



Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Ase

Risnajayanti^{1*}, Andi Khairiatunnisa², Usman³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini ialah rendahnya kemampuan kerjasama anak dari 22 orang anak hanya 8 orang anak yang berkembang dengan baik kemampuan kerjasamanya. Rendahnya kemampuan kerjasama anak, yaitu anak belum mampu terlibat aktif dalam permainan kelompok dan berkamuikasi dengan baik bersama temannya. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan permainan tradisional ase. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ase di TK Giat Bangun Bombana. Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tahapan dalam penelitian yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini ialah anak didik yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 14 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan rentang usia 5-6 Tahun. Hasil penelitian ini menemukan bahwa kemampuan kerjasama anak pada observasi awal mencapai presentase 36% sebanyak 8 orang anak. Pada siklus I kemampuan kerjasama anak meningkat mencapai persentase 60% sebanyak 13 orang anak. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak meningkat mencapai presentase 82% sebanyak 18 orang anak. Kesimpulan penelitian ini adalah permainan tradisional ase dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Kata Kunci: Kemampuan Kerjasama, Permainan Tradisional Ase, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The problem of this research is the low level of children's cooperative abilities. Of the 22 children, only 8 children had well developed cooperative abilities. Children's cooperative abilities are low, namely that children are not able to be actively involved in group games and communicate well with their friends. Efforts to overcome this problem are by implementing the traditional game ase. The aim of this research is to improve children's cooperation skills through traditional ase games at the Giat Bangun Bombana Kindergarten. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The stages in research are action planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this research were 22 students, consisting of 14 boys and 8 girls aged 5-6

KORESPONDENSI Risnajayanti ✉ risnajayanti@umkendari.ac.id

years. The results of this study found that children's cooperation abilities in initial observations reached a percentage of 36% for 8 children. In the first cycle, children's cooperative abilities increased to a percentage of 60% with 13 children. In cycle II, children's cooperative abilities increased to a percentage of 82% for 18 children. The conclusion of this research is that traditional ase games can improve children's cooperation abilities

Keywords: Cooperation Ability, Traditional Ase Games, Early Childhood

1. Pendahuluan

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun. TK menjadi pendidikan yang paling pertama dan menempati kedudukan sebagai dasar dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa dimana fondasi atau landasan pertama diletakkan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bagi anak untuk mendapatkan stimulus perkembangan yang baik sangat penting, anak dengan mudah menyerap dan menerima usulan dan informasi yang ditawarkan, sehingga masa ini merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk mengoptimalkan seluruh perkembangan dirinya dan memberikan pengalaman baru kepada anak sebagai tahapan untuk kehidupan dimasa depan. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usia anak, agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan aspek-aspek perkembangan anak.

Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting yaitu aspek sosial. Maria (2018) menyatakan bahwa Perkembangan sosial diartikan sebagai kemampuan seorang anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, orang dewasa, dan masyarakat luas sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan harapan bangsa dan negara. Nilai kerjasama merupakan salah satu nilai yang harus ditanamkan pada anak agar memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik. Pratiwi, dkk (2018) menyatakan bahwa kerjasama merupakan keterampilan yang dilakukan oleh beberapa anak yang berusaha saling membantu sehingga kebersamaan dan kekompakan tampak mencapai tujuan yang disepakati.

Kerjasama merupakan salah satu karakter yang perlu diterapkan dalam pembelajaran, karena kerjasama sangat penting dimiliki anak dimana anak akan sering melakukan kegiatan bersama dengan teman baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Khadija (2021) menyatakan bahwa Kerjasama yaitu sikap mau untuk bekerjasama dengan orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada anak usia 3 sampai 4 tahun awal dan pada anak usia 6 hingga 7 tahun sikap ini akan semakin berkembang dengan baik apabila anak diberikan kesempatan banyak untuk melakukan kerjasama. Semakin banyak kesempatan yang diberikan kepada anak maka semakin cepat pula anak mampu bekerja sama dengan baik dengan orang lain. Melalui kegiatan kerjasama anak dapat menyelesaikan tugas-

tugas yang dipersiapkan untuk mereka dengan gembira, ceria, dan menghasilkan secara bersama teman-temannya.

Bentuk kegiatan yang dapat membantu sikap kerjasama ini yaitu pemberian tugas secara berkelompok baik dalam praktik kecil atau besar sesuai yang akan dilaksanakan. (Wigati, dkk 2021) menyatakan bahwa kerjasama berarti kerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama, kerjasama melibatkan pemberian tugas dimana setiap anggotanya mengerjakan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab bersama demi tercapainya tujuan bersama dengan hasil yang maksimal. Kerjasama anak dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara anak dengan anak, anak dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksudkan hubungan yang dinamis, hubungan saling menghargai, hubungan saling peduli, saling membantu, tujuan pembelajaran meliputi perubahan tingkah laku penambahan pemahaman ilmu pengetahuan.

