MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TKANGGREK PUTIHTELUK BETUNG SELATAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas Tugas Dan Memenuhi Syarat
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (SPd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:
TIA NOVITA
NPM: 1711070217

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK ANGGREK PUTIHTELUK BETUNG SELATAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas Tugas Dan Memenuhi Syarat Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (SPd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:
TIA NOVITA
1711070217

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Ida Fiteriani, M.Pd
Pembimbing II : Neni Mulya, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M

ABSTRAK

Menurut Abdulsyani kerjasama adalah salah satu bentuk interaksi social atau proses social dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif atau penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini merupakan wali kelas dan anak umur 5-6 tahun di kelas B sejumlah 12 anak yang meliputi 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dihasilkan tersebut selanjutnya peneliti analisis menggunakan reduksi data, display data, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian menunjukan bahwa dalam kegiatan permainan tradisional anak usia 5-6 tahun dikelas B di Tk Anggrek putih sudah dilakukandengan baik sesuai indikator kerjasama anak. Dalam sub indikator pencapaian kemampua kerja sama anak. Hasil yakni ada 1 anak kurang (8%), 2 anak cukup (17%), 3 anak baik (25%), dan 6 anak sangat baik (50%). Oleh karena itu kegiatan permainan tradisional ini dapat dijadikan salah satu alternatif pengembangan kemampuan kerjasama dan sarana pengembangan berbagai aspek perkembangan bagi anak usia dini

Kata Kunci: Kerjasama, Anak Usia Dini, dan Permainan Tradisional

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **TIA NOVITA**
Npm : **1711070217**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK ANGGREK PUTIHTELUK BETUNG SELATAN"** adalah hasil saya buat sendiri dengan arahan pembimbing dan tim penguji. Dan di dalam skripsi ini, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini sebagaimana yang disebutkan di dalam daftar rujukan.

Apabila pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai hukumyang berlaku.

Bandar Lampung,.....2022
Yang membuat pernyataan,

Tia Novita
NPM. 1711070217

KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTANLAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional di TK Anggrek Putihteluk Betung Selatan**

Nama : Tia Novita
NPM : 1711070217
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Ida Fiteriani, M.Pd	**Neni Mulya, M.Pd**
NIP. 198206242011012004	NIP. 2011118902

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK ANGGREK PUTIHTELUK BETUNG SELATAN".** Disusun oleh **Tia Novita NPM. 1711070217** Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**. Telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : **Jum'at 04 Februari 2022**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	**: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**	(.....)
Sekretaris	**: Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd**	(.....)
Penguji I	**: Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**	(.....)
Penguji II	**: Ida Fiteriani, M.Pd**	(.....)
Penguji III	**: Neni Mulya, M.Pd**	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَٱلۡمُؤۡمِنُونَ وَٱلۡمُؤۡمِنَٰتُ بَعۡضُهُمۡ أَوۡلِيَآءُ بَعۡضٖۚ يَأۡمُرُونَ بِٱلۡمَعۡرُوفِ
وَيَنۡهَوۡنَ عَنِ ٱلۡمُنكَرِ وَيُقِيمُونَ ٱلصَّلَوٰةَ وَيُؤۡتُونَ ٱلزَّكَوٰةَ وَيُطِيعُونَ
ٱللَّهَ وَرَسُولَهُۥٓۚ أُوْلَٰٓئِكَ سَيَرۡحَمُهُمُ ٱللَّهُۗ إِنَّ ٱللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٞ ٧١

Artinya:

Dan orang-orang yang beriman, lelaki dan perempuan sebahagiaan mereka (adalah) menjadi penolong bagi sebahagiaan yang lain, mereka menyuruh (mengerjakan) yang ma'aruf, mencegah dari yang munkar, mendirikan shalat, menunaikan zakat dan mereka taat pada Allah dan Rasul-Nya, mereka itu akan diberi rahmat oleh Allah; sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.[1]

(QR. Surat At-Taubah: 71)

[1]Kemenag RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Sukabumi: Madinatul Ilmi, 2013), h. 198.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, dengan rasa ikhlas dan tulus saya persembahkan sebagai tanda bakti, hormat dan cinta serta rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada orang yang telah memberi makna dalam hidup saya. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang tuaku Ayahanda Syamsuddindan Ibunda Etin yang telah membimbing, merawat, membesarkanku, dan selalu mendo'akanku dengan penuh kasih sayang, kesabaran, yang selalu menjadi penyemangat, memberikan dukungan, nasihat serta motivasi, mengingatkan untuk selalu berusaha dan senantiasa meridhoi langkahku untuk mencapai cita-cita serta kesuksesan hingga menghantarkanku dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adik tersayang Faqih Muraz, terimakasih selalu memberi semangat dan dorongan kepadaku.
3. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama **TIA NOVITA,** dilahirkan di Teluk Betung Barat Kelurahan Negeri Olok Gading Kabupaten Kota Bandar Lampung pada tanggal 23 Juni 1997, putri pertama dari dua bersaudara dari ayah Syamsuddin Ismail dan Ibu Etin Sofiatin.

Penulis tinggal di Jl. Amd Kota Jawa Negeri Olok Gading Teluk Betung Barat. Kemudian mulai pendidikan formal di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Jl.Ikan Lumba-lumba Teluk Betung Selatan tahun 2002-2003, melanjutkan pendidikan SDN 5 Talang Jl. W. R. Supratman Teluk Betung Selatan tahun 2003-2010, melanjutkan pendidikan SMPN 6 Bandar Lampung tahun 2010-2012, melanjutkan pendidikan Pondok Pesantren Madarijul Ulum Batu Putu tahun 2012-2014, kemudian melanjutkan pendidikan SMAN 8 Bandar Lampung tahun 2015-2017. Setelah itu melanjutkan kepeguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Lampung Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) angkatan 2017 kelas F.

Selama bersekolah di SMPN 6 Bandar Lampung dan SMAN 8 Bandar Lampung, penulis aktif di bidang ROHIS (Rohani Islam) dan Seni Tari. Saat di jenjang perkuliahan, penulis aktif di Permata Shalawat pada tahun 2018-2019.

.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur atas kehadirat Allah Subhannallahu Waa Ta'ala, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penelitian yang berjudul "Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak". Shalawat serta salam untuk baginda Rasul Nabi Muhammad Sollallahu 'alahim wassalam, para sahabat, keluarga serta para pengikutnya yang taat menjalankan ajaran agama-Nya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan tidak mengurangi rasa terima kasih aras bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan wakil Dekan beserta staf yang telah banyak membantu memberi kemudahan dalam proses menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dr. Heni Wulandari, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ida Fiteriani, M.Pd selaku Pembimbing I dan Neni Mulya, M.Pd selaku Pembimbing II, terima kasih telah memberikan waktu, serta banyak membimbingan, dan pengarahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali ilmu serta memberikan bimbingan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Yusvariana selaku Kepala Sekolah PAUD Anggrek Putih Teluk Betung Barat, Bandar Lampung, beserta dewan guru yang telah memberikan waktu, motivasi, serta memberikan izin kepada

penulis dalam mengadakan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Untuk sahabat-sahabatku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), khususnya untuk teman sekaligus saudaraku Yulma Sela S,Pd dan Suliani S.Pdyang selalu memberi inspirasi, motivasi, do'a serta semangat, dan megajarkanku betapa pentingnya waktu dalam menyelesaikan sesuatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan rendah hati bahwa penulis mengharapkan kritik dan saran kalian yang bersifat membangun sangat penulis harapan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan setiap orang yang membacanya. Aamiinn Allahumma aamiin.

Bandar Lampung,.....2022

TIA NOVITA
NPM. 1711070217

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
RIWAYAT HIDUP ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 2
C. Fokus dan Sub Fokus 13
D. Rumusan Masalah 14
E. Tujuan Penelitian 14
F. Manfaat Penelitian 14
G. Penelitian Relavan 15
H. Metode Penelitian 18
I. Sistematika Pembahasan 24

BAB II LANDASAN TEORI
A. Kemampuan Kerjasama 27
1. Pengertian Kemampuan Kerjasama 27
2. Unsur-unsur Kerjasama 29
3. Indikator Kerjasama 30
4. Tujuan Kerjasama 31
5. Manfaat Kerjasama 32
6. Langkah-langkah Kerjasama 34
B. Permainan Tradisional 35
1. Pengertian Permainan Tradisional 35
2. Fungsi Bermain 38
3. Manfaat Permainan Tradisional 41
4. Nilai yang Terkandung dalam Permainan 42
C. Macam-macam Permainan Tradisional 43
1. Kucing dan Tikus 43
2. Gobak Sodor 45

3. Bakiak 46

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah Berdirinya Tk Anggrek Putih..... 49
B. Visi, Misi, dan Tujuan TK Anggrek Putih..... 49
C. Struktur Organisasi TK Anggrek Putih..... 50
D. Daftar Tenaga Kerja Pendidik 51
E. Keadaan Peserta Didik..... 52
F. Penyajian Fakta Data Penelitian 52

BAB IV ANALISISI PENELITIAN

A. Analisis Data Penelitian 53
B. Temuan Penelitian 56

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 63
B. Rekomendasi..... 64

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1.1 Indikator Kerjasama Anak Usia Dini 11

1.2 Hasil Pra Observasi Awal Media Pembelajaran Permainan Tradisional untuk mengembangkan kerjasama Anak 12

2.1 Arena Permainanan Balok..... 48

4.1 Hasil Data Penilaian Perkembangan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional Anak Usia Dini 57

4.2 Hasil Pengamatan Penilaian Perkembangan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional Anak Usia Dini 61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi instrumen penelitian
2. Kisi-kisi Indikator
3. Cover ACC Seminar Proposal
4. Surat Tugas Seminar Proposal
5. Surat Penelitian
6. Surat Balasan dari Sekolah
7. Serah Terima Surat Penelitian Kepala Sekolah
8. Foto Kegiatan Permainan Tradisional
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penulis akan menguraikan secara terperinci mengenai isi dari penelitian ini dijelaskan terlebih dahulu beberapa istilah yang terdapat dalam judul dengan maksud memberikan gambaran dari semua isi yang terkandung di dalamnya Untuk memperjelas judul yang penulis teliti maka penulis terlebih dahulu akan menegaskan judul yang ada agar tidak terjadi kesalahpahaman dari pembaca.

