



PENINGKATAN KERJASAMA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN DI PAUD SAFITRI

Fifi Fitriyani¹, Yolanda Pahrul² Ratu Yustika Rina³

Universitas Bina Bangsa

Email: ebotaja463@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the cooperation skills of early childhood students through the implementation of a treasure hunt game at PAUD Safitri. Cooperation is a crucial aspect of social-emotional development that needs to be stimulated from an early age. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The subjects of the study were 10 children aged 5–6 years. Data collection techniques included observation and documentation, using observation sheets based on cooperation indicators according to Regulation of the Minister of Education and Culture No. 137 of 2014. The results showed a significant improvement in children's cooperation skills from the first to the second cycle. Children began to demonstrate behaviors such as sharing, working together, respecting others' opinions, and completing group tasks collaboratively. The conclusion of this study is that the treasure hunt game is an effective learning strategy to foster cooperation attitudes in early childhood education settings.

Keywords: Cooperation, Early Childhood, Game, Treasure Hunt, PAUD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini melalui penerapan permainan mencari harta karun di PAUD Safitri. Kerjasama merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial emosional anak yang perlu distimulasi sejak dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 10 anak usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi berdasarkan indikator kerjasama sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kerjasama anak dari siklus I ke siklus II. Anak mulai menunjukkan perilaku berbagi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan mampu menyelesaikan tugas kelompok secara bersama. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan mencari harta karun efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada anak usia dini di lingkungan PAUD.

Kata kunci: Kerjasama, Anak Usia Dini, Permainan, Harta Karun, PAUD

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anugerah dari Allah SWT, yang keberadaannya sangat penting, dimana akan menjadi penerus yang mampu mewujudkan cita-cita bangsa dan negara yang diharapkan (Maura et al., 2024). Ada beberapa pengertian yang berbeda-beda

mengenai anak, berdasarkan pendapat dari UU RI tentang perlindungan anak, bahwa anak adalah seseorang yang usianya belum sampai 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Selanjutnya berdasarkan pendapat dari Association For The Education Of Young Children (NAEYC) bahwa yang dinamakan anak usia dini adalah mulai dari anak tersebut lahir sampai dengan mencapai umur 6 tahun anak tersebut akan dikategorikan sebagai anak usia dini.

Anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kematangan hidup dan perkembangan anak di masa depan. Pada usia 0-6 tahun, anak berada pada masa emas (*golden age*) di mana perkembangan otak terjadi secara pesat dan optimal (Putri, 2020). Stimulasi pada anak usia dini adalah dengan kegiatan yang mampu menolong dirinya untuk menyesuaikan dengan lingkungan atau memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Safitri, 2020).

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk pengajaran yang mendasar dan utama sepanjang hidup seseorang. Dengan adanya pendidikan dapat terwujudnya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sesuai dengan apa yang dibutuhkan (Putri, 2020). Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 mendefinisikan sebagai berikut. Pendidikan anak usia dini sebagai stimulasi pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang ditujukan untuk membina pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani mereka, dengan demikian mempersiapkan mereka untuk upaya pendidikan berikutnya.

Seorang pendidik harus memiliki kecerdasan untuk membangun pengalaman belajar yang memotivasi, mengakomodasi, dan menghibur bagi murid. Menurut Pasal 10 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014. Ruang lingkup perkembangan anak meliputi aspek agama dan akhlak, kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif, bahasa, perkembangan sosial emosional, dan seni.

Kemampuan perkembangan sosial emosional anak menjadi salah satu yang dapat menumbuhkan kerjasama antar anak yang satu dengan yang lainnya. Kerjasama merupakan keterampilan perkembangan emosional dan sosial dan merupakan salah satu aspek dalam ruang lingkup perkembangan anak usia dini (Putri, 2020). Menurut Hurlock (dalam Aqobah, et al 2024) perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih membantu dan efektif dalam menjalankan hubungan sosial dengan lingkungannya (Maura, 2024).

Anak perlu dibiasakan untuk hidup bersosial dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal dan mampu bekerjasama dengan orang lain (Abidah, 2018). Pentingnya kerjasama bagi anak usia dini adalah melatih kepekaan anak, melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi, bertanggung jawab, saling tolong-menolong, menyelesaikan tugas bersama-sama untuk kepentingan bersama (Nurlaili, 2018).