Trishmawati (2020) menyatakan kerjasama merupakan salah satu pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak. Anak usia prasekolah sudah mulai memperlihatkan perilaku-perilaku sosial yang mengarah pada aktivitas bekerjasama. Hal tersebut dapat terlihat dari cara anak berkomunikasi serta berkembangnya tahapan bermain ke arah bermain kooperatif. Anak-anak usia prasekolah tampak mulai berkomunikasi satu sama lain, memilih teman untuk bermain serta mengurangi tingkah laku bermusuhan.

Adapun faktor faktor yang mempengaruhi kemampuan kerjasama anak usia dini yang dikemukakan Nurhalimah (2012) yaitu, Kemampuan sosial termasuk kemampuan kerjasama dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah atau luar keluarga.

1. Faktor lingkungan keluarga, Diantara faktor-faktor yang terkait dengan keluarga yang berpengaruh terhadap kemampuan sosial salah satunya kemampuan kerjasama adalah Status sosial ekonomi keluarga, Keutuhan keluarga, Sikap dan kebiasaan orang tua.
2. Faktor dari luar rumah, Pengalaman anak yang didapatkan dari lingkungan luar rumah melengkapi pengalaman dari dalam rumah. Lingkungan luar rumah anak diantaranya adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah.

Wati (2013) menerangkan bahwa pencapaian kerjasama menuntut persyaratan tertentu yang dipenuhi oleh anggota yang terlibat. Syarat-syarat tersebut adalah:

Kepentingan yang sama. Kerjasama akan terbentuk apabila kepentingan yang sama ingin dicapai oleh semua anggota. Kepentingan yang sama tidak hanya menyangkut aspek materi mungkin juga aspek non materi seperti aspek moral, rohani, dan batiniah.

Keadilan. Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan, artinya setiap orang yang ikut bekerjasama memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama.

Saling pengertian. Kerjasama harus dilandasi oleh keinginan untuk mengerti dan memahami kepentingan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bersama itu

Tujuan yang sama. Menetapkan memiliki tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena hampir setiap orang terikat dalam suatu

kelompok didasari oleh kepentingan sendiri yang ingin dicapai oleh keberhasilan kelompok.

Saling membantu. Kerjasama merupakan dasar akan keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Hal ini akan lebih mudah terjadi, jika tiada dalam kelompok bersedia untuk saling membantu teman sesama kelompok jika diperlukan.

Saling melayani. Kesiediaan untuk saling melayani merupakan unsur yang mempercepat terjadinya suatu kerjasama. Jika ada anggota yang hanya ingin dilayani dan tidak bersedia melayani kepentingan orang lain, maka akibatnya akan terjadikepincangan distribusi kegiatan.

Tanggung Jawab. Kerjasama adalah merupakan perwujudan tanggung jawab dari tiap orang yang terlibat dalam kelompok. Jika ada satu anggota yang tidak bertanggung jawab, biasanya akan mempengaruhi pencapaian tujuan atau kegiatan kelompok.

Penghargaan. Seseorang akan merasa bahagia jika mendapatkan penghargaan atas kegiatan yang dilakukannya. Penghargaan ini dapat berupa penghargaan dalam ujud rasa hormat, atau dalam bentuk yang nyata, misalnya materi atau penghargaan tertulis.

Kerjasama memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini, menurut Jannah (2014) Kerjasama memiliki manfaat yang dapat diperoleh anak ketika melakukan suatu kegiatan, manfaat yang dapat dihasilkan melalui kerjasama adalah sikap tanggung jawab pada diri anak akan bertambah terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak memiliki sikap solidaritas yang tinggi dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok, menerapkannya dalam kehidupan, serta anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.

Adapun tujuan kerjasaman bagi anak usia dini menurut Ayu gustika (2018) yaitu untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya.

Wigati dkk (2021) menyatakan bahwa tujuan kerjasama anak sebagai berikut: 1) Untuk mengembangkan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah; 2) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi; 3) Menumbuhkan percaya diri terhadap kemampuan siswa; 4) Untuk dapat memahami dan menghargai satu sama lain antar teman.