1. Kemampuan Kerjasama

   Kerjasama menurut Ibrahim dkk, mengatakan bahwa bagaikan dua orang yang memikul balok. Balok akan dapat dipikul bersama jika kedua orang tersebut berhasil memikulnya. Kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama yang didalamnya terjadi interaksi dalam menyelesaikan kegiatan untuk tujuan yang sama.[1]

2. Permainan Tradisional

   Permainan tradisionalsebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan segala kekayaan dan kearifan lingkungannya Didalam permainan tradisional seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuhkembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi anak lebih lanjut. Menurut Subagio keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak melahirkan empati membangun kesadaran sosial serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaknakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kesajajaran antara

[1]Isjoni, *Cooperative Learnin*, (Bandung; Alfabeta, 2016), h. 46.

perkembangan perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.[2]

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini yaitu periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini banyak hal yang tidak bias terlewatkan karena merupakan periode yang fundamental, yang menjadi dasar dalam pertumbuhan dan perkembangan pada masa-masa berikutnya.[3]

Berdasarkan penulis simpulkan bahwa pengertian tersebut dijelaskan, yang pertama mengenai kemampuan kerjasama, maksudnya ialah guna dimana anak akan dilihat ketika bermain permainan tradisional seberapa kompaknya atau bekerja sama ketika melakukan permainan tradisional. Yang kedua permainan tradisional, di paud anggrek putih sebelumnya sudah pernah melakukan permainan tradisional contohnya seperti kucing dan tikus tetapi di paud tersebut belum pernah melakukan permainan bakiak dan gobak sodor, maka dari itu penulis akan menerapkan permainan tradisional lainnya seperti bakiak dan gobak sodor.

B. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini yaitu anak yang berusia 0 sampai 6 tahun pada usia ini sangat penting bagi perkembangan dan pembentukkan sikap perilaku dan karakter kepribadian pada anak Oleh karena itu, anak yang berusia 0 sampai 6 tahun usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang biasa disebut dengan masa emas *(golden ege)* Usia dini juga bisa dikatakan sebagai masa yang kreatif dimana kreativitasnya yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas original dengan frekuensi kemunculannya tanpa terkendali.

---

[2]Op. Cit, h. 46

[3]Ramadhani, A. (2018). Seminar Nasional IPTEK Olahraga. *Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional*, 6-10.

Pendidikan merupakan sesuatu yang wajib diperoleh seseorang sejak dia lahir hingga berusia lanjut. Pentingnya pendidikan bagi seseorang dikarenakan "pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang ataukelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan".[4] Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan anak pada tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.[5]

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini banyak hal yang tidak biasa terlewatkan karena merupakan periode yang fundamental, yang menjadi dasar dalam pertumbuhan dan perkembangan pada masa-masa berikutnya.[6]

Dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab penuh terhadap pendidikan anak-anaknya. Namun karena terbatasnya ilmu pengetahuan dan kemampuan orang tua, maka orang tua menyerahkan putraputrinya ke lembaga pendidikan seperti halnya sekolah (guru). Guru tidak sepenuhnya memegang tanggung jawab dalam membimbing anak, oleh karena itu orang tua harus mendukung atau ikut berpartisipasi terhadap program yang direncanakan guru untuk mencetak anak yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berpengetahuan dan memiliki keterampilan sehingga menjadi insani yang paripurna.

Partisipasi atau kerjasama ini pada umumnya telah dianjurkan oleh Allah SWT dalam Al Qur‟an Surat Al Maidah ayat 2 berikut ini :

---

[4]Hasanah, (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016. Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro.

[5]Mulyani, N. 2016. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.

[6]Ramadhani, A. (2018). Seminar Nasional IPTEK Olahraga. *Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional,* 6-10.

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تُحِلُّواْ شَعَٰٓئِرَ ٱللَّهِ وَلَا ٱلشَّهۡرَ ٱلۡحَرَامَ وَلَا ٱلۡهَدۡيَ
وَلَا ٱلۡقَلَٰٓئِدَ وَلَآ ءَآمِّينَ ٱلۡبَيۡتَ ٱلۡحَرَامَ يَبۡتَغُونَ فَضۡلٗا مِّن رَّبِّهِمۡ وَرِضۡوَٰنٗاۚ
وَإِذَا حَلَلۡتُمۡ فَٱصۡطَادُواْۚ وَلَا يَجۡرِمَنَّكُمۡ شَنَـَٔانُ قَوۡمٍ أَن صَدُّوكُمۡ عَنِ
ٱلۡمَسۡجِدِ ٱلۡحَرَامِ أَن تَعۡتَدُواْۘ وَتَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡبِرِّ وَٱلتَّقۡوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ
عَلَى ٱلۡإِثۡمِ وَٱلۡعُدۡوَٰنِۚ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَۖ إِنَّ ٱللَّهَ شَدِيدُ ٱلۡعِقَابِ ٢

Artinya:"Dan tolong menolonglah kalian dalam mengerjakan kebaikan dan taqwa. Dan jangan tolong menolong dalam perbuatan dosa dan pelanggaran dan bertaqwalah kalian kepada Allah amat berat siksaan-Nya." (QS. Al-Maidah : 2)[7]

Dapat disimpulkan dari surat diatas yaitu anak usia dini harus diajarkan bagaimana untuk berbuat kebaikan yaitu untuk saling tolong menolong dan saling bekerjasama kemudian janganlah anak anak diajarkan yang tidak baik kepada temannya.

Untuk itu pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak dan mengembangkan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun untuk itu akan lebih optimal lagi apabila ditujukkan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia 8 tahun. Tujuannya yaitu untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dari kemampuan fisik intelektual emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratif dan kompetitif.

[7]NU Pesawaran. 2016. Tolong Menolong Dalam Kebaikan. nupesawaran.or.id. 03. http://www.nupesawaran.or.id (diakses Januari 06, 2018).

Dalam Al-Qur'an Al-Mujadilah: 11 yang berbunyi:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya:" Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[8]

Dari ayat ini memberi gambaran pada kita bahwa pentingnya menuntut ilmu maka Allah akan member kelapangan untuk kita artinya menuntut ilmu merupakan suatu kegiatan orang-orang beriman dan Allah meninggikan derajat kita karena suatu ilmu yang kita dapat akan mengantarkan pada ilmu lainnya yaitu apabila ilmu yang kita dapat diamalkan bermanfaat bagi diri sendiri dan orang-orang sekitar kita dan pendidik dapat mendidik dan membimbing.

Dalam pespektif agama islam dinyatakan dengan luas pentingnya memberikan pendidikan yang sesuai fitrahnya ke pada anak sebagai berikut:

ٱلۡمَالُ وَٱلۡبَنُونَ زِينَةُ ٱلۡحَيَوٰةِ ٱلدُّنۡيَاۖ وَٱلۡبَٰقِيَٰتُ ٱلصَّٰلِحَٰتُ خَيۡرٌ عِندَ رَبِّكَ ثَوَابٗا وَخَيۡرٌ أَمَلٗا ٤٦

Artinya: "harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebijakan yang terus-menerus adalah lebih baik

[8] Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran Dan Terjemahanya.

pahalanya disisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan." (Q.s Alkahfi 18 ayat 46)[9]

Berdasarkan surat di atas menjelaskan tentang anak adalah titipan serta hiasan dunia sebagai ladang pahala bagi kedua orang tuanya dan juga akan menjadi bekal di dunia akhirat saat ketika orang tua mengajarkan pendidikan kepada anaknya. Dijelaskan lagi pada dasarnya setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi pendengaran, penglihatan dan hati nurani Karena itulah anak dapat belajar lingkungan alam dan masrayakat yang ia tinggal. Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan tumbuh dan kembangnya yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia. Perkembangan anak juga dapat terintegrasi dalam aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral fisik kognitif bahasa dan sosial emosional. Diantara bidang perkembangan membutuhkan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal.

Pada perkembangan usia 5 tahun anak dapat menjalin kerjasama dalam kelompok kemampuan kerjasama anak dalam rangka mengembangkan rasa sosial terhadap teman maupun orang dewasa.

Dalam Al-Quran Hujurat 49 ayat 10 menejalaskan:

إِنَّمَا ٱلۡمُؤۡمِنُونَ إِخۡوَةٞ فَأَصۡلِحُواْ بَيۡنَ أَخَوَيۡكُمۡۚ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَ لَعَلَّكُمۡ تُرۡحَمُونَ

Artinya: Orang-orang beriman itu Sesungguhnya bersaudara. sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat.[10]

Dapat disimpulkan bahwa tidak ada yang membeda-bedakan tiap muslim semua adalah bersaudara jadi harus saling tolong-menolong dalam bekerjasama sesungguhnya Allah menyukai hambanya yang rendah hati. Kerjasama anak bisa tumbuh pada saat proses bermain atau pun pada saat proses belajar mengajar.

---

[9]*AL-Qur'an Dan Terjemah*, Surat Al-Kahf 18 Ayat 46 (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2015), h.299

[10] Isjoni, Cooperative Learning, (Bandung: Alfabeta, 2016),h. 45.

Dalam kegiatan belajar mengajar anak mempunyai hubungan erat antara proses pembelajarannya dan pengalaman anak. Sehingga proses penguasaan anak yang diutamakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar anak, aktivitas belajar anak sangatlah penting, karena dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah dan pengalaman langsung bagi anak.

