

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK
KELOMPOK B
(TK AKBAR PGRI WONOSARI KECAMATAN KEBUMEN)**

Umi Harti

Universitas Panca Sakti Bekasi
Email: umiambyah@gmail.com

Usup

Universitas Panca Sakti Bekasi
Email: usupibnu78@gmail.com

Nurbani Chalid

Universitas Panca Sakti Bekasi
Email: nurbanichalid@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve children's collaboration skills through traditional game activities in Early Childhood Group B TK AKBAR PGRI Wonosari, Kebumen District. The traditional games used are limited to the Mushroom, Engklek, and Cublak-cublak Suweng games.

The type of research used is classroom action with the subject being Early Childhood Group B, totaling 20 children. The data collection method used is the method of observation and method of documentation. Research on the ability of this collaboration has gone through the instrument validation process in order to obtain the validity and reliability of the research instrument. The data analysis technique used is descriptive qualitative and descriptive quantitative.

The pre-action activity that started this research resulted in data that the average value of children's cooperative abilities had only reached a value of 25% (5 children). The action in this cooperative ability research was carried out in two cycles. Based on the results of the second cycle, the average score of the children's abilities has reached 80% (16 children). This development has reached an indicator of success where the research is said to be successful if it has reached a value of 75%. Thus, this research can be said to be successful.

Keyword: *Cooperation Skills, Traditional Games, Group B*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan tradisional pada Anak Usia Dini Kelompok B TK AKBAR PGRI Wonosari Kecamatan Kebumen. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan Jamuran, Engklek, dan Cublak-cublak Suweng.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu Anak Usia Dini kelompok B yang berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. Penelitian mengenai kemampuan kerjasama ini telah melalui proses validasi instrumen guna memperoleh validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Teknik analisis

data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 25% (5 anak). Tindakan dalam penelitian kemampuan kerjasama ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 80% (16 anak). Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 75%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Keyword: *Kemampuan kerjasama, Permainan Tradisional, Kelompok B*

1. PENDAHULUAN

Hasil pengamatan yang dilakukan pada Anak Usia Dini, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk berbagi mainan serta cenderung sering berebut. Saling menyerang dan berkelahi juga kerap kali terjadi pada saat kegiatan di dalam kelas.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. B TK AKBAR PGRI Wonosari Kecamatan Kebumen”.

Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan sesuatu (Nur Asma, 2006:11). Melihat pengertian di atas maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1978:250). Bagi anak-anak, khususnya anak prasekolah perkembangan sosial merupakan hal yang baru dan sesuatu hal yang tengah dipelajari anak dalam prosesnya berkembang. Khususnya untuk anak usia dini ada setidaknya tiga proses sosial, antara lain belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial kemudian memainkan peran sosial agar dapat diterima dalam kelompok lalu yang terakhir mengembangkan sikap sosial.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Mayke, 2001:15). Bermain juga merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dengan aturan yang ditentukan oleh pemain yang bertujuan mencari kesenangan serta tidak menuntut hasil akhir. Berdasarkan penelitian Smith ada beberapa ciri bermain, antara lain berdasar motivasi intrinsik, terdapat kesenangan, fleksibel, lebih mementingkan proses

daripada hasil, bebas memilih serta mempunyai kualitas pura-pura (Mayke, 2001:15).

A. Manfaat dan Tujuan Bermain

Bermain memiliki berbagai macam manfaat bagi aspek perkembangan anak, baik aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari (Mayke, 2001:39-45). Berikut ini penjelasan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat, antara lain dalam :

*Perkembangan aspek fisik, bermain dapat merangsang otot-otot tubuh untuk tumbuh dan menjadi kuat karena pada saat bermain tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan energi berlebihan yang cenderung dialami oleh anak usia dini.

*Perkembangan aspek motorik Halus dan Motorik Kasar. Bermain memberikan manfaat pada proses anak mengembangkan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam aspek motorik halus, sedangkan aspek motorik kasar tentu saja dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain karena sebagian besar kegiatan bermain melibatkan aktivitas motorik kasar.