Anak pada usia ini senang bermain. Baik bermain di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Menurut Aqobah, (2020) Belajar dengan bermain akan lebih menyenangkan memberikan pengalaman yang berarti pada anak. menurut Sukadiyanto (Aqobah, 2020) permainan adalah miniatur kehidupan, yang artinya dalam permainan muncul berbagai perilaku anak-anak untuk dapat melakukan sosialisasi dengan secara langsung tanpa ada

yang membatasi. Rahmawati et al., (2018) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku. Menurut Docket dan Fler (Pratiwi, 2017) Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak, akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak. Nehru (Pratiwi, 2017) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Bermain harta karun salah satu metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan kerjasama anak usia dini, dimana pada kegiatannya anak ditugaskan untuk mencari sesuatu yang berharga atau di sebut harta karun. Bellanca (Putri et al., 2020) menyatakan permainan harta karun merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Permainan mencari harta karun merupakan salah satu permainan menemukan benda, matematika, eksplorasi (Rahmawati et al., 2018). Dalam kegiatan ini anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk bereksplorasi dan berimajinasi bahwa mereka sedang benar-benar mencari harta karun. Setelah anak mengenal permainan ini, barulah guru menyampaikan peraturan dalam permainan mencari harta karun sambil memberikan contoh cara bermainnya, kemudian setiap anak diberikan kesempatan untuk mencoba permainan harta karun.

Kerjasama adalah gejala saling mendekati guna mengurus kepentingan bersama juga tujuan bersama (Aqobah et al., 2020). Apriono (Magta et al., 2019) menjelaskan kemampuan kerjasama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh beberapa anak untuk saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Hurlock (Fauziddin, 2016) kemampuan bekerjasama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial. Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan dan menyelesaikan suatu hal bersama-sama, maka semakin cepat anak belajar melakukan pekerjaan dengan cara bekerjasama. Kemampuan kerjasama penting distimulasi sejak dini, dengan bekerjasama anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana cara anak bisa berbagi, saling membantu, berinteraksi dan komunikasi dengan teman sebaya, menyelesaikan masalah dalam kelompok dan bertanggung jawab (Magta et al., 2019).

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Sementara itu, National Association for the Education of Young Children (NAEYC) mendefinisikan anak usia dini sebagai anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan 8 tahun. Maura et al., (2024) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anugerah dari Allah SWT, yang keberadaannya sangat penting, dimana akan menjadi penerus yang mampu mewujudkan cita-cita bangsa dan negara yang diharapkan. Anak usia dini berada pada

masa keemasan (golden age) dimana pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Sari & Wulandari, 2020).

2. Definisi Mencari Harta Karun

Permainan mencari harta karun merupakan salah satu bentuk permainan eksploratif yang bersifat aktif dan menyenangkan, yang dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning). Permainan ini mendorong anak untuk mencari objek tersembunyi berdasarkan petunjuk yang diberikan, sambil melibatkan interaksi sosial dan kerja tim. Dalam prosesnya, anak-anak belajar menyusun strategi, memahami instruksi, serta membagi peran dengan anggota kelompok, sehingga memberikan stimulasi terhadap aspek perkembangan sosial-emosional dan kognitif secara terpadu (Lestari, 2021).

Menurut Wahyuni dan Putri (2020), aktivitas bermain berkelompok seperti mencari harta karun memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, pengambilan keputusan bersama, dan toleransi terhadap perbedaan. Selain itu, kegiatan semacam ini dapat memicu motivasi intrinsik anak karena nuansa tantangan dan rasa ingin tahu yang muncul selama proses pencarian (Indrawati & Kusumaningtyas, 2019). Oleh karena itu, permainan ini tidak hanya menumbuhkan rasa percaya diri dan kebersamaan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia din.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahapan sistematis, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Setiap siklus memberikan ruang bagi guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dan observasi sebelumnya, sehingga bersifat berulang dan berkelanjutan (Arikunto, 2021). Subjek utama penelitian, yaitu anak-anak usia 5–6 tahun yang menjadi peserta didik aktif di PAUD Safitri. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan observasi, dokumentasi .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media Bendera Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan

Hasil observasi pada siklus pertama menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah dan belum merata pada semua aspek yang diamati. Meskipun permainan sudah dilakukan dua kali, sebagian besar anak masih kesulitan membangun komunikasi efektif dalam kelompok. Anak belum terbiasa berbagi peran, mendengarkan pendapat teman, serta menyelesaikan tugas secara kolektif. Perilaku dominan dan pasif masih

mendominasi dinamika kelompok, yang menghambat terbentuknya interaksi yang seimbang antar anggota. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain dalam konteks sosial yang membutuhkan kerjasama belum cukup sering diberikan dalam pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan lembar observasi yang memuat sembilan indikator kerjasama, diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 1 hasil observasi

| Nama Anak | I1 | I2 | I3 | I4 | I5 | I6 | I7 | I8 | I9 |
|------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| AY | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| ND | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| RA | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| KS | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| AD | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| MA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| PU | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| DI | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| LU | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| AL | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |

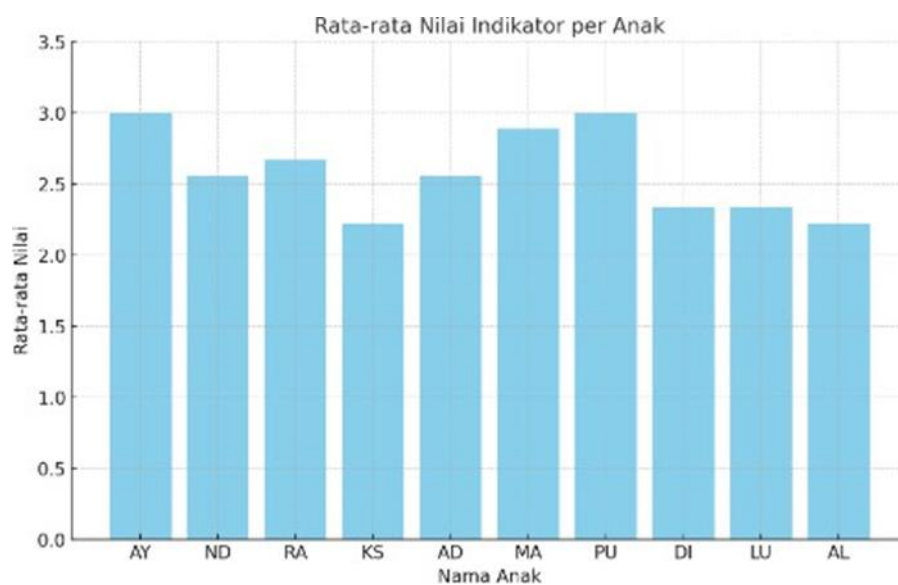
Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai tertinggi secara konsisten diperoleh oleh Putri dan Ayesha, yang menunjukkan skor 3 pada seluruh indikator. Hal ini menunjukkan bahwa keduanya telah memiliki pemahaman awal terhadap pentingnya kerja sama dan mampu berperilaku kooperatif dalam kegiatan kelompok. Sebaliknya, anak-anak seperti Keisha, Nadia, dan Alfatih masih menunjukkan skor 2 pada sebagian besar indikator, terutama pada aspek I4 (berbagi), I5 (menghargai), dan I8 (toleran). Hal ini menandakan bahwa mereka membutuhkan bimbingan lebih intensif dalam membangun keterampilan sosial.

Indikator yang paling lemah ditemukan pada I9 (ekspresi emosi) dan I4 (berbagi). Beberapa anak belum mampu mengekspresikan perasaan dengan tepat saat permainan berlangsung. Mereka cenderung menangis atau marah ketika permainan tidak sesuai harapan atau jika kelompok kalah dalam menemukan benda. Sementara dalam aspek berbagi tugas, anak masih menunjukkan sifat individualistik, ingin mendominasi peran, atau bahkan menolak terlibat. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fitriani (2020) yang menyatakan bahwa anak usia dini cenderung mengembangkan kemampuan berbagi dan menyelesaikan konflik secara sosial melalui pengalaman nyata dan pembiasaan yang berulang (Fitriani, 2020).