Pengalaman belajar yang langsung diperoleh anak dari kemampuan anak dan mencurahkan tenaga dalam kegiatan untuk mencapai tujuan bersama tanpa bantuan orang lain. Sehingga dapat menimbulkan minat anak terhadap apa yang dilakukan dalam permainannya, serta peluang bagi anak untuk mewujudkan daya kreativitasnya, bekerja secara tuntas, tanggung jawab dan mandiri atas keberhasilannya dalam suatu permainan.

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional juga merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga, yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan.

Permainan tradisional sudah hampir tergantikan oleh permainan-permainan modern. Dalam penelitian ini adalah pengembangan kemampuan sosial dan emosional pada anak melalui metode bermain permainan tradisional.Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Pada anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.[11]Menurut Mayesty dalam Yuliani bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari,

[11]Irawan P. Ratu Bangsawan, Direktori Permaian Tradisional(Sumatra: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata, 2019), 39.

karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.[12]

Perlu adanya upaya untuk kembali melestarikan permainan tradisional ini karena permainan tradisional ini banyak sekali manfaatnya terhadap perkembangan anak Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak yaitu anak lebih kreatif karena mereka biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya bisa digunakan sebagai terapi maksudnya saat bermain anak bisa melepaskan emosinya seperti berteriak tertawa dan bergerak dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak.[13]

Menurut Wagiati dan Nani Darmayanti dalam jurnal Kaulinan Barudak Sunda, yaitu permainan tradisional merupakan keanekaragaman budaya lokal yang ada di wilayah Nusantara dan salah satu bagian dari kekayaan intelektual kultural yang keberadannya mesti terus dilestarikan, bahkan dikembangkan. Dan didalam jurnalnya terdapat pesan bahwa, "Di saat bangsa lain yang hanya memiliki sedikit warisan kulturalnya, bahkan mereka bersusah payah untuk menjaga dan melestarikannya demi suatu identitas,sungguh naif jika kita sebagai bangsa yang memiliki kekayaan intelektual kultural berupa budaya lokal malah mengabaikan aspek pelestariannya, padahal warisan budaya lokal yang ada pada suatu bangsa begitu berpengaruh terhadap proses pembangunan karakter dan penjagaan identitas suatu bangsa."[14]

Menurut Suparman dan Agustini, permainan merupakan kebutuhan batiniah setiap anak karena dengan bermain mampu meningkatkan keterampilan dan pengembangan anak dengan suasana yang menyenangkan dan menarik. Ada banyak

---

[12]Dadan Suryana, Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak (Jakarta: Kencana, 2016), 219.

[13]http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm

[14]Wagiati dan Nani Darmayanti, "Kaulinan Barudak Sunda Sebagai Manifestasi Pemertahanan Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung," Jurnal Metalingua, Vol.18 No. 02, (Desember, 2019), 202.

permainan yang dapat dikombinasikan dengan materi yang ada di sekolah dasar, misalnya permainan tradisional.[15]

Permainan tradisional menurut Sebagiyo, sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak anak dalam lingkungan masyarakat dan dimainkan dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadikan wahana atau media begi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagiyo, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuhkembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas.[16]

Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Namun realitanya, sekarang permainan tradisional sudah tergeser sangat jauh sejak datangnya teknologi cyber, anak-anak lebih memilih bermain dan asik dengan gadget pemberian orang tua mereka. Dengan permainan modern tersebut secara tidak sadar orang tua menjerumuskan anak kea rah negative. Anak sulit untuk bersosialisasi, sehingga dampaknya anak menjadi pasif dalam kehidupan nyata. Untuk itu anak-anak perlu diajarkan dan diingatkan kembali tentang permainan tradisional. Selain hal tersebut permainan tradisional sendiri dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.[17]

Berdasarkan dari pendapat diatas bahwa permainan tradisional harus dilestarikan kepada anak usia dini supaya anak

---

[15]Suparman E and Agustini D, Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (Bandung: PPPP TK dan PLB, 2017). h.23-24

[16]Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: DIVA Press, 2016). h.47.

[17]Novi Mulyani, Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 48.

bisa mengenal permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia, kemudian permainan tradisional dapat membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Kemudian kegiatan-kegiatan permainan yang bersifat kelompok khususnya bersifat tradisonal yang mengandung nilai kearifan lokal yang sangat jarang dilakukan di sekolah tersebut. Kemudian salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara bermain. Karena dengan kegiatan bermain sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan tersebut yaitu dengan dikenalkan permainan tradisional ke anak karena permainan tersebut yang salah satu alternatif permainan menyenangkan dan juga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak.

Faktanya pada saat kegiatan belajar mengajar anak tidak mau saling bekerjasama dengan teman. Contohnya pada kegiatan berkelompok yaitu pada saat permainan. Anak-anak sudah terbiasa melakukan sendiri sehingga pada saat ada kegiatan yang menuntut anak untuk bekerjasama dengan temannya, anak tidak bisa saling membantu atau bekerjasama. Anak-anak belajar untuk bekerjasama dengan temannya masih sangat sulit. Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang kepentingannya sendiri.

Bagi anak, sesuatu itu dianggap penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya. Guru perlu mengarahkan, sehingga anak belajar menyadari bahwa orang lain juga membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan suatu masalah yang ingin dipecahkan. Faktor penyebab anak masih kurang dalam kerjasama dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam kegiatan belajar mengajar anak jarang dberikan kegiatan yang bersifat kerjasama, anak-anak hanya disuruh mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa yang isinya hanya menghitung, mewarnai, mencocokkan dll. Sehingga anak bekerjasama untuk

memecahkan suatu masalah masih memerlukan bimbingan dan nasehat.

Untuk itu agar anak bisa menjalin kerjasama anak dengan teman sebaya diterapkan dengan permainan bakiak. Permainan bakiak adalah permainan tradisional yang melatih kekompakkan anak seperti kemampuan berjalan cepat dengan bersamaan mengkoordinasikan gerak tubuh kordinasi antara gerakan melangkah dan mengayunkan tangan dengan tubuh anak melatih keseimbangan dan kelincahan anak.

Tabel 1.1
Indikator Tingkat Pencapaian Kemampuan Kerjasama Anak Di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian TingkatKemampuan Kerjasama anak usia 5-6 tahun
Kemampuan Kerjasama	1. Saling berkelompok 2. Saling berinteraksi 3. Saling membantu

Sumber dari: Landsberger (2011), Rukiyati, dkk (2014), Abdulsyani

Berdasarkan hasil praobservasi di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan mengenai sikap kerjasama dalam diri anak terdapat beberapa anak yang belum menerapkan sikap kerjasama dengan temannya. Misalnya ketika anak bermain anak saling dorong dan saling menyalahkan. Selain itu permainan tradisional di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan tidak pernah dilakukan khususnya permainan tradisional bakiak Adapun hasil praobservasi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.2
Hasil Pra Observasi Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	AKS	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
2.	AAA	BB	MB	MB	BB	BB	BB
3.	AAO	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB
4.	NAZ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH
5.	AAP	BB	MB	BB	MB	BB	BB
6.	ALG	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
7.	FMA	BB	BB	BSH	BSH	BB	BB
8.	FC	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB
9.	JRA	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB
10.	MKA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11.	KF M	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB
12.	MZ	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB

Sumber: Hasil Pra Observasi Awal TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan

Keterangan :

1. Anak dapat berkelompok satu sama lain
2. Anak dapat berkelompok dengan baik
3. Anak dapat berinteraksi sesama tim
4. Anak dapat berinteraksi saat melakukan persaingan kelompok
5. Anak saling membantu dalam bekerjasama

Keterangan Pencapaian Kemampuan Kerjasama:

a. BB (belum berkembang), apabila peserta didik belum berkembang dan belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilakunya dinyatakan dalam skor 50-59
b. MB (masih berkembang), apabila peserta didik sudah berkembang dan sudah bisa memperlihatkan tanda-tanda awal perilakunya dinyatakan dalam skor 60-69

c. BSH (baik sesuai harapan), apabila peserta didik sudah sesuai harapan dan sudah bisa memperlihatkan tanda-tanda awal perilakunya dinyatakan dalam skor 70-79

d. BSB (berkembang sangat baik), apabila peserta didik sudah sangat baik dan sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilakunya dinyatakan dalam skor 80-100.[18]

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak berbeda-beda dan masih ada anak belum sesuai dengan yang diharapkan, terdapat 3 anak belum berkembang, terdapat 7 anak yang mulai berkembang, terdapat 2 anak berkembang sesuai harapan, dan belum ada anak berkembang sangat baik. Dari permasalahan-permasalahan yang ada dalam uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti tentang "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan".

Dari hasil pra obsevasi yang dilakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan penelitian itu diberi judul "mengembangkan kemampuan kerjasama anak melalu permainan tradisionaldi TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan".

C. Fokus dan Sub-Fokus Penelitian

a. Fokus Penelitian

Penelitian ini berjudul "Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional". Penelitian ini merupakan penelitian yang berjenis deskriptif kualitatif kemudian penelitian ini difokuskan untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional di TK Anggrek Putih di Teluk Betung Selatan

[18]Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jederal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h. 5

b. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dibuat penulis sebutkan di atas, maka sub-fokus masalah yang akan penulis sebutkan yaitu sebagai berikut:

1) Kemampuan anak dalam berkelompok satu sama lain
2) Kemampuan anak dalam berkelompok dengan baik
3) Kemampuan anak dalam berinteraksi sesama tim
4) Kemampuan anak dalam berinteraksi saat melakukan persaingan kelompok
5) Kemampuan anak saling membantu dalam bekerjasama

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: "Bagaimana kemampuan anak dalam berkelompok dengan baik pada saat kerjasama melalui permainan tradisional bakiak pada kelompok B di TK Anggrek Putih".

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu: "Untuk mengetahui kemampuan anak dalam berkelompok dengan baik pada saat kerjasama melalui permainan tradisional bakiakdi TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan.".

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu berupa permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak kelas Bdi TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan.

