan bahwa perencanaan permainan tidak hanya mempertimbangkan unsur kesenangan, tetapi juga kondisi yang memungkinkan anak melakukan interaksi dan kerja sama.

Temuan mengenai pentingnya lingkungan bermain tersebut sejalan dengan penelitian Sanseter, Storli, dan Sando (2022) yang menunjukkan bahwa karakteristik ruang dan material dalam lingkungan pendidikan anak usia dini berkaitan dengan keterlibatan anak dalam aktivitas bermain. Penataan ruang juga dapat memengaruhi kesempatan anak untuk melakukan interaksi dan kegiatan kooperatif. Temuan lain dari [Gkloumpou dan Germanos \(2022\)](#) menunjukkan bahwa lingkungan kelas menjadi bagian penting dalam terbentuknya interaksi anak dengan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, penataan lingkungan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai salah satu faktor yang mendukung munculnya kesempatan kerja sama selama *fun game*.



Gambar 1. Permainan estafet bola dan berputar dalam lingkaran termasuk permainan *fun game* yang dimainkan siswa TK Islam YLPI

Perkembangan Kemampuan Anak untuk Bergabung dan Berpartisipasi dalam Kelompok.

Salah satu perubahan yang terlihat selama pelaksanaan *fun game* adalah kemampuan anak untuk bergabung dan berpartisipasi dalam kelompok. Pada kegiatan awal, beberapa anak masih cenderung bermain sendiri, memilih teman tertentu, atau menunggu arahan guru sebelum terlibat dalam kegiatan kelompok. Setelah kegiatan dilakukan secara berulang, anak mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif. Anak mulai mendekati teman, mengambil bagian dalam permainan, dan mengikuti kegiatan kelompok tanpa harus selalu diarahkan oleh guru. Perubahan tersebut terlihat terutama pada permainan menyusun balok dan puzzle. Ketika kegiatan memiliki tujuan yang harus diselesaikan bersama, anak mulai memahami bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok. Anak tidak hanya melakukan aktivitas secara individual, tetapi mulai menyesuaikan tindakan dengan aktivitas teman. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain kelompok dapat menjadi pengalaman awal bagi anak untuk belajar masuk ke dalam kelompok dan mempertahankan keterlibatannya dalam aktivitas bersama.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian [Ziegler dan Morrier \(2022\)](#) yang menunjukkan bahwa permainan kooperatif terstruktur dapat meningkatkan kesempatan interaksi sosial anak prasekolah melalui pemodelan dan keterlibatan teman sebaya. Penelitian mengenai perkembangan *cooperative play* juga menunjukkan bahwa kemampuan bermain kooperatif mencakup keterlibatan anak dalam aktivitas bersama dan interaksi dengan teman sebaya. Selain itu, Ferreira et al. (2024) menemukan bahwa keterlibatan dalam permainan asosiatif dan kooperatif berkaitan dengan perilaku prososial anak prasekolah.

Kemampuan Berbagi Tugas dan Menyelesaikan Kegiatan Bersama

Kemampuan kerja sama yang paling terlihat dalam penelitian ini adalah kemampuan anak berbagi tugas dan menyelesaikan kegiatan dengan tujuan yang sama. Pada permainan menyusun balok, anak mulai melakukan pembagian tugas sederhana, seperti mengambil balok, memilih bentuk yang sesuai, menyusun bagian dasar, dan menambahkan bagian atas bangunan. Pembagian tugas tersebut belum selalu dilakukan secara terstruktur, tetapi menunjukkan munculnya inisiatif anak untuk melakukan pekerjaan yang berbeda dalam rangka mencapai hasil yang sama.

Hal yang sama terlihat pada kegiatan puzzle. Anak mencari kepingan, menunjukkan kepingan kepada teman, memberikan saran mengenai posisi kepingan, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa kerja sama pada anak usia 5–6 tahun dapat muncul dalam bentuk sederhana dan tidak selalu berupa pembagian tugas yang direncanakan secara formal. Anak dapat belajar bekerja sama melalui proses saling memberikan bantuan dan menggabungkan kemampuan untuk mencapai tujuan kelompok.

Temuan tersebut didukung oleh Flores et al. (2024) yang melalui kajian literatur menjelaskan bahwa permainan kooperatif menyediakan kesempatan bagi anak untuk berkomunikasi, berbagi, berinteraksi, dan bekerja menuju tujuan bersama. Penelitian Sari dan Eliza (2023) juga menunjukkan bahwa *cooperative play* mencakup beberapa perilaku, seperti bertanggung jawab, membantu, menghargai pendapat, berbagi peran, dan melakukan interaksi dengan teman.

