

Pengaruh Media *Rolling Ball* Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun TK Tri Insani Permata Pekanbaru

Indah Ratna Sari¹ Enda Puspitasari² Ria Novianti³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: indah.ratna3540@student.unri.ac.id¹ enda.puspitasari@lecture.unri.ac.id²
ria.novianti@lecture.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan kerja sama anak usia dini 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan *Rolling Ball* serta untuk mengetahui seberapa besarkah pengaruh penggunaan media *Rolling Ball* terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain *Pra Eksperimen Pretest Posttest Control Grup Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru dengan populasi berjumlah 24. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan sampel kelas B1 dan B2 dengan jumlah masing-masing kelas 12 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu data primer dan observasi dan tes, analisis data menggunakan t-tes uji *Wilcoxon Signed Rank* menggunakan *SPSS ver 22*. Berdasarkan output "*Test Statistik*" dikelas eksperimen diketahui Z hitung sebesar -3.078 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kelas eksperimen sebesar 0,002 dan $0,002 \leq$ dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa "hipotesis diterima" yang artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Rolling Ball* terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru, berdasarkan rumus Gain pengaruh yang diberikan sesudah perlakuan media *Rolling Ball* sebesar 59,63% yang berada dalam kategori sedang.

Kata Kunci: Media *Rolling Ball*, Kemampuan Kerja



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menghadapi berbagai macam tantangan yang berkaitan dengan globalisasi yang ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, lingkungan hidup maupun yang berkaitan dengan kemerosotan peserta didik. Pendidikan abad ke-21 lebih menekan peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik (Rudianto, 2022). Pembelajaran pada abad 21 ini dikenal dengan pembelajaran *4C skills*, yaitu terdiri dari *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (kerja sama tim), *Communication* (komunikasi/berbicara), dan *Creativity* (berpikir kreatif) (Puspitasari dkk., 2022). Ada beberapa fakta penting tentang karakteristik anak usia dini yang berhubungan dengan interaksi sosial anak. Anak usia dini memiliki ciri khas antara lain bersifat egosentris. Menurut Hurlock (Sudirman, 2021) Anak dengan *egosentrisme* hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri bukan sudut pandang orang lain, dibatasi oleh perasaan dan pikiran yang masih sempit, serta belum mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain. Sejalan dengan pendapat (Maulidah, 2021) Anak juga masih sulit untuk memahami konsep bahwa dirinya membutuhkan orang lain, begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Tri Insani Permata Pekanbaru, menunjukkan kurangnya pemanfaatan media permainan yang melibatkan anak untuk berkerja sama didalamnya. Hal ini terlihat ketika saat anak masih memilih teman dalam kelompok duduk, baik dalam kondisi makan, belajar serta bermainnya. Anak sering berebut mainan dan

tidak mau meminjamkan mainan, serta tidak memberikan kesempatan bermain bersama. Anak lebih mementingkan keinginan pribadi tanpa memikirkan orang lain, anak cenderung (egois), serta rendahnya rasa kepedulian dan rasa tolong menolong terhadap sesama. Observasi yang dilakukan guru terhadap anak merupakan proses awal untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan anak secara keseluruhan, lalu berikutnya diambil keputusan untuk kepentingan pendidikan anak (Novianti, 2012).