2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi peneliti

      Sebagai tambahan ilmu dan pengalaman dalam peneliti ini.
   b. Bagi kepala sekolah

      Hasil penelitian ini dapat memberi konstribusi pemikiran dalam upaya mengembangkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional yang menyenangkan dan membuat anak tertarik.
   c. Bagi guru dan murid

      Untuk dijadikan acuan atau pertimbangan bagi guru dan untuk menambah pengetahuan tentang manfaat permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

G. Penelitian Relavan

Penelitian yang berkenaan dengan menggunakan kegiatan permainan tradisional bakiak dalam proses kegiatan yang telah dilakukan sebagai acuan untuk penelitian ini, penelitian relavan yang dimaksud adalah:

1. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Wahyu Wulandari, Oktavia Indah Permata Sary, Rizka Prihatiningsih Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Semarang dengan judul "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional "Gempuran". Hambatannya yaitu sangat diperlukan dukungan luas dari pihak sekolah, yakni keluarga dan sekolah untuk semakin giat menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam diri anak didik. Hal ini tidak mungkin hanya dilakukan dengan melalui nasihat atau pelajaran secara teori yang diberikan kepada anak didik, tetapi terutama melalui keteladanan hidup dan bersikap.[19]

[19]Wahyu Wulandari, Oktavia Indah Permata Sary, Rizka Prihatiningsih. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*

2. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nurul Qoyyimah, I Madde Tegeh, Mutiara Magta Mahasiswi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia dengan judul "Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di RA. Baitul Muta'alim. Hambatannya yaitu pada saat diberikan tugas kelompok anak masih terlihat menyendiri, anak kurang beraktivitas dengan temannya saat guru mengajak bermain, anak masih kurang berinteraksi dengan teman lainnya. Untuk itu salah satu cara yang dapat digunakan guru sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan anak adalah menciptakan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan sosial anak.[20]
3. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Marzoan, Hamidi Mahasiswa STKIP Hamzar Lombok Utara dengan judul "Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakulikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa Hambatannya sejauh ini hampir semua sekolah belum pernah melaksanakan permainan tradisional kepada peserta didik melalui kegiatan ekstrakulikuler pramuka Hal itu terjadi karena sebagian guru masih beranggapan bahwa permainan tradisional tidak perlu diprogramkan karena sudah dilakukan atas inisiatif sendiri oleh siswa di lingkungan tempat tinggalnya Sementara disatu sisi sebagian siswa ada yang di wawancarai mengaku tidak pernah memainkan permainanan tradisional seperti bentengan dan selodor Sebab itu akan diprogamkan permainan tradisional melalui kegiatan ekstrakulikuler bahwa dengan ini banyak manfaat bagi anak seperti mengasah kemampuan otak kemampuan membuat strategi sikap mudah bersosiolisasi dan

---

"Gempuran". e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang (Volume 4. No. 2, Januari 2022 Pages, 56-53)

[20]Nurul Qoyyimah, Made Tegeh, Mutiara Magta. *Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di RA. BAITUL MUTA'ALLIM.* e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 – Tahun 2016).

hiburan bagi anak hal ini juga sekaligus berfungsi proses pelestarian budaya [21]

4. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Juwairah Mahasiswi STKIP Bina Bangsa Meulaboh dengan judul "Meun Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini Hambatannya perkembangan teknologi telah menggeser permainan tradisional lainnya permainan tradisional tidak lagi digemari oleh anak Banyak anak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah tempat tinggalnya Pada saat ini permainan tradisional sudah merosot bahkan hampir punah serta menjadi kegiatan yang jarang dijumpai dimasa sekarang anak cenderung lebih dekat bersahabat dengan komputer ataupun internet sehingga anak lebih mudah mengenal budaya luar dibandingkan budaya bangsanya sendiri bahkan mungkin nilai-nilai budaya luar bertentangan dan tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur budaya Indonesia Permainan tradisional membuat anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan [22]
5. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Iis Nurhayati Mahasiswi STKIP Siliwangi Bandung dengan judul "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". Hambatannya kondisi lingkungan bermain bagi anak yang sudah berbeda, menjadikan permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang, mereka lebih mengenal jenis permainan yang bersifat elektronik dan digital. Jenis permainan tradisional seolah-olah tersingkirkan dari lingkungan anak-anak yang tergerus oleh permainan modern

---

[21]Marzoan, Hamidi. *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakulikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. STKIP Hamzar Lombok Utara. Journal An-nafs: Vol. 2 No. 1 Juni 2017.

[22]Juwairah. *Meun Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini.*STKIP Bina Bangsa Meulaboh.Journal: Vol. 1 No. 2 Januari – Juni 2016

seperti PlayStation (PS) dan jenis permainan canggih lainnya.[23]

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metodelogi Pendidikan berasal dari kata Metode yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dan logos yang artinya ilmu atau pengetahuan Jadi metodelogi" yaitu cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran seacara seksama untuk mencapai sesuatu tujuan, sedangkan "penelitian" yaitu suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merusmuskan dan menganalisis, dan sampai menyusun laporan.

Metode ini menggunakan penelitian kualitatif dapat didefinisikan menjadi metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, dipakai untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.[24]

2. Sifat Penelitian

Fokus penelitian ini bersifat penelitian deskriptif. Penulis berusaha memotret peristiwa anak dan kejadian yang dimaksud adalah perilaku-perilaku guru dan tindakan yang akan dilakukan oleh guru di kelompok B di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

Sifat penelitian adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan yang

---

[23]Iis Nurhayati. *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.* STKIP Siliwangi Bandung. Jurnal EMPOWERMENT. Volume 1, Nomor 2 September 2012, ISSN No. 2252-4738.

[24]Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 8-9

bersifat verbal kalimat fenomena-fenomena dan tidak berupa angka-angka. Deskripsi ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan.

3. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek penelitian yaitu guru di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan Penentuan subjek dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung Sebagai objek penelitian yaitu peneliti membutuhkan anak sebanyak20 peserta didik kemudian masalah yang akan diteliti oleh peniliti adalah bagaimanakah mengembangkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan tradisional di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan.

4. Lokasi Penelitian

Peneliti akan mengetahui anak dalam bekerja sama melalui permainan tradisional di TK Anggrek Putih terletak di Jalan Sunda RT 03 Lingkungan 01 Negeri Olok Gading, Teluk Betung Selatan.

5. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkandata supaya lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah.

Menurut Nasution yaitu peneliti sebagai instrument penelitian serasi untuk penelitian serupa karena memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

a. Peneliti sebagai alat peka dalam bereaksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakannya bermakna atau tidak bagi penelitian.
b. Penelitian sebagai alat dapat meneyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus.
c. Tiap stimulasi merupakan keseluruhan artinya tidak ada suatu instrument berupa tes atau angket yang dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia.

d. Suatu situasi yang melibatkan interaksi manusia tidak dapat dipahami dengan pengetahuan semata dan untuk mememahaminya kita perlu sering merasakannya, menyelaminya berdasarkan pengetahuan kita.

e. Peneliti sebagai instrument dapat segera menganilisis data yang diperoleh. Ia dapat menafsirkannya, melainkan hipotesis dengan segara untuk menetukan arah pengamatan untuk mengetes hipotesis yang timbul seketika.

f. Hanya manusia sebagai instrument dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan pengguba segera sebagai balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, perbaikan, atau perelakan.[25]

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara dan dikuatkan dokumen analisis. Lembar observasi yang berisi indikatorindikator tentang bagaimana mengembangkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional di Tk Anggrek Putih Teluk Betung Selatan Bandar Lampung. Pedoman observasi digunakan peneliti pada saat melakukan observasi lebih terarah, terstruktur sehingga hasil data yang telah didapat mudah diolah.

6. Teknik Pengumpulan Data

Merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utamadari penelitian ini adalah mendapatkan data Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka penelitian ini tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar atau yang ditetapkan

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif merupakan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data penelitian sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informen melakukan

[25]Ibid,h, 307-308

pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah" dengan penjelasan:

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan cara penilikian langsung atau pengamatan langsung sesuatu yang hendak di teliti.[26] Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.[27]Oleh karena itu sudah jelas disimpulkan bahwa observasi adalah pengumpulan data dalam proses pengamatan terhadap objek penelitian dimana hasil itu kemudian dicatat dalam bentuk berupa kata-kata dan jugauntuk bertukar informasi dengan cara berdialog atau tanya jawab berupa pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan data dari responden dan hasilnya dicatat untuk dijadikan sebagai informasi penting dalam penelitian.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebagai suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya dan lebih mendalam pada responden yang jumlah sedikit.[28] Menurut Burhan Bungin wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dengan orang yang diwawancarai (interviewee).[29]

Jadi wawancara merupakan satu cara mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang berkaitan yang berkaitan dengan penelitian.Teknik wawancara merupakan

---

[26]Burhan Bungin, Op. Cit, h. 55

[27]Rukaesih Maolani, Ucu Cahyana, Metodoogi Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers: 2016), h. 148

[28]Reka Miswanto, Kamus Pintar Perkuliahan, (Surabaya: Gemilang, 2017), h. 87

[29]Burhan Bungin, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 155

pendukung dalam pengumpulan data dan informasi dalam penelitian. Adapaun jenis wawancara yang akan digunakan peneliti yaitu interview bebas berstruktur yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview berstruktur.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu cara mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang sangat berkaitan dengan penelitian Metode dokumentasi yaitu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari mengenal hal-hal atau variable yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti sebagainya [30]

Dengan demikian bahwa dokumentasi yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang akan diteliti.Teknik ini akan menggali data tentang visi misi program kerja di PAUD Anggrek Putih Teluk Betung Barat grafik tersebut berupa histrogram tentang jumlah anak didik sarana prasarana data guru, dan foto-foto.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data yang ini telah dikemukakan oleh Miles dan Huberman menyatakan bahwa, aktivitas analisis data kualitatif, dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara berkepanjangan sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas yang terdapat dalam analisis data yaitu reduksi data, display data, dan menarik kesimpulan.[31]Untuk itu analisis ini digambarkan sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data yaitu kegiatan yang menyajikan data pokok atau inti pokok sehingga member gambaran yang lebih tajam dan jelas dan mengenai hasil dari pengamatan wawancara serta data analisis. Reduksi data pokok atau inti