Nilai rata-rata keseluruhan pada siklus pertama masih berada dalam kategori "Mulai Berkembang (MB)". Hal ini menunjukkan bahwa walaupun sudah terdapat kegiatan yang melibatkan kerja kelompok, namun prosesnya belum berlangsung secara alami. Anak membutuhkan lebih banyak stimulus dan contoh konkret tentang bagaimana bekerja sama, saling mendukung, dan menghargai anggota

kelompok lain. Guru perlu mengintervensi dengan strategi penguatan sosial secara verbal maupun melalui refleksi kelompok.

Hasil observasi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan sudah mampu membangkitkan minat dan keterlibatan anak, tetapi belum sepenuhnya membentuk pola kerja sama yang utuh. Diperlukan modifikasi pada siklus berikutnya, seperti pembagian peran yang lebih jelas, waktu diskusi sebelum bermain, serta pemberian pujian atau reward terhadap perilaku sosial positif anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Yuliani & Ardi (2021), pembelajaran yang dirancang berbasis pengalaman sosial dan keterlibatan aktif mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak lebih cepat dibandingkan dengan pendekatan instruksional tradisional (Yuliani & Ardi, 2021).



Gambar 1 diagram siklus 1''.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II, dilakukan pengamatan terhadap perkembangan kemampuan kerjasama anak melalui lembar observasi yang sama seperti siklus pertama. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada sebagian

besar anak. Anak-anak mulai menunjukkan keterlibatan aktif dalam kelompok, berbagi tugas secara sukarela, serta mulai memahami pentingnya komunikasi dan koordinasi dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa revisi pada perencanaan—terutama pada penambahan diskusi kelompok, pembagian peran, dan penguatan sosial—berdampak positif terhadap perilaku kerjasama anak.

Peningkatan yang paling mencolok terlihat pada indikator I4 (berbagi), I7 (kooperatif), dan I6 (menyelesaikan masalah sosial). Anak yang pada siklus I masih menunjukkan sikap individualistik kini mulai mau berbagi tugas dan berdiskusi sebelum mengambil keputusan dalam kelompok. Misalnya, pada kelompok A, anak-anak berdiskusi siapa yang membawa keranjang, siapa yang membaca petunjuk, dan siapa yang mencatat petunjuk di papan. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitriani (2020), yang menyatakan bahwa anak usia dini dapat mengembangkan sikap kolaboratif secara signifikan melalui pembiasaan sosial yang dirancang dengan sengaja dan dilakukan secara berulang dalam konteks yang menyenangkan (Fitriani, 2020).

Berikut ini disajikan hasil observasi kemampuan kerjasama anak pada siklus II berdasarkan sembilan indikator:

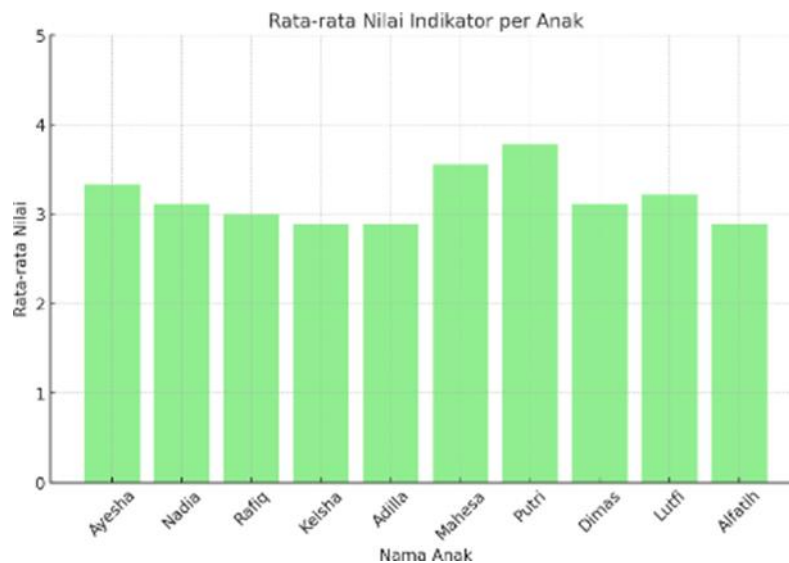
Tabel 2 hasil nilai indikator

| Nama Anak | I1 | I2 | I3 | I4 | I5 | I6 | I7 | I8 | I9 |
|------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Ayesha | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 |
| Nadia | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 |
| Rafiq | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 |
| Keisha | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| Adilla | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| Mahesa | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| Putri | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| Dimas | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Lutfi | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 |
| Alfatih | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |

Dari tabel di atas, terlihat bahwa mayoritas anak mengalami peningkatan skor pada indikator yang sebelumnya lemah, seperti I4 (berbagi) dan I8 (toleransi). Jika pada siklus I banyak anak yang berada di skor 2 pada indikator tersebut, maka pada siklus II sebagian besar anak mencapai skor 3 dan bahkan beberapa sudah 4. Anak-anak seperti Putri, Mahesa, dan Ayesha menunjukkan performa yang sangat baik secara konsisten di seluruh indikator. Bahkan anak seperti Keisha dan Dimas, yang pada siklus I lebih pasif, kini mulai menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tantangan kelompok.

Peningkatan ini tidak hanya kuantitatif, tetapi juga dapat diamati secara kualitatif. Guru mencatat bahwa anak-anak lebih sabar menunggu giliran, menyemangati teman yang kesulitan, dan menyampaikan ide dengan sopan. Suasana permainan juga lebih terorganisir dan kooperatif. Perubahan ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya mengikuti aturan permainan, tetapi juga mulai menyadari pentingnya peran sosial dan tanggung jawab dalam kelompok. Hal ini membuktikan bahwa pengalaman sosial yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan kompetensi sosial-emosional anak secara menyeluruh, sebagaimana diungkap oleh Santrock (2019) dalam teori perkembangan social.

Secara keseluruhan, hasil observasi pada siklus II memperlihatkan bahwa perbaikan dalam perencanaan dan strategi pelaksanaan berdampak langsung pada peningkatan kemampuan kerjasama anak. Pendekatan berbasis permainan tetap menjadi media utama, namun dengan struktur yang lebih jelas dan refleksi sosial yang diperkuat. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nuryati (2020), yang menekankan bahwa kerjasama anak usia dini tidak tumbuh dengan sendirinya, tetapi perlu disiapkan melalui kegiatan yang terstruktur dan didampingi dengan bimbingan guru secara konsisten



Gambar 2 siklus 2

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dua siklus tindakan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam aspek kerjasama anak, mulai dari kemampuan berbagi, menyelesaikan masalah bersama, hingga mengekspresikan emosi dalam situasi kelompok. Capaian ini diperoleh melalui tindakan yang bersifat reflektif dan disesuaikan setiap siklus, baik dari sisi perencanaan, pelaksanaan, maupun strategi pembelajaran. Peningkatan kemampuan kerjasama anak dari siklus I ke siklus II mencerminkan keberhasilan intervensi yang dilakukan secara bertahap dan terstruktur. Pada siklus I, anak-anak cenderung bermain sendiri, sulit berbagi, dan belum mampu menunjukkan peran yang setara dalam kelompok. Namun, setelah diberikan pembagian peran, penguatan sosial, dan refleksi emosional, anak mulai menunjukkan sikap saling mendukung, mampu menyusun strategi bersama, dan mengendalikan perasaan dalam dinamika kelompok. Ini selaras dengan teori perkembangan sosial dari Vygotsky (2019) yang menyatakan bahwa anak akan berkembang optimal jika dilibatkan dalam interaksi sosial dengan bimbingan dari lingkungan sekitarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus di PAUD Safitri, dapat disimpulkan bahwa Proses permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kerjasama anak usia dini di PAUD Safitri. Permainan ini dirancang secara sistematis dan bertahap dengan melibatkan strategi pembelajaran seperti pembagian peran, diskusi kelompok, tantangan sosial, serta refleksi emosional. Selama pelaksanaan