Menurut (Hasanah, 2020) kemampuan kerja sama pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai. Kemampuan kerja sama pada anak jika tidak dimaksimalkan atau distimulasi dengan baik sejak dini, maka akan menimbulkan kesulitan tertentu dimasa selanjutnya, terutama dalam pembentukan karakter anak. Adapun upaya untuk mengembangkan kemampuan kerja sama dalam diri anak, guru di sekolah dapat menggunakan beberapa cara atau langkah-langkah untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama anak, salah satunya dengan kegiatan bermain (Rachman & Mujtahidin, 2023). Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, karena bermain merupakan fitrah serta kebutuhan bagi anak-anak (Safitri, 2019). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pentingnya mestimulasi kemampuan kerja sama anak serta perlunya dilakukan upaya penerapan pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kerja sama anak salah satunya dengan menggunakan media yang menyenangkan dan menarik minat anak, agar pembelajaran lebih optimal, seperti menggunakan media *Rolling Ball*. Permainan ini dimainkan dalam bentuk tim dalam 1 tim terdapat 3 orang anak, diharapkan anak mampu untuk menyelesaikan permainan sesuai intruksi permainan yang telah disampaikan oleh guru, manfaat dari permainan *Rolling Ball* ini adalah melatih anak untuk mengkoordinasikan gerakan tangan, konsentrasi, kerja sama, dan komunikasi sesama teman/tim, itu semua bertujuan untuk mengetahui bagaimana anak mampu mencari jalan keluar serta menyelesaikan permainan melalui alur yang telah dibuat pada setiap lubang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh independent (*treatment* / perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol dalam penelitian eksperimen (Sugiono, 2015). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*True Experimental Design*) pengujian variabel bebas dan variabel terikat dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan rancangan desain Penelitian *Pra Eksperimen Pre-Test-Post-Test Control Group Design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok dengan menggunakan kelas pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru dengan populasi berjumlah 24. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan sampel kelas B1 dan B2 dengan jumlah masing-masing kelas 12 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu data primer dan observasi dan tes, analisis data menggunakan Uji Prasyarat t-tes, Uji (*Wilcoxon Signed Rank*) dan rumus Gain.

Tabel 1. Lembar Observasi Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator	Sub Indikator	Kriteria penilaian
-----------	---------------	--------------------

		Baik	Cukup	Kurang
1. Setiap anak mau bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya	1. Anak dapat bermain tanpa memilih dan membedakan teman 2. Anak mau mengajak temannya untuk bermain bersama			
2. Anak bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas	1. Anak mampu melakukan permainan hingga selesai 2. Anak mampu menyelesaikan tugas dari guru			
3. Anak saling tolong menolong dan membantu dalam kelompok	1. Anak mampu merespon dengan baik apa bila ada yang menawarkan bantuan 2. Anak mampu membantu teman merapikan alat permainan yang digunakan			

Sumber: (Hadaina dkk., 2021)

Kriteria Penilaian

Baik (B) : 3

Cukup (C) : 2

Kurang (K) : 1

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik t-test dengan menggunakan program *Microsoft Excel* dan *SPSS versi 22 for windows*. Teknik statistik t-test digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) menggunakan media *Rolling Ball*. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Penelitian ini dilakukan melalui dua tes yaitu *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dikelas B1 yaitu 12 anak dan kelas B2 12 anak sehingga didapatkan sampel penelitian sebanyak 24 anak.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor yang dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pretest Eksperimen</i>	6	18	12	2	7	11	8.92	1.379
<i>Pretest Kontrol</i>	6	18	12	2	6	8	7.17	.937
<i>Posttest Eksperimen</i>	6	18	12	2	10	17	14.33	2.188
<i>Posttest Kontrol</i>	6	18	12	2	8	12	9.67	1.723

Berdasarkan data tabel 2 diatas, maka dapat dilihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh (Empirik) mengenai kemampuan kerja sama pada anak lebih tinggi setelah diberikan perlakuan berupa media *Rolling Ball* dibandingkan pada kelas yang tidak mendapatkan perlakuan yaitu kelas kontrol yang memperoleh skor lebih rendah dari skor kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan menggunakan media *Rolling Ball* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak.