B. Perkembangan Aspek Sosial.

Bermain dapat membuat belajar untuk berbagi, menggunakan mainan secara bergilir, Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan sesuatu (Nur Asma, 2006:11). Melihat pengertian di atas maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama.

Mencari alternatif pemecahan masalah, serta berkomunikasi. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga dari hal tersebut anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat.

Bermain sering digunakan untuk melatih konsentrasi serta pemusatan perhatian bagi anak. Media intervensi pemusatan perhatian dan konsentrasi ini biasanya ditujukan unruk anak-anak yang berkebutuhan khusus seperti anak-anak autisme, penderita *cerebral palsy*, radang otak, cacat mata, cacat pendengaran, dan lain-lain. Permainan, khususnya permainan untuk anak usia dini memiliki berbagai jenis dan macam, diantaranya permainan individual, permainan bersama-sama teman, permainan beregu, serta permainan di dalam ruangan (Mayke, 2001:61). Berbagai jenis permainan tersebut memiliki cirinya masing-masing. Permainan individual cenderung dimainkan sendiri dan anak berkompetisi dengan dirinya sendiri, berbeda dengan permainan bersama teman dan permainan beregu yang cenderung dilakukan bersama-sama serta memiliki aturan-aturan tertentu.

C. Pengertian Permainan Tradisional.

Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan

masyarakat pendukungnya (Ahmad Yunus, 1980:1). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku atau aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan. Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari jaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang (Ahmad Yunus, 1980/1981:7). Permainan tradisional rakyat 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 merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Siagawati, 2007:56).

D. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan mempunyai kedudukan yang penting, baik dalam melatih panca indera maupun mendukung tumbuhnya budi pekerti (Ki Hajar Dewantara, 1962:244). Salah satu permainan yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah permainan tradisional. Menurut Ki Hajar Dewantara (1962:242), permainan tradisional, khususnya berbagai permainan tradisional Jawa dapat mengembangkan ketelitian, kecekatan, perhitungan, kekuatan, serta keberanian. Berdasarkan pernyataan tersebut maka permainan tradisional dapat dikatakan sangat potensial untuk dikembangkan pada era sekarang karena esensi dan manfaatnya tidak kalah dengan permainan modern.

Permainan tradisional memiliki manfaat terkait dengan asal usul terbentuknya yakni dari hasil budaya anak-anak yang ingin berfantasi dan berkreasi (Ahmad Yunus, 1980:6). Manfaat tersebut antara lain melatih anak-anak dalam hidup bermasyarakat, melatih keterampilan, mengajarkan perilaku sopan santun, melatih ketangkasan, dan sebagainya. Permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif (Ahmad Yunus, 1980:18), namun begitu tetap ada berbagai unsur dan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dimana unsur-unsur tersebut mengandung manfaat yang cukup beragam bagi para pelaku permainan tradisional, khususnya bagi anak-anak yang tengah tumbuh dan berkembang. Unsur-unsur kebermanfaatannya dalam permainan tradisional tersebut antara lain dalam bidang, pendidikan, perilaku dan kepribadian (sopan santun), ketangkasan, keprigelan, kecekatan, perhitungan, perkiraan, keterampilan, bahkan kemiliteran.

E. Macam Permainan Tradisional

Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari-hari (Soetoto Pontjopoetro, 2006:61). Tiap Daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal cara bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda. Permainan anak adalah salah satu jenis permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak, diantaranya berasal dari permainan tradisional yang berbeda-beda dari tiap daerah.