[30]Suharsimi Arikunto, Op.Cit.h.158
[31]Sugiyono, Op. Cit, h. 132-133

yang telah mencakup proses pemilihan pemuatan dan transformasi data kasar yang diperoleh dilapangan

Data yang terkumpul demekian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk dan kemudian direduksi Reduksi data merupakan aktivitas memilih data data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak.Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. Display Data

Display data adalah praktikan perorganisasian atau kompresi informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakanData yang telah diperoleh agar mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain maka data tersebut perlu disajikan Bentuk yang akan disajikan berupa teks naratif atau pengungkapan secara tertulis. Tujuannya agar memudahkan dalam mendeslripsikan suatu peristiwa yang akan terjadi sehingga dapat memudahkan untuk mengambil sebuah kesimpulan

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yang artinya analisis berdasarkan data dari observasi lapangan dan pandangan secara teoritis.Untuk mendeskripsikan dengan jelas tentang bagaimana pemanfaatan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak di TK Anggrek Putih Teluk Betung Selatan.

c. Menarik Kesimpulan

Tahap selanjutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verivikasi.Kesimpulan tersebut akan ditemukan masih berupa sementara dan dapat berubah jika tidak dapat ditemukan bukti-bukti yang kuat maka tidak didukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Apabila kesimpulan yang ditemukan pada saat tahap awal dan didukung oleh bukti-bukti yang valid serta konsisten saat penelitian kembali dilapangan untuk mengumpulkan data maka kesimpulan yang ditemukan adalah berupa kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal tetapi mungkin saja tidak karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan [32]

Pengecekan informasi akan dilakukan oleh setiap peneliti selesai melakukan wawancara dilakukan dengan mengkonfirmasikan hasil dari wawancara dengan respinden.Penyajian data dan penarikan kesimpulan secara interaktif saling berkaitan selama dan sesudah pengumpulan data atas dasar tersebut karakternalisis data kualitatif disebut dengan model interaktif.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah memahami penulisan dan penyusunan, skripsi ini terbagi atas lima bab yaitu:

Bab I adalah pendahuluan, pada bagian ini menerangkan tentang penegasan judul, alasan memilih judul, latar belakang masalah, fokus dan sub fukus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relavan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II tentang landasan teori, teori-teori yang digunakan yakni yang berkaitan dengan permainan tradisional, permainan tradisional bagi anak usia dini, dan kemampuan kerjasama anak usia dini.

[32]Sugiono, Op.Cit. h.345

Bab III merupakan depskripsi objek penelitian, yang memuat uraian tentang gambaran umum objek dan penyajian fakta dan data peneltian.

Bab IV tentang analisis penelitian, pada bagian ini terdapat hasil penelitian dan temuan penelitian.

Bab V adalah penutup, terdapat simpulan dan rekomendasi.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Kerjasama

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama

Kerjasama menurut Rizal dan Muhammad Arsyad dkk merupakan interaksi yang paling penting dalam kehidupan manusia. Mereka tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain sehingga mereka senantiasa membutuhkan kerjasama. Kerjasama dapat berlangsung apabila suatu individu atau kelompok memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk mencapai suatu tujuan. Kerjasama adalah hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan aktifitas bersama ang dilakukan secara terpadu untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu.[33]

Kerjasama adalah suatu bentuk partisipasi untuk memperoleh pengertian, dukungan kepercayaan dan penghargaan dari masyarakat umum. Partisipasi tersebut antara lain berwujud bantuan administrasi secara langsung dan tidak langsung mendukung penyelenggaraan pendidikan disekolah.[34]Menurut Poerwono, kerjasama merupakan dimana ada sekelompok orang melakukan kerjasama bersama-sama untuk mendapat hasil yang baik untuk kepentingan bersama.[35]

Kemudian kerja berarti kegiatan melakukan sesuatu, sedangkan sama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukanoleh beberapa orang (lembaga dan pemerintah) untuk mencapai tujuan bersamadengan demikian kerjasama

---

[33]Rizal dan Muhammad Arsyad DKK, Adapatasi Sosial Mahasiswa Program Beasiswa Afimasi Dikti (Adik) Papua Dilingkungan Sosial Di Kampus Universitas Halu Oleo Kendari, Vol. 10, No. 2, (2019), 183, dikases pada tanggal 07 November 2021 http://ojs.uho.ac.id/index.php/publika/article/viewFile/10970/7799

[34]Safitri Yosita Ratri, Kerjasama Sekolah Dengan Masyarakat Dalam Manajemen Meningkatkan Mutu Disekolah Dasar Se Kecamatan Pakualaman (Yogyakarta: 2018).

[35]Yusni Sari, Meningkatkan Kerjasamaa Sekolah Dasar, Jurnal Administrasi Pendidikan, Vol. 1, No. 1, Oktober 2017, 310.

merupakan suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.[36]

Kerjasama anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang. Membentuk kepribadian anak didik dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama, serta tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. Untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.[37]

Berdasarkan dari pendapat diatas bahwa kerjasama yang artinya sekelompok yang dikerjakan bersama-sama untuk mencapai hasil yang maksimal, kemudian mengajak anak dapat saling tolong menolong dan menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

Dalam perkembangan sosial, ada aspek yang perlu dikembangkan yaitu kerjasama. Kerjasama sendiri merupakan salah satu fitrah manusia sebagai makhluk sosial Hubungan kerjasama bermakna bagi diri sendiri maupun bagi orang atau kelompok yang diajak bekerjasama. Makna timbal balik ini

---

[36]Busrowi, Pengantar Sosiolagi, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2015), 12

[37]Kristina, Desi, Ni, Ketut, dkk, 2017. Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A Di TK Gugus Mawar (e-Journal Volume 5. No. 2-Tahun 2017). Universitas Pendidikan Ganesha.

harus diusahakan dan dicapai sehingga harapan-harapan motivasi dapat diketahui oleh kelompok lain.

Dalam Al-Quran Surat Al-Kahfi menjelaskan:

قَالَ مَا مَكَّنِّي فِيهِ رَبِّي خَيْرٌ فَأَعِينُونِي بِقُوَّةٍ أَجْعَلْ بَيْنَكُمْ وَبَيْنَهُمْ رَدْمًا

Artinya:Dia (Zulkarnain) berkata, “Apa yang telah dianugerahkan Tuhanku kepadaku lebih baik (daripada imbalanmu), maka bantulah aku dengan kekuatan, agar aku dapat membuatkan dinding penghalang antara kamu dan mereka. – (Q.S Al-Kahfi: 95)

Dapat disimpulkan dari ayat diatas yaitu jika ingin menolong seseorang jangan mengharapkan imbalan dan sebagai orang tua harus mendidik ke anak-anaknya untuk saling berbuat baik dan saling tolong menolong tanpa mengaharapkan imbalan.Cooperativeyaitu mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya dengan satu tim untuk mencapai tujuan bersama.[38]

Pendapat lain kerjasama yaitu suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sahingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan.[39]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama yaitu kegiatan saling bekerjasama antar satu dengan yang lain sehingga masing-masing anak dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu setiap anggota.

2. Unsur-unsur Kerjasama

Menurut David W Johnson dan kawan-kawan, beberapa unsur-unsur diantaranya:

---

[38]Isjoni, Cooperative Learning, (Bandung: Alfabeta, 2016),h. 45.

[39]0Enda Triyanti, Sri Saparahayuningsih dan Sumarsih, Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik, Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 1 (1), 28-35, 2016, h. 29

a. Saling ketergantungan yang positif adalah perasaan untuk saling membantu dalam aktivitas tersebut dengan kata lain di dalam kerjasama terapat perasaan saling terhubung satu sama lain. Tanggung jawab perseorangan dibutuhkan agar masing-masing merasa bahwa aktivitas tersebut adalah tanggung jawab mereka dan harus diselesaikan.
b. Interaksi atau hubungan penting dalam sebuah kerjasama agar masing-masing dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan. Selain itu akan lebih baik jika dalam interaksi kerjasama yang terjadi adalah tatap muka secara langsung. Komunikasi merupakan komponen penting dalam kerjasama karena melalui komunikasi masing-masing dapat memahami satu sama lain sehingga tidak terjadi kesalahpahaman Komunikasi ini juga merupakan salah satu komponen dalam skil-skil interpersonal yang penting dalam kerjasama seperti kepemimpinan pengambilan keputusan kepercayaan serta manajemen konflik.
c. Evaluasi untuk mengetahui keberhasilan dalam kerjasama maka diperlukan suatu aktivitas yang disebut evaluasi.Evaluasi ini merupakan bagian dari komponen pemrosesan kelompok (*group processing)*.[40]

Dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur kerjasama yaitu saling ketergantungan yang positif tanggung jawab perseorangan interaksi komunikasi dan evaluasi yang mana semuanya dilandasi dengan sikap pengertian saling membantu menghargai dan komprom".

3. Indikator Kerjasama

Indikator kerjasama menurut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dalam Nariyatiningsih adalah:

---

[40]David W Johnson, dkk, *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama)*, Terj. Ellen Gunawan dan Imam Nurnawan, (Bandung: Nusamedia, 2010), h. 8-10.

a. Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok.
b. Anak dapat terlihat aktif dalam permainan kelompok.
c. Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya.
d. Anak dapat mendorong anak lain untuk membantu orang lain.
e. Anak merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.
f. Anak bergabung bermain dengan teman saat istirahat.
g. Anak mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman.[41]

Dapat disimpulkan indikator menurut peneliti yaitu:

1) Anak dapat melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, dan tangan dalam melakukan permainan.
2) Anak dapat melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
3) Anak dapat bekerja sama dengan kelompoknya.