Tabel 3. Kemampuan Kerja Sama *Pretest* Pada Kelas Ekseperimen dan Kontrol

Indikator Penilaian	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Skor	Skor	%	Kriteria	Skor	Skor	%	Kriteria

	Faktul	Ideal			Faktual	Ideal		
Setiap anak mau bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya	31	72	43,16%	Kurang	24	72	33,33%	Kurang
Anak bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas	43	72	59,72%	Cukup	38	72	52,78%	Kurang
Anak saling tolong menolong dan membantu dalam kelompok	33	72	45,83%	Kurang	24	72	33,33%	Kurang
Rata-rata	107	216	49,54%	Kurang	86	216	39,81%	Kurang

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 3 diatas maka diketahui persentase akhir untuk 3 indikator sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dimulai pada kriteria Kurang (K) dengan persentase kelas eksperimen 49,54% dan kelas kontrol 39,81% sehingga kemampuan kerja sama kelas eksperimen dan kelas kontrol masih dalam kategori rendah. Terbukti pada saat pembelajaran terkait mengembangkan kemampuan kerja sama, ada anak yang tidak mampu membina hubungan dengan teman lainnya, ada anak yang tidak mau menolong teman yang mengalami kesulitan, ada anak yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut (Magta dkk., 2019) jika hal ini terus dibiarkan maka semakin sedikit kesempatan anak untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin lambat mereka belajar melakukan suatu kegiatan. Oleh karenanya pentingnya stimulasi diberikan melalui media permainan berupa *Rolling Ball*, sebagai mana diketahui bahwa bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh anak setiap harinya, melalui permainan mengenal lingkungan sekitar seperti bermain bersama teman dan tentunya memberikan rasa senang pada diri anak (Susanti, 2022).

Tabel 4. Kemampuan Kerja Sama Posttest Pada Kelas Ekseperimen dan Kontrol

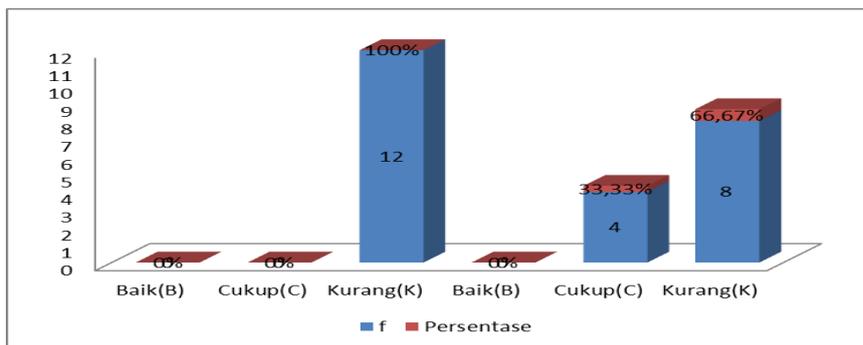
Indikator Penilaian	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Skor Faktul	Skor Ideal	%	Kriteria	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
Setiap anak mau bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya	58	72	80,56%	Baik	41	72	59,94%	Cukup
Anak bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas	57	72	79,17%	Baik	43	72	59,72%	Cukup
Anak saling tolong menolong dan membantu dalam kelompok	57	72	79,17%	Baik	32	72	44,44%	Kurang
Rata-rata	172	216	79,63%	Baik	116	216	53,70%	Kurang

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4 diatas maka dapat diketahui persentase akhir untuk 3 indikator sesudah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen yaitu dalam kriteria Baik(B) dengan persentase 79,63% sedangkan kelas kontrol yaitu dalam kriteria Kurang (K), setelah menggunakan media *Rolling Ball* dapat dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata. Peningkatan yang terjadi karena adanya media *Rolling Ball* yang disukai dan disenangi oleh anak dapat dilihat ketika pertama kali diperlihatkan media *Rolling Ball* anak langsung menampakkan antusiasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristiyanti (dalam S. N. Putri & Arif Budiman, 2021) bahwa tujuan penggunaan media *Rolling Ball* adalah agar anak berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dengan sesama anggota kelompoknya.