permainan, anak-anak menunjukkan perubahan positif dalam keterlibatan kelompok, kemampuan berbagi, menyelesaikan konflik, serta menunjukkan sikap empati dan toleransi. Dengan pendekatan bermain yang menyenangkan dan kontekstual, anak-anak mampu berlatih bekerjasama secara nyata dan merasakan manfaat dari kolaborasi. Permainan ini efektif menjadi media pembelajaran sosial yang membentuk karakter dan keterampilan interpersonal anak usia dini. Terdapat peningkatan kemampuan kerjasama anak setelah dilakukan permainan mencari harta karun di lembaga PAUD Safitri. Hasil observasi menunjukkan bahwa skor kemampuan kerjasama meningkat secara signifikan dari siklus ke siklus, yaitu dari 66,39% (kategori Mulai Berkembang) pada siklus I, menjadi 78,06% (kategori Berkembang Sesuai Harapan) pada siklus II. Seluruh indikator kemampuan kerjasama, termasuk berbagi, menyelesaikan masalah, menghargai pendapat, kooperatif, dan ekspresi emosi, mengalami perkembangan nyata. Perubahan ini terjadi tidak hanya secara kuantitatif, tetapi juga secara kualitatif, terlihat dari meningkatnya kesadaran sosial, inisiatif, dan empati antar anak dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan mencari harta karun efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini dan sangat relevan diterapkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran sosial-emosional di lingkungan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M., dkk. (2022). Dampak aktivitas bermain kelompok terhadap perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 15–23.
- Aqobah, L., dkk. (2020). Penanaman perilaku kerjasama anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 45–53.
- Aqobah, Q. J., dkk. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. 5(2). 134 - 142.
- Ardini, P. P., dkk. (2022). PENGARUH Permainan Harta Karun Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Ruang Anak Usia 5-6 Tahun. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 7(2), 131-137.
- Dini, P. P., dkk. (2018). Implementasi Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Khairin. *Repository UIN Sumatra Utara*. (6-28).
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan kemampuan kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok pada anak kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29-45.
- Bellanca, J., Putri, P. P., Wulandari, N. F., & Yuniarti, E. (2020). Pengaruh permainan treasure hunt terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 118–130.
- Firmawanti, A. N., dkk. (2024). Model Pembelajaran sentra melalui Penerapan P5 terhadap Kemandirian dan Kerja sama Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 466-479.
- Fitriani, I., Adawiyah, R. (2020). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 55–63.
- Firmawanti, A. N., Ramadhani, M., & Nugroho, A. (2024). Model pembelajaran sentra melalui penerapan P5 terhadap kemandirian dan kerja sama anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 466–479.

- Hadaina, N., Astawan, I. G. (2021). Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 8-12.
- Magta, M., Sari, N. W., & Hidayah, L. (2019). Pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerjasama anak kelompok A. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 212-220.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Magta, M., dkk. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2) 212-220
- Maura, S., Anjani, D., & Wibowo, A. (2024). Konsep dasar pendidikan anak usiadini dalam perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 20-28.
- Nur, H (2013) Membangu Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1). 87-94
- Nurmalitasari, D. (2020). Pengembangan sosial emosional anak melalui interaksi sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 7(2), 78-86.
- Pratiwi, D. (2021). Bermain sebagai media pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 35-41.
- Putri, D. (2020). Permainan kelompok dalam meningkatkan kerjasama anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 65-72.
- Putri, D. (2021). Penerapan permainan kelompok untuk meningkatkan kerjasama anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 112-120.
- Putri, P. P., dkk. (2020) Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1) 118-130
- Rahayu, S., Sari, N. (2021). Interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 88-95.
- Rahmawati, A., dkk. (2020). Permainan eksploratif sebagai sarana pembelajaran sosial anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 5(1), 55-62.
- Safitri, W., dkk. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Fun Outbound Mencari Harta Karun *Jurnal PAUD Agapedia*. 4(1). 96-106
- Salingkat, S. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Dan Kemandirian Terhadap Kecenderungan Minat Belajar. *Damhil Education Journal*, 2(1), 1-7.
- Sari, N. W., Wulandari, A. (2020). Masa keemasan anak usia dini: Studi perkembangan holistik. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 25-31.
- Susanti, Y., Wulandari, E. (2021). Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 142-150.
- Yuliastri, H., dkk. (2021). Pengembangan aspek sosial emosional anak di PAUD. *Jurnal Anak Cemerlang*, 4(2), 101-110.
- Zulainah, S., Suparmiati. (2024). Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Melatih Kerja Sama Anak Usia 4 - 5 Tahun Di Tkit Assalima Kaliangkrik. *LenteraPAUD* 4(2) 3-4