Bentuk kerjasama dibedakan menjadi empat jenis menurut Hasanah (2020) yaitu:

Kerjasama spontan (spontaneous cooperation) adalah Kerjasama spontan merupakan kerja sama yang dilakukan atau timbul secara serta merta atau spontan.

Kerjasama langsung (*directed cooperation*) adalah Kerjasama langsung merupakan kerjasama yang dilakukan atas dasar perintah atasan atau penguasa.

Kerjasama kontrak (*contractual cooperation*) Kerjasama kontrak merupakan kerjasama karena adanya kepentingan tertentu.

Kerjasama tradisional (*traditional cooperation*) Kerjasama tradisional merupakan kerja sama sebagai unsur sistem sosial, misalnya gotong royong, gugur gunung, tolong-menolong.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan.

Mawarti (2012) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan yang bermacam-macam, karena di setiap tempat memiliki beragam jenis permainan tradisional. Hal tersebut bergantung pada adat atau kebiasaan di daerah tersebut yang turun-temurun bisa mempengaruhi bentuk dan nama permainan tradisional tersebut. Suatu permainan tradisional khususnya di suatu wilayah tertentu sangatlah dipengaruhi oleh budaya dan ciri khas daerah tersebut.

Permainan tradisional sangat menyenangkan ketika dilakukan baik secara individu maupun secara bersama (kelompok). Dalam permainan tradisional motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Di dalam sebuah permainan tradisional, dengan keputusan bersama setiap peraturan, alat bermain dan lama bermain dapat dirubah sesuai keinginan. Selain itu, permainan tradisional sendiri telah ada dari zaman dahulu dan dimainkan oleh anak-anak dari berbagai daerah.

Masliati (2020) Permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan dan kebiasaan yang turun temurun dan sering kali mengandung atau memiliki bermacam-macam fungsi pesan yang implisit namun pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak. Selanjutnya, Tika (2020) permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan budaya dari zaman nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan agar terus bertahan keberadaannya, disamping itu permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak.

Permainan tradisional Ase merupakan permainan yang membutuhkan kerjasama. Permainan Ase adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah lapangan luas yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga sampai lima orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") dan anggota team penjaga akan mencegahnya. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang serasi dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi 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 pembaruan kata, serta menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai Budaya Bangsa.

Adapun langkah-langkah permainan Ase Menurut Rifa (2022) yaitu:

Pemain dibagi menjadi dua kelompok atau tim, kelompok yang bermain dan kelompok yang berjaga.

Kelompok yang mendapat giliran main memulai permainan dari garis strat.

Pemain yang menjaga garis berusaha semaksimal mungkin menghadang kelompok yang sedang bermain untuk tidak dapat melewati garis batas yang sudah ditentukan sampai di garis finish.

Kelompok yang sedang bermain berusaha agar tubuhnya tidak tersentuh oleh tim yang menjaga dan berusaha sampai di garis finis.

Tim dapat dikatakan menang jika semua anggota tim kembali dengan selamat ke garis start. dan tim dikatakan kalah dan baru bisa terjadi penggantian posisi jika ada yang tersentuh oleh tim yang menjaga

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui kegiatan refleksi diri, untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar anak didik menjadi meningkat. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B di TK Giat Bangun Desa Larete Kecamatan Poleang Tenggara Kabupaten Bombana pada bulan Maret sampai April 2023. Subjek penelitian yaitu anak didik yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 14 orang anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun.

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu: (a) Faktor anak didik, yaitu untuk melihat kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ase. (b) Faktor guru, yaitu aktivitas mengajar guru dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ase. (c) Faktor pembelajaran, yaitu permainan ase dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia dini.

Prosedur penelitian ini menggunakan model desain berupa daur atau siklus yang meliputi (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi dan evaluasi (*observation and evaluation*), (4) refleksi (*reflection*). Prosedur penelitian tindakan kelas ini dibagi dalam dua siklus, yaitu berdasarkan pada rencana seperti apa yang telah didesain dan faktor yang diselidiki.

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian, bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti. Maka dalam penelitian tindakan kelas, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut: (1) Observasi adalah sistem atau rencana untuk mengamati perilaku. Selain itu observasi juga diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. (2) Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah dokumen pribadi anak didik, foto-foto aktivitas mengajar guru dan anak, referensi-referensi seperti penilaian anak didik. Data ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan jawaban dari permasalahan penelitian.

Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di TK Giat Bangun yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: (*) Belum

Berkembang (BB), (**) Mulai Berkembang (MB), (***) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), (****) Berkembang Sangat Baik (BSB).