Kemampuan Saling Membantu dan Memberikan Dukungan kepada Teman

Kemampuan saling membantu juga terlihat selama pelaksanaan *fun game*. Pada permainan estafet bola, keberhasilan kegiatan bergantung pada keterlibatan setiap anggota kelompok. Anak harus menerima bola, mengoper kepada teman berikutnya, dan menjaga urutan permainan. Ketika bola terjatuh, guru mengarahkan anak untuk mengambil kembali bola dan melanjutkan permainan tanpa menyalahkan teman. Pada awal kegiatan masih terdapat anak yang menunjukkan kekecewaan ketika teman melakukan kesalahan. Namun, melalui arahan guru dan pengalaman bermain bersama, anak mulai menunjukkan perilaku membantu, seperti mengambil bola yang terjatuh, memberikan semangat kepada teman, dan melanjutkan kegiatan bersama. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa *fun game* memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami bahwa keberhasilan kegiatan tidak hanya bergantung pada dirinya sendiri, tetapi juga pada keterlibatan anggota kelompok.

Temuan ini memiliki kesesuaian dengan penelitian mengenai permainan kooperatif yang menunjukkan bahwa kegiatan bersama dapat menjadi konteks bagi perkembangan perilaku prososial. Penelitian Jeong, You, dan Chun (2024), misalnya, mengkaji permainan kooperatif dan perilaku prososial anak prasekolah dan menempatkan kerja sama serta kepedulian terhadap teman sebagai bagian penting dari pengalaman bermain bersama.

Kemampuan Berkomunikasi dan Berdiskusi dengan Teman

Kemampuan komunikasi juga menjadi bagian penting dari perkembangan kerja sama yang ditemukan dalam penelitian ini. Pada permainan menyusun balok, anak mulai menyampaikan pendapat mengenai bentuk bangunan yang akan dibuat, meminta bantuan, dan memberikan saran kepada teman. Pada permainan puzzle, komunikasi muncul ketika anak bertanya mengenai kepingan yang sesuai, menunjukkan bagian gambar kepada teman, atau memberikan bantuan dalam menemukan kepingan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kerja sama tidak hanya berkaitan dengan melakukan pekerjaan secara bersama-sama, tetapi juga membutuhkan komunikasi. Anak perlu menyampaikan keinginan, mendengarkan pendapat teman, memberikan respons, dan menyesuaikan tindakan dengan anggota kelompok. Dengan demikian, *fun game* memberikan situasi yang memungkinkan kemampuan komunikasi berkembang secara alami melalui kebutuhan untuk menyelesaikan tugas bersama. Hal ini sejalan dengan Ziegler dan Morrier (2022) yang menunjukkan bahwa kegiatan *cooperative play* dapat memberikan kesempatan kepada anak prasekolah untuk meningkatkan interaksi sosial melalui keterlibatan dan komunikasi dengan teman sebaya.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Jeong, You, dan Chun (2024) yang menunjukkan bahwa kegiatan bahwa kegiatan *cooperative play* dapat mendukung perkembangan perilaku prososial anak, termasuk komunikasi, membantu teman, kepemimpinan, dan empati. Selain itu, [Gladh et al. \(2022\)](#) menjelaskan bahwa kegiatan bermain sosial yang melibatkan dukungan teman sebaya dapat membantu anak meningkatkan keterlibatan dalam permainan dan interaksi sosial. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat menjadi sarana bagi anak untuk belajar berkomunikasi, berbagi tanggung jawab, memberikan respons kepada teman, dan menyesuaikan perilaku dengan kebutuhan kelompok.

Kemampuan Mengikuti Aturan dan Menunggu Giliran

Kemampuan mengikuti aturan terlihat pada berbagai permainan yang diterapkan. Dalam permainan estafet bola yang dilaksanakan oleh anak-anak, anak belajar menunggu giliran, menerima bola sesuai urutan, dan mengoperkannya kepada teman. Pada permainan puzzle dan menyusun balok, anak belajar menggunakan alat secara bersama dan tidak mengambil seluruh alat untuk dirinya sendiri. Sementara itu, pada permainan gerak dan lagu serta permainan menirukan gerakan hewan, anak harus memperhatikan instruksi guru dan menyesuaikan gerakannya dengan teman.

Kemampuan mengikuti aturan dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan kepatuhan terhadap instruksi guru saja, tetapi juga menunjukkan kemampuan anak menyesuaikan perilaku dengan kebutuhan kelompok. Anak belajar bahwa kegiatan bersama memerlukan aturan agar setiap anggota memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Hal tersebut menjadi dasar penting bagi perkembangan kerja sama karena anak perlu mengurangi perilaku yang berpusat pada kepentingan pribadi dan mulai mempertimbangkan kepentingan kelompok.