Tabel 5. Rekapitulasi Kemampuan Kerja sama Sebelum dan Sesudah Perlakuan (*Pretest-Posttest*) TK Tri Insani Permata Pekanbaru pada Kelas Kontrol

No	Kriteria	Rentang skor	Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
1	Baik (B)	76%-100%	0	0%	0-	0%
2	Cukup (C)	56%-75%	0	0%	4	33,33%
3	Kurang (K)	0%-55%	12	100%	8	66,67%

Berdasarkan pada tabel 5 diatas perbandingan sebelum dan sesudah pada kelas kontrol maka diketahui bahwa anak dikelas kontrol yang sama sekali tidak diberikan perlakuan mengalami perubahan yang tidak signifikan dimana anak masih dalam kriteria Kurang.

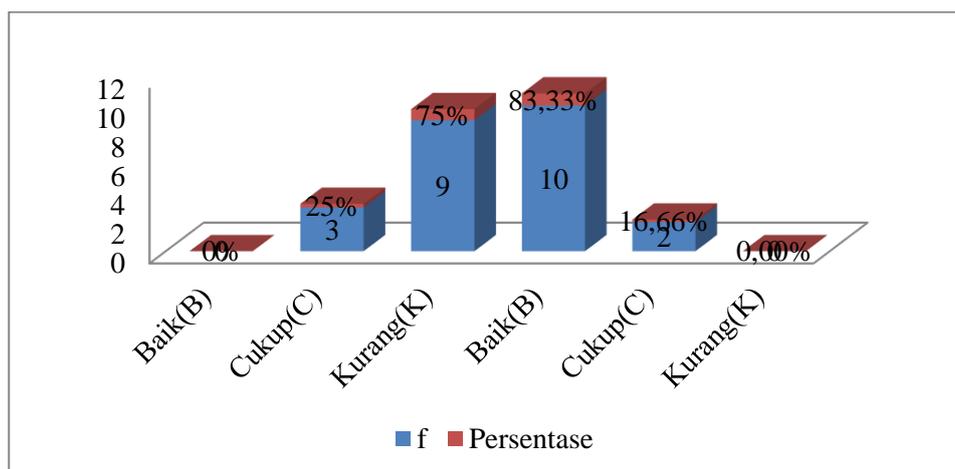


Gambar 1. Diagram Kemampuan Kerja Sama (*Pretest-Posttest*) Pada Kelas Kontrol

Tabel 6. Rekapitulasi Perbandingan Kemampuan Kerja Sama Sebelum Dan Sesudah Perlakuan (*Pretest-Posttest*) Di TK Tri Insani Permata Pekanbaru Pada Kelas Eksperimen

No	Kriteria	Rentang skor	Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
1	Baik (B)	76%-100%	0	0%	10	83,33%
2	Cukup (C)	56%-75%	3	25%	2	16,66%
3	Kurang (K)	0%-55%	9	75%	0	0%

Berdasarkan pada tabel 6 diatas perbandingan kemampuan kerja sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang mendapatkan perlakuan permainan media *Rolling Ball* mengalami peningkatan. Anak yang pada awalnya berada pada kriteria Baik (B) sebanyak 0 dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria Cukup (C) sebanyak 3 orang dengan persentase 25% dan anak yang berada pada kriteria Kurang (K) sebanyak 9 orang dengan persentase 75%. Kemudian mengalami peningkatan menjadi anak pada kriteria Baik (B) sebanyak 10 orang dengan persentase 83,33%, anak yang berada pada kriteria Cukup (C) sebanyak 2 orang dengan persentase 16,66% dan anak yang berada kriteria Kurang (K) sebanyak 0 dengan persentase 0%.