4. Tujuan Kerjasama

MenurutYudha yaitu:

a. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
b. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
c. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerja sama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-Kanak tidak hanya menerima pengetahuan dariguru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif.

---

[41]Nariyatiningsih, *Upaya Mningkatkan Kerjasama Anak Melalui Pembelajaran Sains di RA Perwanida Kecamatan Candisari Tahun Pelajaran* 2014/2015, Jurnal Pusat Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, h. 13.

d. Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.[42]

Dapat disimpulkan tujuan kerjasama yang dimaksud adalah berbagi tugas, aktif bertanya, bekerja dalam kelompok, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri dilingkungan baru, mengajak anak untuk saling tolong menolong, serta dapat meningkatkan sosiolisasi anak terhadap lingkungan.

5. Manfaat Kerjasama

Menurut Saputra manfaat dari pembelajaran kerjasama:

a. Mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerja sama anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain.

b. Meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim. Pembelajaran kerja sama ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain tidak hanya dengan teman akrabnya saja, jadi ketika kegiatan kelompok anak masuk dalam tim yang bukan dengan teman yang akrabnya maka anak anak terbiasa dan mampu bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim.

c. Membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi. Membentuk pribadi yang terbuka artinya membentuk cara seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain untuk bisa menerima hal-hal yang berbeda dengan kondisi dirinya dan mau mendengarkan

---

[42]Al-MaqassaryA,"Aspek-aspek Displin Kerja". Dalam http://www.e-jurnal.com/2014/03/aspekaspek-disiplinkerja.html
Diakses pada tanggal 11 November 2020.

masukan-masukan dari oranglain. Adanya pembelajaran kerja sama ini, maka anak akan belajar untuk mau mendengarkan dan menerima pendapat dari teman kelompoknya yang berbeda dengan pendapat dirinya.

d. Membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dan mengembangkan analisisnya. Adanya pembelajaran yang dilakukan bersama-sama, membuat anak akan terbiasa melihat teman-temannya mengutarakan pendapat dengan melihat terbiasa anak menjadi terpicu untuk mengutarakan pendapatnya baik pendapatnya diterima atau tidak nantinya, namun hal tersebut menjadikan anak akan terbiasa aktif berkomunikasi dengan temantemannya tanpa rasa ragu dan membuatnya kreatif.

e. Anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya. Kegiatan pembelajaran kerja sama ini mengajarkan anak akan bertanggung jawab pada dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, karena anak merasa bahwa dirinya harus menjadi yang lebih baik lagi dari sebelumnya dan anak merasa kalau dirinya memiliki teman dalam kelompoknya walaupun bukan teman akrabnya menjadikan anak untuk menjaga atau memberikan yang terbaik bagi kelompoknya tersebut.

f. Anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya. Adanya pembelajaran kerja sama, membuat anak bangkit sikap solidaritasnya karena anak mengerti bahwa dengan bekerja sama semua akan menjadi ringan dan kebiasaan bersama-sama membuat anak mengerti bahwa sesama manusia harus saling membantu jadi apabila ada teman yang memerlukan bantuan maka anak tidak ragu untuk membantu semampunya.

g. Anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerja sama 24 dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan. Pembelajaran kerja sama mau tidak mau

membuat anak untuk berinteraksi dengan temannya. Anak yang biasanya menyendiri karena takut atau malu, dengan adanya pembelajaran kerja sama mau tidak mau harus bergabung dengan kelompoknya, hal itu membuatnya merasa kalau ternyata kehadiran teman dalam kelompoknya itu sangat membantu.

h. Anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya. Jujur merupakan keputusan seseorang untuk mengungkapkan (dalam bentuk perasaan, katakata, dan/atau perbuatan) bahwa realitas yang ada tidak dimanipulasi sikap atau sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak di tambahi ataupun tidak dikurangi.[43]

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan, manfaat kerjasama anak yaitu dapat memupuk rasa percaya diri dalam berkelompok bersama teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya karena anak yang mempunyai kemampuan kerjasama yang tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan.

6. Langkah-langkah kerjasama

Menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto menyatakan empat langkah tahap kerjasama yaitu:

a. Bekerja sendiri, seseorang memerlukan waktu dan proses belajar mengenal dirinya sendiri meliputi siapa dia, apa potensi yang dimiliki, apa yang mampu dilakukan, dan bagaimana kecepatan melakukan sesuatu. Dengan memahami dirinya sendiri, akan membantu penentuan dengan siapa dapat bekerjasama, di bidang apa, berapa lama, dan dalam kondisi yang seperti apa.

b. Mengamati dan mengenal lingkungan, dengan mengenal lingkungan dimana kegiatan kerjasama akan terjadi dapat

[43]Al-MaqassaryA,"Aspek-aspek Displin Kerja". Dalam http://www.e-jurnal.com/2014/03/aspekaspek-disiplinkerja.html
Diakses pada tanggal 11 November 2020.

membantu seseorang dalam menentukan sikap untuk terlibat atau tidak terlibat dengan mengacu pada pemahaman potensi diri.

c. Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri, tahap ini merupakan, ketertarikan seseorang untuk terlibat pada suatu kerjasama perlu disertai dengan upaya penyesuaian yang sangat dibutuhkan karena didalam kelompok kerjasama terdiri dari orang yang heterogen dalam segala hal.

d. Terbuka untuk memberi dan menerima, orang yang terlibat pada kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Sifat egois harus dikikis atau paling tidak dikurangi sehingga proses keterbukaan dapat berlangsung.[44]

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkahkerjasama yaitu harus mampu saling memberi dan menerima, merasa tertarik, mengenal lingkungan.

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain itu merupakan hidup dan hidup adalah sebuah permainan Anak usia dini tidak membedakan anatara bermain bekerja dan belajar Mereka akan menikmati permainannya sampai kapanpun dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan sehingga bermain salah satu cara anak usia dini belajar karena melalui bermain anak mulai belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya seperti bereksplorasi menemukan mengekspresikan perasaan berkreasi dan belajar secara menyenangkan karena

[44]Yudha M. Saputra dan Rudyanto, Op.Cit, h. 43-44

interaksi yang paling penting dengan anak-anak adalah permainan [45]

Permainan tradisional sebagai salah satu unsur budaya bangsa tersebar di berbagai pelosok nusantara, dan seiring berjalannya waktu, permainan tradisional tersebut berangsur-angsur menghilang. Apalagi bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, beberapa di antaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat tempat permainan tersebut berada. Beberapa jenis permainan tradisional mungkin masih ada, karena masih ada pemain lain yang jauh dari jangkauan permainan modern yang menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat membawa manfaat, termasuk bagi perkembangan fisik dan mental anak.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja, salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatuperaturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.[46]

Permainan tradisional ini sesungguhnya memiliki manfaat yang baik untuk perkembangan anak baik secara fisik ataupun mental. Kemampuan bersosialisasi pun dapat ditingkatkan melalui permainan kucing-kucingan kelereng dan bakiak Selain itu permainan tradional seperti bakiak juga mampu untuk melatih kmampuan kerjasama anak hal tersebut dikarenakan anak harus saling bekerjasama dan saling berusaha untuk menyeimbangkan gerakan kakinya.

Permainan tradisional sebagai salah satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang sudah tersebar diseluruh penjuru

---

[45]Khdijah, (2017), *pendidikan prasekolah*, Medan: perdana publishing, h.140

[46]Keen Achroni, Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional, (Jogjakarta: Javalitera, 2017), 46

nusantara namun saat ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami penurunan terutama bagi mereka yang saat ini tinggal diperkotaan bahkan beberapa diantaranya tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat karena permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih.

Hal ini sesuai dengan penelitian Eka Nova Ali Vardani dan Indri Astutik dalam jurnalnya yang berjudul Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Edukatifdi SDN Karang Rejo 02 Jember yang menyatakan bahwa Permainan tradisional dapat menjadi pilihan alternatif bagi siswa saat jam istirahat atau pun saat sedang tidak ada pelajaran sehingga mereka bisa mengisi waktu jam kosong dengan bermain permainan tradisional Oleh karena itu solusi yang diberikan adalah dengan mencoba melestarikan kembali permainan tradisional yang dulu pernah ada dan dirasa saat ini masih sangat relevan untuk tetap bisa dimainkan dan dilestarikan [47]

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas perminan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang serat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari suatu generasi ke genarasi berikutnya Dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilkinya memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna mampu membina hubungan dengan sesama teman, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional ialah permainan yang dilestarikan secara turun temurun yang kemudian berkembang di suatu daerah dengan memadukan unsur nilai budaya dengan tata budaya daerah tersebut. Permainan tradisional memiliki manfaat bagi setiap anak yang memainkanya. Hal ini akan menumbuhkan bakat yang dimilikinya dan menambah kosa

[47]Eka Nova Ali Vardani , Indri Astutik, PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EDUKATIF DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER, Jurnal Pengabdian Masyarakat, Volume : 4, Agustus 2020.

kata, mendapatkan pengalaman baru, bersosialisi dengan temannya, mengontrol emosi dan perasakan serta dapat melestarikan kebudayaan tradisional agar tetap lestari.[48]

Dari beberapa pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang turun temurun yang memiliki hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya memiliki nilai-nilai pendidikan dan nilai-nilai budaya yang harus tetap dilestarikan dan selalu mencintai budaya bangsa.