Hasil penelitian [Aziz dan Rizawati \(2022\)](#) menunjukkan bahwa permainan kooperatif yang melibatkan komunikasi dan kerja sama dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Penelitian tersebut menemukan peningkatan perkembangan dari kondisi awal sekitar 25%, menjadi sekitar 50% pada siklus pertama dan mencapai sekitar 75% pada siklus kedua. Temuan ini memperkuat hasil penelitian di TK Islam YLPI Marpoyan bahwa kegiatan bermain bersama dapat menjadi sarana untuk melatih interaksi, kerja sama, dan penyesuaian perilaku anak.

Peran Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan *fun game* tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan, tetapi juga oleh cara guru merancang dan mendampingi kegiatan. Guru berperan sebagai perencana, pemberi arahan, fasilitator, pengamat, dan pemberi penguatan. Pada tahap awal, guru menjelaskan tujuan dan aturan permainan, membagi kelompok, menyediakan alat, serta memberikan contoh. Selama permainan berlangsung, guru lebih banyak mengamati dan memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan.

Peran guru sebagai fasilitator terlihat ketika guru tidak langsung menyelesaikan masalah yang muncul di antara anak. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berkomunikasi, berdiskusi, dan mencari penyelesaian bersama. Ketika anak menunjukkan perilaku positif, seperti membantu teman, berbagi alat, menunggu giliran, dan menyelesaikan tugas kelompok, guru memberikan penguatan. Strategi tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman kerja sama secara langsung, bukan hanya menerima penjelasan mengenai pentingnya bekerja sama. Temuan ini sejalan dengan kajian [Anita dan Maisaroh \(2025\)](#) mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam mengelola dinamika kelompok dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam pengembangan keterampilan sosial anak.

Kajian tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan berbasis permainan dan kerja sama dapat mendukung kemampuan bekerja sama, komunikasi, berbagi, mengikuti aturan, dan perilaku prososial. Berdasarkan keseluruhan hasil pengamatan, kemampuan kerja sama anak dalam penelitian ini dapat dilihat melalui beberapa indikator utama, yaitu kemampuan bergabung dalam kelompok, berbagi tugas, saling membantu, berkomunikasi, bertanggung jawab terhadap tugas, mengikuti aturan, dan menyesuaikan diri dengan teman. Ketujuh indikator tersebut tidak berkembang secara terpisah, tetapi saling berkaitan. Ketika anak mulai mampu bergabung dalam kelompok, anak memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi; komunikasi kemudian mendukung pembagian tugas; pembagian

tugas membutuhkan tanggung jawab; dan seluruh proses tersebut membutuhkan kemampuan mengikuti aturan serta mempertimbangkan keberadaan teman.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa *fun game* berfungsi sebagai konteks belajar yang memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk mempraktikkan kerja sama. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Firawati, Sadaruddin, dan Nasaruddin (2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain kooperatif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun. Penelitian Aziz dan Rizawati (2022) juga menunjukkan perkembangan sosial-emosional setelah penerapan permainan kooperatif, sedangkan penelitian Ziegler dan Morrier (2022) menunjukkan bahwa permainan kooperatif terstruktur dapat meningkatkan interaksi sosial anak prasekolah.

Temuan penelitian ini juga perlu dipahami secara lebih hati-hati. Tidak semua penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif secara otomatis menghasilkan peningkatan perilaku kerja sama di luar konteks permainan. Eriksson, Kenward, Poom, dan Stenberg (2021), misalnya, menemukan bahwa pada anak usia 4–6 tahun, jenis permainan papan kooperatif atau kompetitif tidak menghasilkan perbedaan yang signifikan pada perilaku kooperatif dan prososial setelah permainan. Anak memang lebih menyukai permainan kooperatif, tetapi efek transfer perilaku ke situasi lain tidak selalu terlihat. Temuan tersebut penting karena menunjukkan bahwa keberhasilan *fun game* tidak hanya bergantung pada label “permainan kooperatif”, tetapi juga pada desain kegiatan, konteks, pendampingan guru, karakteristik anak, dan kesempatan anak untuk menggunakan keterampilan sosial dalam berbagai situasi.

Temuan tersebut menjadi salah satu kontribusi penting penelitian ini. *Fun game* tidak diposisikan sebagai permainan yang secara otomatis meningkatkan kemampuan kerja sama, tetapi sebagai kegiatan pembelajaran yang menyediakan kesempatan bagi anak untuk mengalami dan mempraktikkan perilaku kerja sama. Proses tersebut terjadi melalui interaksi antara desain permainan, pembentukan kelompok, arahan guru, lingkungan bermain, dan respons anak selama kegiatan. Dengan demikian, pengembangan kemampuan kerja sama dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai proses pedagogis yang berlangsung melalui pengalaman bermain secara berulang.