Gambar 2. Diagram Kemampuan Kerja Sama (*Pretest -Posttest*) Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan pada gambar diagram diatas, dapat dilihat kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol pada saat pretest diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria Baik (B) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria Cukup (C) dengan persentase sebesar 0% sebanyak 0 anak dan anak yang berada pada kriteria Kurang (K) dengan persentase sebesar 100% sebanyak 12 anak. Kemudian saat posttest kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol diperoleh data anak yang berada pada kriteria Baik (B) dengan persentase 0% sebanyak 0 anak, anak yang berada pada kriteria Cukup (C) dengan persentase sebesar 33,33% sebanyak 4 anak dan anak yang berada pada kriteria Kurang (K) dengan persentase sebesar 66,67% sebanyak 8 anak. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun melalui permianan kooperatif berupa media *Rolling Ball*. Adapun manfaat media *Rolling Ball* bagi anak adalah melatih kesabaran, saling bertukar ide atau imajinasi, belajar bagaimana cara berkomunikasi dengan teman, saling jujur, belajar sportif di dalam kelompok, belajar berbagi, menghargai keputusan teman, belajar bagaimana mentaati aturan dan bertanggungjawab di dalam kelas, sehingga anak mampu bergabung bersama teman-temannya ketika bermain (Prabandari & Fidesrinur, 2021).

Kemudian salah satu faktor pendukung meningkatnya kerja sama anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran kooperatif ini yaitu adanya reward berupa gambar bintang. Reward diberikan kepada anak untuk meningkatkan semangat, motivasi dan antusias anak dalam melakukan kegiatan. Memberikan reward disetiap akhir kegiatan memiliki pengaruh besar terhadap anak dalam mengikuti kegiatan baik itu kegiatan bermain maupun kegitan pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Dimayati dan Mudjiono (dalam Sundari Rizky, 2023) yang mengemukakan bahwa ketika motivasi diketahui oleh anak, maka kegiatan belajar terselesaikan dengan baik, motivasi tersebut mampu membangkitkan, meningkatkan, memelihara semangat anak untuk belajar. Media pembelajaran salah satu dimensi yang sangat vital dalam proses belajar mengajar di jenjang PAUD. Dikatakan demikian karena kehadirannya dapat mempengaruhi tingginya kualitas pembelajaran serta membuat kelas lebih efektif dan efisien. Hal ini didukung oleh beberapa hasil riset yang membandingkan hasil hasil belajar anak yang diberikan media pembelajaran dengan yang tidak, hasilnya menunjukkan bahwa kelompok yang diberi media lebih baik kemampuannya jika dibandingkan dengan grup yang tidak diberi media (Kurnia, 2022). Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Rolling Ball* terhadap kemampuan pada anak berpengaruh sebesar 59,63% artinya ada peningkatan dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Rolling Ball*, maka dapat disimpulkan bahwa media *Rolling Ball* efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usai 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata, Pekanbaru.

Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	12 ^b	6.50	78.00
	Ties	0 ^c		
	Total	12		
a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen				
b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen				
c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen				

Dari output tabel 7 diatas dapat diketahui bahwa: *Negative Ranks* atau selisih (*negatif*) kemampuan kerja sama untuk *pret-test ke post-test* kelas eksperimen yaitu 0 baik dalam nilai N, *Mean Ranks*, dan *Sum Ranks*. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *Pre-test* ke nilai *Post-test*. *Positif Ranks* atau selisih (*positif*) antara kemampuan kerja sama untuk *pre-test* dan *post-test* pada tabel output diatas terdapat 12 data positif (N) yang artinya ke 12 anak mengalami peningkatan kemampuan kerja sama dari nilai *pret-test* ke nilai *post-test*. *Mean Ranks* atau rata-rata peningkatan di kelas eksperimen adalah 6.50 dan *Sum Ranks* sebesar 78.00. *Ties* adalah kesamaan nilai *Pre-test dan Post-test*. Dapat dilihat bahwa nilai *Ties* dari hasil di atas adalah 0 yang artinya tidak ada nilai yang sama antara *Pre-test* dengan *post-test* di kelas eksperimen.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	<i>Pre-Tes</i> Eksperimen - <i>Post-Tes</i> Eksperimen
Z	-3.078 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel 8 diatas dapat diketahui hasil analisis data Wilcoxon yaitu Z hitung sebesar -3.078^b dan Asymp. Sig. (2-tailed) di kelas eksperimen sebesar 0,002 Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0.002 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen jadi "hipotesis diterima" yang artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Rolling Ball* terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru. Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Media *Rolling Ball* Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru, cara menghitung rumus gain menurut David E. Maltzer (dalam Cania dkk., 2020).