2. Bermain

Menurut Bettelheim dalam buku fadlillah mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.[49]

Manfaat bermain bagi anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa, dan sosial. Menurut Hurlock aktivitas bermain dapat berpengaruh pada diri anak, yaitu perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi penyaluran bagi energy emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kretivitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, serta perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.[50]

Menurut singer bermain yaitu cara yang bagi anak untuk melatih masuknya rangsangan, baik dari dunia luar maupun dari dalam. Laju stimulus baik dari luar maupun dari dalam semakin optimal jika keadaan emosi menyenangkan yang dapat diperoleh saat anak sedangbermain. Artinya,

---

[48]Euis Kurniati, Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.. 2

[49]Ibid, M. Fadlillah, Pendidikan Anak Usia Din, h. 26-27

[50]Yuliani Nurani, Sofia Hartati dan Sihadi, Memacu Kreativitas Melalui Bermain. (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2020), h. 34.

bermain membuat anak tidak merenung dan bosan yang disebabkan kurangnya stimulus atau rangsangan.[51]

Bermain adalah salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak, dimana para pendidik memakai permainan sebagai sarana mengembangkan berbagai keterampilan anak. Bermain memilikiperan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan pada kemampuan motorik, menurut Piaget & Curtis dikutip Suyanto yaitu bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan, anak terlahir dengan kemampuan refleks kemudian belajar menggabungkan gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya.[52]

Melalui bermain anak dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya,melatih atau dorongan berkomunikasi, sebagai penyaluran energi emosional yang terpendam, sebagai penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, dapat sebagai sumber belajar bagi anak, dapat sebagai rangsangan bagi kreativitas anak.[53]

Berdasarkan pendapat diatas bermain merupakan kegiatan yang tidak memiliki peraturan dan tidak membuat anak merasa bosan saat bermain kemudian bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

Kemudian selain aktivitas yang bisa membuat anak menjadi menyenangkan bermain juga dapat bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Bermain dapat membantu anak

---

[51]Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017), h.99

[52]Salma Rozana dan Ampun Bantali, Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. (Jawa Barat : EDU Publisher, 2020}, h. 45-46.

[53]Fadillah, Bermain & Permainan. (Jakarta : Prenadamedia Group, 2019), h. 23.

dalam menjalin suatu hubungan dengan temannya. Bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya Dengan demikian bermain pun diperkenankan dalam ajaran Islam karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan.

Ada beberapa manfaat bagi perkembangan anak, diantaranya sebagai berikut:

a) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik,anak ketika bermain banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh. Anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan, dan anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.
b) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus Aspek motorik kasar dapat dikembangkan melalui bermain kejar-kejaran, melompat dan menangkap temannya. Aspek motorik halus dapat dikembangkan melalui menggambar, mewarnai, merangkai berbagai bentuk.
c) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial Ketika bermain anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman, sehingga hubugan dapat terbina dan saling tukar informasi.
d) Manfaat bermain untuk aspek emosi dan kepribadian Ketika bermain bersama teman anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri, rasa percaya diri.
e) Manfaat bermain untuk aspek kognitif, Anak usia dini diharapkan dapat menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, berhitung, ilmu pengetahuan sosial. Konsep-konsep ini lebih mudah diperoleh jika dilakukan melalui kegiatan bermain.
f) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan Melalui kegiatan bermain aspek pengindraan menyangkut

penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan, dapat diasah agar anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitar.

g) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari Dalam kegiatan bermain menari, anak melakukan gerakan-gerakan yang lentur dan tidak canggung sehingga anak akan percaya diri. kegiatan bermain yang berkaitan dengan olahraga anak melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, melompat, melempar bola dan menendang.[54]

Berdasarkan yang telah disimpulkan beberapa manfaat bermain yang harus dipahami yaitu memiliki aspek fisik, aspek motorik kasar dan halus, aspek sosial, dan dapat mengembangkan keterampilan olahraga.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain yaitu hal yang sangat menyenangkan apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak dan berada diruang terbuka Dalam permainan tradisonal dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama saling berinteraksi secara positifmengembangkan sikap empati terhadap teman menaati aturan serta menghargai orang lain

Beberapa manfaat permainan tradisional menurut Novi Mulyani:

a. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan atau fasilitas dilingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi.

b. Permainan tradisional melibatkan permainan yang relatif banyak. Setiap permainan rakyat banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.

---

[54]Yuliani Nurani, Sofia Hartati dan Sihadi, Memacu Kreativitas Melalui Bermain. (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2020), h. 35-36.

c. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.[55]

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki beberapa manfaat yang harus dipahami yaitu memanfaatkan atau fasilitas dilingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi.

4. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Menurut Euis Kurniati permainan tradisional memiliki beberapa nilai-nilai diantaranya rasa senang bebas rasa berteman demokratis rasa tanggung jawab rasa saling membantu yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat [56] Bermain atau kegiatan yang dapat dilakukan permainan ini sangat memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman sebaya, maka bermain dianggap sebagai media yang penting untuk bersosialisasi.

Menurut Novi Mulyani bermain atau kegiatan melakukan permainan ini sangat memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman sebaya. Maka bermain dianggap sebagai media yang penting untuk bersosialisasi. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial mengembangkan imajinasi mengembangkan kognisi bahasa dan motorik kasar serta halus Anak menggunakan gerakan dan kemampuan fisiknya melatih kreativitas dan mengasah kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dengan menghadapi berbagai permainan Jadi bermain bagi anak tidak sekadar menghabiskan waktu, tetapi merupakan media untuk belajar Setiap bentuk kegiatan bermain bagi anak prasekolah

---

[55]Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016)

[56]Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 3.

mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya [57]

Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial mengembangkan imajinasi mengembangkan kognisi bahasa kerjasama dan motorik kasar serta halus Anak menggunakan gerakan dan kemampuan fisiknya melatih kreativitas dan mengasah kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dengan menghadapi berbagai permainan

Menurut Misbach dalam penelitiannya mengemukakan yaitu permainan tradsional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak:

1) Aspek motorik, dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2) Aspek kognitif, dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem soving, strategi, dan pemahamn kontekstual.
3) Aspek emosi, dengan menjadi media emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri.
4) Aspek sosial, dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih.

Berdasarkan dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai dalam permainan tradisional yaitu memliki rasa senang, bebas, dan bisa saling membantu.

C. Macam-macam Permainan Tradisional

1. Kucing dan Tikus

Permainan tradisional yang berkembang di Jawa yaitu permainan kucing dan tikus Permainan ini menyerupai seekor kucing dan tikus disini berarti yang di dalamnya si kucing

[57]Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 52-53.

mengejar tikus yang berada di dalam lingkaranPermainan ini membutuhkan 10 orang atau lebih agar bisa membentuk lingkaranLingkaran membantu tikus menghalangi dari kejaran kucing supaya tidak boleh masuk ke dalam lingkaran baik saat mau ke dalam atau mau keluar [58]

Menurut Suwandi mengatakan permainan kucing-kucingan yaitu suatu permainan yang dimainkan dengan anak-anak yang merebutkan sesuatu atau menangkap yang kalah biasanya yang kalah disebut menjadi kucing. Pemainan ini mengajarkan anak untuk bekerjasama dan mengembangkan kelincahan dalam melatih fisik [59]

Permainan kucing-kucingan yaitu suatu permainan yang dilakukan dilapangan yang memerlukan orang maksimal 10 orang atau lebih dimana permainan ini berasal dari perilaku dalam permainan yaitu menirukan tingkah laku seorang kucing yang sedang mengejar dan menangkap permainan ini butuh tenaga yang kuat.[60]

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan yaitu permainan kucing-kucingan adalah permainan yang berasal dari Jawayang permainannya terdiri dari 10 orang atau lebih, bisa dilakukan siapa saja laki laki atau pun perempuan. Permainan ini juga dapat melatih dalamkerjasama anakdan mengembangkan kelincahan

Cara bermain tikus kucing:

a. Membentuk lingkaran dan saling berpegangan tangan
b. Yang berperan menjadi tikus berada di dalam lingkaran, dan yang menjadi kucing berada di luar lingkaran
c. Kemudian kucing berusaha menangkap tikus dengan cara menerobos masuk ke lingkaran
d. Jika kucing berhasil masuk ke dalam lingkaran, maka tikus berlari keluar ke lingkaran
e. Saat kucing berhasil menyentuh tikus, maka tikus pun mati

---

[58]Ibid, h. 166
[59]Sukirman Dharmamulyo, Op,Cit. h. 95.
[60]Yenni Patriani Yakub, *Mengenal Permainan untuk Anak Usia Dini*, h.45

f. Jika kucing sudah berhasil menangkap tikus, maka permainan bisa bergantian dengan yang pemain lain
g. Pemain bisa diakhir dengan waktu 5 atau 10 menit

2. Gobak Sodor

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turuntemurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak.[61]

Permainan tradisional banyak tersebar diberbagai daerah indonesia salah satunya permainan tradisional Gobag Sodor. Gobag Sodor merupakan permainan yang dimainkan oleh kelompok yang melawan kelompok lainnya.[62]

Di berbagai daerah indonesia hampir semua mengenal permainan ini, hanya saja nama disetiap daerah berbeda-beda. Istilah gobag sodor dikenal di daerah Jawa Tengah. Di Kepulauan Natuna dikenal dengan nama galah, di daerah Riau dikenal dengan galah panjang, di daerah Riau Daratan dikenal dengan nama Cak Bur atau Main Belon. Sedangkan, di Jawa Barat sendiri dikenal dengan nama Galah Asih, di Makasar disebut dengan Asing dan di daerah Batak Toba dikenal Margala. Banyak yang mengatakan permainan tradisional Gobag Sodor ini berasar dari Yogyakarta. Gobag Sodor berasal dari kata Gobag dan Sodor. Kata Gobag yang artinya bergerak bebas. Sedangkan untuk Sodor artinya Tombak.[63]

Permainan Gobak sodor termasuk dalam permainan tradisional, permainan tradisional merupakan suatu aktivitas

---

[61]Euis Kurniati, Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), 1.

[62]Sholatul Hayati, Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 145.