Tabel 1. Hasil Temuan Penelitian Implementasi *fun game* dalam Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama Anak

<i>Aspek Penelitian</i>	<i>Temuan Utama</i>
Bergabung dalam kelompok	Kemampuan anak untuk bergabung dalam kelompok, mengalami perubahan perilaku menjadi berkembang setelah mengikuti kegiatan <i>fun game</i>
Berbagi tugas dan menyelesaikan kegiatan bersama	Kemampuan anak berbagi tugas dan menyelesaikan kegiatan telah muncul diawali dengan inisiatif anak untuk melakukan pekerjaan yang berbeda dalam rangka mencapai hasil yang sama.
Saling membantu dan memberikan dukungan	Anak mulai menunjukkan perilaku membantu, seperti mengambil bola yang terjatuh, memberikan semangat kepada teman, dan melanjutkan kegiatan Bersama.
Bertanggung jawab terhadap tugas	Anak melakukan kerja sama dalam menyelesaikan pekerjaan, sekaligus berkomunikasi. Anak menyampaikan keinginan, mendengarkan pendapat teman, memberikan respons, dan menyesuaikan tindakan dengan anggota kelompok.
Mengikuti aturan dan menunggu giliran.	Kemampuan anak dalam mengikuti aturan sudah menunjukkan kepatuhan terhadap instruksi guru dan juga menunjukkan kemampuan anak menyesuaikan perilaku dengan kebutuhan kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *fun game* dapat menjadi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Islam YLPI Marpoyan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan

secara berkelompok memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berbagi tugas, saling membantu, mengikuti aturan, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap peran masing-masing. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya perkembangan kerja sama anak selama mengikuti kegiatan *fun game*. Hasil penelitian ini menjawab tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis implementasi *fun game* sebagai strategi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun. Penetapan *fun game* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk belajar bekerja yang menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk belajar bekerja bersama teman dalam mencapai tujuan kelompok. Secara praktis, *Fun game* dapat menjadi alternatif bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan sosial anak, khususnya kemampuan kerja sama. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan *fun game* pada TK dengan karakteristik dan lingkungan pembelajaran yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih beragam. Selain itu, penelitian dapat mengembangkan dan menguji model *fun game* tertentu yang dirancang secara sistematis berdasarkan indikator kemampuan kerja sama anak, sehingga setiap jenis permainan dapat dikethui secara lebih spesifik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan apresiasi dan rasa terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau atas dukungan serta kepercayaan yang diberikan dalam menunjang pelaksanaan penelitian ini. Bantuan dan dukungan tersebut menjadi bagian penting dalam kelancaran seluruh rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari tahap persiapan dan pelaksanaan hingga proses penyelesaian serta penyusunan laporan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anita, W., & Maisaroh, S. (2025). Studi literatur tentang metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) untuk mengembangkan keterampilan sosial anak taman kanak-kanak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 236–247. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10610>
- Asrullah, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>
- Aziz, H. C., & Rizawati. (2022). Penerapan permainan kooperatif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 24–30. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.9920>
- Firawati, H. R., Sadaruddin, S., & Nasaruddin, N. (2025). Peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain kooperatif. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 3(2), 509–521. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v3i2.645>
- Flores, I. G., Verduga Shiguango, H. A., Gallo Cando, K. M., Gallo Calero, G. Y., & Gallo Calero, J. L. (2024). Cooperative play in the development of social skills: A bibliographic review. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 166–186. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>
- Gladh, M., Siljehag, E., Westling Allodi, M., & Odom, S. L. (2022). Supporting children's social play with peer-based intervention and instruction in four inclusive Swedish preschools. *Frontiers in Education*, 7, 943601. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.943601>
- Gkloumpou, A., & Germanos, D. (2022). The importance of classroom cooperative learning space as an immediate environment for educational success: An action research study in Greek kindergartens. *Educational Action Research*, 30(1), 61–75. <https://doi.org/10.1080/09650792.2020.1771744>
- Handayani, O. D., & Kaffa, S. (2025). The influence of social-emotional development on school readiness in early childhood: A study of 5–6-year-olds in Bogor Regency. *Golden Age: Jurnal*

Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 10(1), 127–138.
<https://doi.org/10.14421/jga.2025.101-10>

Lee, Y.-E. (2023). Bioecological profiles of preschool children's individual, familial, and educational characteristics, and their relations with school adjustment, academic performance, and executive function in first grade. *Frontiers in Psychology*, 14, 1185098.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185098>

Putri, C. F., & Zulminiati, Z. (2020). Kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3038–3044. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.806>

Sari, S. G. W., & Eliza, D. (2023). Pengaruh loose part terhadap cooperative play pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 219–233.
<https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52440>

Ziegler, S. M. T., & Morrier, M. J. (2022). Increasing social interactions of preschool children with autism through cooperative outdoor play. *The Journal of Special Education*, 56(1), 49–60.
<https://doi.org/10.1177/00224669211032556>