Adapun indikator kinerja yang diterapkan untuk keberhasilan anak adalah jika sebanyak 75% anak di TK Giat Bagun Desa Larete Kecamatan Poleang Teggara Kabupaten Bombana telah memperoleh (****) Berkembang Sangat Baik (BSB) dan (***) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berdasarkan hasil penelitian dari instrumen penilaian berupa ítem-ítem indikator kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ase yang diamati dan diberi nilai berdasarkan pada lembar pedoman observasi atau asemen checklist, maka penelitian tindakan ini dihentikan karena dipandang telah selesai.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I (2x pertemuan) dan siklus II (2x pertemuan). Berdasarkan hasil penelitian siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf nilai bintang (***) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan (****) Berkembang Sangat Baik (BSB). Data hasil observasi/pengamatan Siklus I terlampir pada Tabel 1, maka dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil berikut ini:

Tabel 1. Perhitungan Nilai Klasikal pada Tindakan Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase
Banyak anak memperoleh BSB	5	23%
Banyak anak didik memperoleh BSH	8	36%
Banyak anak memperoleh MB	6	27%
Banyak anak memperoleh nilai BB	3	14%
Jumlah seluruh anak didik kelompok B	20	100%
Tuntas	13	60%
Belum Tuntas	9	40%

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2023

Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang dilampirkan pada tabel 1 di atas dapat dinyatakan bahwa permainan tradisional ase dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak pada Kelompok B di TK Giat Bagun Bombana secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 60% yang dicapai oleh 13 orang anak didik. Hal ini menjadi fokus perhatian bagi guru/peneliti agar siklus selanjutnya kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan dalam perkembangannya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf nilai bintang (***) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan (****) Berkembang Sangat Baik (BSB). Data hasil observasi/pengamatan siklus II yang dilampirkan pada Tabel 2, maka dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil sebagai berikut:

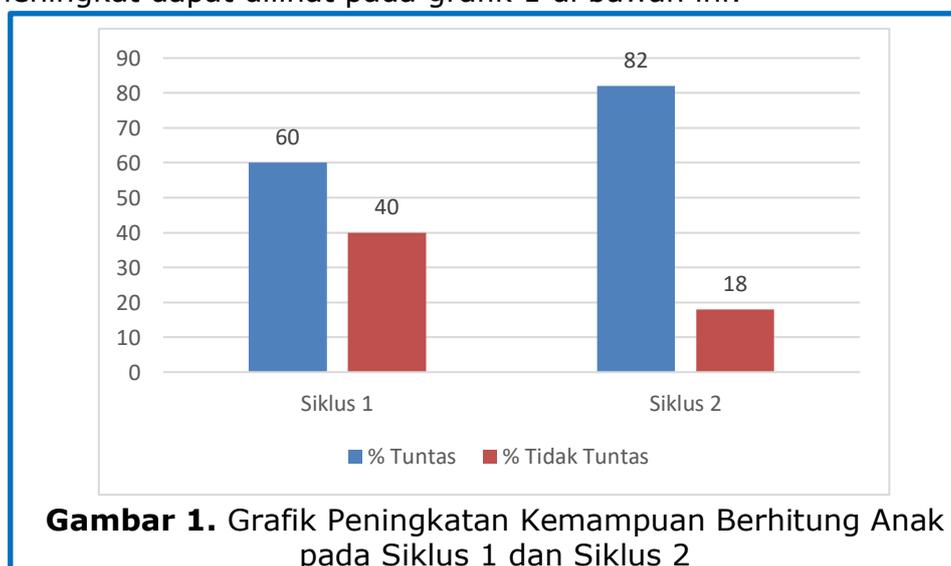
Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal pada Tindakan Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentase
Banyak anak memperoleh BSB	7	32%
Banyak anak didik memperoleh BSH	11	50%
Banyak anak memperoleh MB	3	14%
Banyak anak memperoleh nilai BB	1	4%
Jumlah seluruh anak didik kelompok B	22	100%
Tuntas	18	82%
Belum Tuntas	4	18%

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2023

Berdasarkan data hasil perolehan nilai anak didik yang dilampirkan pada Tabel 2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal perolehan nilai anak didik dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ase pada Kelompok B di TK Giat Bagun Bombana mengalami peningkatan, yaitu sebesar 82%. Anak didik yang memperoleh nilai bintang (****) Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang anak didik dengan persentase 32% dan nilai bintang (***) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11 orang anak didik dengan persentase 50%, Hal ini menunjukkan peningkatan terhadap perkembangan anak yang sangat baik secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ase pada Kelompok B di TK Giat Bagun Bombana telah terselesaikan dan mencapai indikator kinerja yaitu 75%.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan berhitung anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan/observasi awal sebanyak 8 orang anak didik, setelah pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan menjadi 13 orang anak didik dan siklus II meningkat menjadi 18 orang anak didik. Kemampuan berhitung anak didik meningkat dapat dilihat pada grafik 1 di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus 1 dan Siklus 2