$$G = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus diatas bahwa pengaruh yang diberikan dengan media *Rolling Ball* terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di Tk Tri Insani Permata Pekanbaru adalah sebesar 59,63%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata, Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan dikelas kontrol dan kelas eksperimen dalam kategori Kurang (K) yang artinya kemampuan kerja sama anak masih rendah hal ini dapat terlihat ketika beberapa anak masih memilih teman dalam kelompok duduk, baik dalam kondisi makan, belajar serta bermainnya. Anak sering berebut mainan dan tidak mau meminjamkan mainan, serta tidak memberikan kesempatan bermain bersama. Anak lebih mementingkan keinginan pribadi tanpa memikirkan orang lain, anak cenderung (egois), serta rendahnya rasa kepedulian dan rasa tolong menolong terhadap sesama. Kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru sesudah mendapatkan perlakuan kegiatan *Rolling Ball* terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen meningkat dengan kriteria Baik (B) sedangkan pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan berada pada kriteria Kurang (K) hal ini dikarenakan masih banyaknya anak yang tidak memenuhi indikator kemampuan kerja sama. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru artinya ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan kerja sama sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen menggunakan media *Rolling Ball* dengan sebesar pengaruh 59,63% yaitu berada pada kategori Sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. 2020. *Aulad : Journal On Early Childhood Pengaruh Media Glowing City Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*. 3(1), 53-60.
- Hadaina, N., Widiana, I. W., & Astawan, I. G. 2021. Pengembangan Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 4(1), 8-12.
- Hasanah, N. 2020. *4-5 Tahun Melalui Kegiatan Fun Cooking Di Ra Darussalam Kedoya Jakarta Barat 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Fun Cooking Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur ' an Jakarta*.
- Kurnia, R. 2022. *Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mekatronik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Paud Di Kabupaten Kampar , Riau*. 6(14), 9-16.
- Magta, M., Ujjanti, P. R., & Permatasari, E. D. 2019 . *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan*. 24(2), 212-220.
- Maulidar, Hayati, F., & Fitriani. 2020. Analisis Penanaman Kemampuan Kerjasama Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Novianti, R. 2012. *Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. 01(1), 22-29.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. 2021. Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)*, 1(2), 96.
- Puspitasari, E., Solfiah, Y., & Zulkifli, N. 2022. *Pengembangan Scanbook Untuk Pembelajaran Berbasis Steam Di Lembaga Paud*. 6(6), 6173-6186.
- Putri, S. N., & Arif Budiman. 2021. *Jurnal Pengetahuan Islam*. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ij)*, 2(1), 17-31.
- Rachman, S. A., & Mujtahidin, S. 2023. *Analisis Permainan Bakiak Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Terhadap*. 4(1), 296-300.
- Safitri, R. damayanti. 2019. Pengaruh Permainan Tradisional. *Pengaruh Permainan Tradisional*, 126(1), 1-7.
- Sudirman, I. N. 2021. *Modul Karakteristik Dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Nilacakra.

- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (21st Ed.). Alfabeta.
- Sundari Rizky, M. B. 2023. Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Potensia, Jurnal Ilmiah*, 8(1), 207–218
- Susanti, N. A. 2022. Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Dusun Paso'tanae, Desa Belabori, Kecamatan Parangloe, Kabupaten Gowa. *Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar*, 33(1), 1–91.