[63]Irwan P. Ratu Bangsawan, Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin (Sumatra Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, Dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin, 2019), 39.

permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu, yang serat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan pembeharaan kata, serta menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.[64]

Berdasarkan kesimpulan permainan gobak sodor yaitu permainan yang dimainkan dalam kelompok kemudiangobak sodor juga terkenal di daerah Jakarta, Jawa Tengah, Sulawesi Tengah, dan Sulawesi Selatan.Permainan gobak sodor juga memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan yang diajarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Tahapan permainan gobak sodor:

a. Memiliki ukuran minimal 9m x 4m dengan 6 kotak.
b. Permainan ini dimainkan 2 kelompok oleh 3 regu.
c. Siswa bersuit, yang menang harus melewati garis dan menghindari lawan, dan yang kalah menjaga garis.
d. Pemenangnya jika kelompok yang dapat melewati garis dan lawan sampai ujung serta dapat kembali ketempat semula.

3. Bakiak

Menurut Irwan P. Ratu Bangsawan permainan bakiak yaitu melatih koordinasi anggota tubuh, permainan ini juga bagus untuk melatih koordinasi anggota tubuh, karena pada saat anak memainkan bakiak gerakkan tubuh dan kaki bergerak secara bersamaan. Melatih kesabaran, bermain bakiak sangat membutuhkan tenaga dan kesabaran yang penuh, dan melatih kerjasama, permainan bakiak melatih anak untuk bekerjasama dengan teman bermainnya, ketika mereka

[64]Kurniati, Euis. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak. Jakarta : Prenamedia Group

bermain akan menyeimbangkan gerakan kaki antar kelompok.[65]

Berdasarkan kesimpulan permainan bakiak yaitu permainan yang melatih keseimbangan dan kesabaran saat menggerakan kaki saat melangkah.

Cara membuat permainan tradisional bakiak:

a. Papan dipotong sesuai dengan ukuran yang diinginkan.
b. Papan dihaluskan menggunakan amplas agar permukaan menjadi lebih enak digunakan.
c. Potong karet ban 3 pasang (±2 cm)
d. Tempel karet ban tersebut pada papan bakiak menggunakan paku dan palu.

Bakiak berada pada kategori permainan yang bersifat bermain dan adu ketangkasan, karena sifat pemainnya yang mengandalkan ketangkasan kaki serta mengandalkan kekompakkan dari masing-masing peserta. Cara bermain bermain permainan tradisional bakiak:

1) Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota sesuai jumlah pijakan pada bakiak.

2) Semua kelompok diminta untuk mengenakan bakiak dan berdiri digaris start.

3) Dengan aba-aba dari instruktur, semua kelompok harus berada cepat untuk tiba di garis finish.

4) Kelompok yang paling cepat sampai garis finish dinyatakan sebagai pemenangnya.[66]

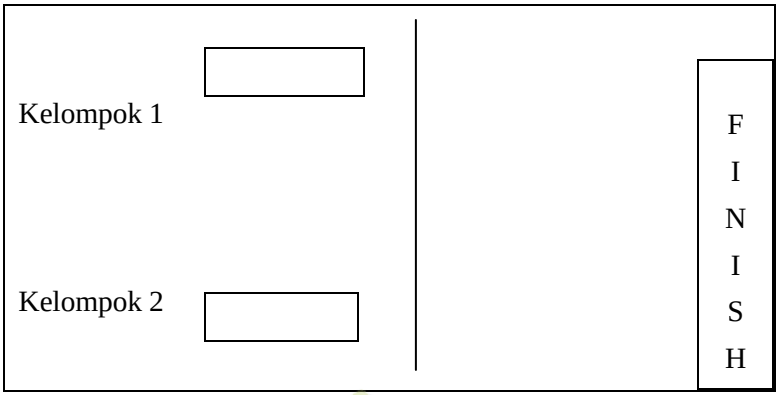
Berikut adalah tabel arena permainan bakiak:

---

[65]Irwan. 2019. Direktori Permainan Tradisional. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.

[66]Hamid Bahari, *Op.cit*, h. 73-74.

Tabel 2.1
Arena Permainan Bakiak.



Sumber: Di halaman Sekolah PAUD ANGGREK PUTIH TE;UK BETUNG SELATAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan bakiak harus dimainkan minimal 2 orang atau lebih tetapi disini peneliti akan mengambil 5 orang karena peneliti akan melihat seberapa kompaknya anak ketika bermain bakiak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017), h.99

AL-Qur'an Dan Terjemah, Surat Al-Kahf 18 Ayat 46 (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2015), h.299

Al-MaqassaryA,"Aspek-aspek Displin Kerja". Dalam http://www.e-jurnal.com/2014/03/aspekaspek-disiplinkerja.html

Al-MaqassaryA,"Aspek-aspek Displin Kerja". Dalam http://www.e-jurnal.com/2014/03/aspekaspek-disiplinkerja.html Diakses pada tanggal 11 November 2020.

Burhan Bungin, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 155

Busrowi, Pengantar Sosiolagi, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2015), 12

Dadan Suryana, Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak (Jakarta: Kencana, 2016), 219.

David W Johnson, dkk, Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama), Terj. Ellen Gunawan dan Imam Nurnawan, (Bandung: Nusamedia, 2010), h. 8-10.

Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran Dan Terjemahanya.

Eka Nova Ali Vardani , Indri Astutik, PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EDUKATIF DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER, Jurnal Pengabdian Masyarakat, Volume : 4, Agustus 2020.

Euis Kurniati, Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.2

Euis Kurniati, Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak, h. 3.

Euis Kurniati, Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), 1.

Fadillah, Bermain & Permainan. (Jakarta : Prenadamedia Group, 2019), h. 23.

Hasanah, (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016. Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro.

http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm

https://mutiaraislam.net/ayat-alquran-saling-tolong-menolong/

Iis Nurhayati. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. STKIP Siliwangi Bandung. Jurnal EMPOWERMENT. Volume 1, Nomor 2 September 2012, ISSN No. 2252-4738.

Irawan P. Ratu Bangsawan, Direktori Permaian Tradisional(Sumatra: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata, 2019), 39.

Irwan.2019. Direktori Permainan Tradisional. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.

Isjoni, Cooperative Learnin, (Bandung; Alfabeta, 2016), h. 46.

Juwairah. Meun Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini.STKIP Bina Bangsa Meulaboh.Journal: Vol. 1 No. 2 Januari – Juni 2016

Keen Achroni, Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional, (Jogjakarta: Javalitera, 2017), 46

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jederal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h. 5

Khdijah, (2017), pendidikan prasekolah, Medan: perdana publishing, h.140

Kristina, Desi, Ni, Ketut, dkk, 2017. Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A Di TK Gugus Mawar (e-Journal Volume 5. No. 2-Tahun 2017). Universitas Pendidikan Ganesha.

Kurniati, Euis. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak.Jakarta : Prenamedia Group

Marzoan, Hamidi. Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakulikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa.STKIP Hamzar Lombok Utara. Journal An-nafs: Vol. 2 No. 1 Juni 2017.

Mulyani, N. 2016. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.

Nariyatiningsih, Upaya Mningkatkan Kerjasama Anak Melalui Pembelajaran Sains di RA Perwanida Kecamatan Candisari Tahun Pelajaran 2014/2015, Jurnal Pusat Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, h. 13.

Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: Novi Mulyani, Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 48.DIVA Press, 2016). h.47.

Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Yogyakarta: Diva Press, 2016)

Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 52-53.

NU Pesawaran. 2016. Tolong Menolong Dalam Kebaikan. nupesawaran.or.id. 03. http://www.nupesawaran.or.id (diakses Januari 06, 2018).

Nurul Qoyyimah, Made Tegeh, Mutiara Magta. Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di RA. BAITUL MUTA'ALLIM.e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 – Tahun 2016).

0Enda Triyanti, Sri Saparahayuningsih dan Sumarsih, Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik, Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 1 (1), 28-35, 2016, h. 29

Ramadhani, A. (2018). Seminar Nasional IPTEK Olahraga. Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional, 6-10.

Reka Miswanto, Kamus Pintar Perkuliahan, (Surabaya: Gemilang, 2017), h. 87

Rizal dan Muhammad Arsyad DKK, Adapatasi Sosial Mahasiswa Program Beasiswa Afimasi Dikti (Adik) Papua Dilingkungan Sosial Di Kampus Universitas Halu Oleo Kendari, Vol. 10, No. 2, (2019), 183, dikases pada tanggal 07 November 2021 http://ojs.uho.ac.id/index.php/publika/article/viewFile/10970/7799

Rukaesih Maolani, Ucu Cahyana, Metodoogi Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers: 2016), h. 148

Safitri Yosita Ratri, Kerjasama Sekolah Dengan Masyarakat Dalam Manajemen Meningkatkan Mutu Disekolah Dasar Se Kecamatan Pakualaman (Yogyakarta: 2018).

Salma Rozana dan Ampun Bantali, Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. (Jawa Barat : EDU Publisher, 2020}, h. 45-46.

Sholatul Hayati, Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 145.

Suharsimi Arikunto, Op.Cit.h.158

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 8-9

Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2008)

Suparman E and Agustini D, Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (Bandung: PPPP TK dan PLB, 2017). h.23-24

Wagiati dan Nani Darmayanti, “Kaulinan Barudak Sunda Sebagai Manifestasi Pemertahanan Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung,” Jurnal Metalingua, Vol.18 No. 02, (Desember, 2019), 202.

Wahyu Wulandari, Oktavia Indah Permata Sary, Rizka Prihatiningsih. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “Gempuran”. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang (Volume 4. No. 2, Januari 2022 Pages, 56-53)

Yenni Patriani Yakub, Mengenal Permainan untuk Anak Usia Dini, h.45

Yuliani Nurani, Sofia Hartati dan Sihadi, Memacu Kreativitas Melalui Bermain. (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2020), h. 34.

Yuliani Nurani, Sofia Hartati dan Sihadi, Memacu Kreativitas Melalui Bermain. (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2020), h. 35-36.

Yusni Sari, Meningkatkan Kerjasamaa Sekolah Dasar, Jurnal Administrasi Pendidikan, Vol. 1, No. 1, Oktober 2017, 310.