3.2 Pembahasan

Data hasil temuan yang diperoleh dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ase yang telah dirancang, disusun dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru Kelompok B pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II sangat memberikan manfaat pada anak didik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I sebesar 60%, dibandingkan pada tahapan observasi awal/prasiklus penelitian yang hanya mencapai 36%, dan pada tindakan siklus II mencapai persentase sebesar 82%, hal ini menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, dari segi indikator hasil untuk anak didik yang ditetapkan telah tercapai, yaitu minimal 75% maka penelitian ini dapat dihentikan. Hasil ini menunjukkan bahwa anak didik sudah mampu memahami permainan yang diberikan, memberikan pengalaman langsung dan konkret, serta pemahaman dalam kerjasama sehingga menunjukkan peningkatan yang terlihat dari kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama pembelajaran di luar kelas. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak meningkat melalui permainan tradisional ase kelompok B di TK Giat Bagun Bombana.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan pada anak didik kelompok B di TK Giat Bagun Bombana diperoleh kesimpulan bahwa pada observasi awal sebelum tindakan mencapai 36%, siklus I mencapai 60% dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 82% ketuntasan secara klasikal.

Peneliti menyarankan hal-hal diantaranya: (1) diharapkan kepada guru, dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan materi, media, dan strategi yang tepat untuk anak didik dan guru selalu lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik, (2) bagi sekolah, diharapkan dapat menuntut tenaga pendidik menjadi guru yang kreatif, inovatif dalam pengembangan kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk anak sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

5. Ucapan Terima Kasih

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka ada beberapa saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa dan guru PAUD pada umumnya. Penelitian ini merupakan penelitian mandiri dosen bersama mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, sehingga peneliti sangat berterima kasih kepada pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini.

Daftar Pustaka

- Ayu, G. (2018) *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh di TK Al-Akbar Kota Jambi Tahun 2017/2018*. Jurnal Ilmiah Dikdaya 9.1: 23-31
- Fantiro., dkk (2019): *Pembelajaran Permainan Kinestetik Gobak Sodor untuk Siswa Sekolah Dasar*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan 3.2 58-63.

- Fauziah, Ade A. S. (2020): *Peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional gobak sodor*. Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 4.2 61-82.
- Jannah, W. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Upih Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 Umar Bin Khattab Di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Diss. Universitas Islam Riau.
- Kumalasari, Hanit N. "upaya peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak tk kelompok b." *jurnal sentra: kajian teori dan praktik pendidikan anak usia dini* 1.1 (2021): 9-17.
- Maria, I., Eka R, A. (2018) *Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun*.
- Masliati, T., Wiwi, M. (2020) *Upaya peningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional engklek pada anak usia dini di kelompok A raudhatul athfal nurul iman cijawa kota serang*. Pelita Calistung 1.02: 46-52.
- Mawarti, dkk (2021) *pengembangan model permainan tradisional gobak sodor untuk pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar*. *Borneo Physical Education Journal* 2.1 52-63.
- Nurhalima, V. (2012) *pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok b di ra perwanida 03 mojo andong boyolali*
- Pratiwi, I. dkk (2018) *Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model project based learning (Pjbl berbantuan metode edutainment pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial*. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8.2
- Puspitasari, N. dkk (2022) *Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun*. *Jurnal Basicedu* 6.2 2540-2546
- Rifa, N., Dadan, S. (2022) *Peranan Guru dalam Mengatasi Sifat Pemalu Anak dengan Bermain Sosial (Studi Kasus Pada Anak di PAUD Ummul Qur'an Tembilihan)*. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.2 12533-12543.
- Tika, V. (2021) *Pengembangan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran tematik kelas V sd/mi*. diss. uin raden intan lampung.
- Khadija., Nurul, Z. (2021) *Perkembangan sosial anak usia dini*
- Wati, E. L. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Metode Bermain Bola Estafet Pada Anak Kelompok B2 Tk Pertiwi Karangduren Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas*. Diss. universitas muhammadiyah purwokerto.
- Wigati, dkk. (2021). *Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa di Sekolah Menengah Pertama*. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*. Vol. 1.
- Trismahwati, D., Nur I, S. (2020) *Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1.2 1-20.