F. Permainan Jamuran

Jamuran berasal dari kata jamur yang diberi akhiran *-an*. Jamur berarti cendawan, yaitu suatu tumbuhan hidup yang umumnya berbentuk bulat. Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:83), permainan jamuran ini memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat. Pernyataan tersebut dikarenakan kenyataan, dimana

permainan *Jamuran* dilakukan dengan cara membuat lingkaran menyerupai jamur. Permainan *Jamuran* ini juga tidak memerlukan berbagai perlengkapan kecuali sebidang tanah untuk melakukan permainan tersebut. Permainan *Jamuran* ini adalah permainan yang sangat populer di Jawa, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta (Sukirman Dharmamulya, 2008:83). Anak-anak biasa melakukan permainan *Jamuran* ini pada sore atau malam hari pada saat bulan purnama. Tempat untuk melakukan permainan *Jamuran* ini juga bisa di halaman rumah, halaman sekolah atau tempat lainnya tergantung jumlah pemain. Permainan *Jamuran* ini tidak membatasi jumlah pemain, biasanya berkisar antara 4-12 anak (Sukirman Dharmamulya, 2008:83). Sedangkan batasan umur pemain *Jamuran* juga tidak dibatasi, anak kecil pun dapat ikut serta meskipun hanya sebagai pemain pupuk bawang atau *bawang kothong* (Sukirman Dharmamulya, 2008:83). *Jamuran* juga memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain serta dapat dimainkan oleh anak perempuan maupun anak laki-laki.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:84), ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan *Jamuran*, antara lain :

- Langkah pertama adalah membentuk kelompok, setelah itu dilakukan pengundian untuk menentukan pemain yang “*dadi*” dan pemain yang “*mentas*”.
- Pemain “*mentas*” akan membentuk lingkaran mengelilingi pemain “*dadi*” yang berada di tengah lingkaran.
- Para pemain menyanyikan lagu *Jamuran* sambil bergerak berputar mengelilingi pemain “*dadi*”.
- Setelah terakhir (*semprat-semprit jamur op?*), maka para pemain “*mentas*” berhenti berputar dan pemain “*dadi*” akan ditanya memilih jamur apa dan wajib menjawab.
- Jawaban bisa beraneka ragam, misalnya *jamur let uwong, jamur lot kayu, jamur parut, jamur kendhil, jamur kethek menek, jamur gagak*, dan lain-lain.
- Para pemain “*mentas*” harus melakukan aktivitas yang sesuai dengan jawaban, misalnya jamur kethek menek maka pemain “*mentas*” harus menirukan gerakan kera sedang memanjat.
- Apabila ada salah satu pemain “*mentas*” ada yang tidak dapat melakukan sesuai ketentuan maka pemain tersebut harus menjadi pemain “*dadi*”, begitu seterusnya.

G. Permainan Engklek

Permainan ini biasa disebut dengan *engklek* atau *ingkling*. Biasa disebut demikian karena permainan ini dilakukan dengan aktivitas berjalan dan melompat dengan satu kaki (Sukirman Dharmamulya, 2008:145). *Engklek* dapat dimainkan pada pagi, siang maupun sore hari. Permainan *Engklek* ini juga dapat dimainkan di mana saja, di halaman rumah, halaman sekolah, teras rumah, dan lain sebagainya. Permainan *Engklek* minimal dilakukan oleh 2 orang dan maksimal 6 orang (Sukirman Dharmamulya, 2008:145). Jumlah pemain dalam permainan *Engklek* ini dibatasi karena apabila tidak ada batasan maka dikhawatirkan tempatnya tidak memungkinkan untuk menampung jumlah pemain yang terlalu banyak. Permainan *Engklek* ini juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan *Engklek* ini antara lain sebidang tanah dan juga *gacuk* (Sukirman Dharmamulya, 2008:146).

Sebidang tanah yang digunakan untuk bermain *Engklek* ini terlebih dahulu harus digambari dengan pola kotak-kotak yang bentuk dan macamnya berganti-ganti seiring dengan perubahan zaman. Pola-pola permainan *Engklek* antara lain pola menyerupai botol dengan setengah lingkaran di atasnya, pola menyerupai pesawat, pola kotak, serta pola menyerupai jendela. *Gacuk* atau alat untuk melempar dapat dibuat dari pecahan genting atau tembikar yang biasa disebut *kreweng* (Sukirman Dharmamulya, 2008:147-148).

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:146-147), ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan *Engklek*, langkah-langkah tersebut antara lain:

- Langkah pertama adalah membentuk kelompok-kelompok, setelah itu para pemain melakukan hompimpah atau pengundian untuk menentukan mana pemain yang bermain pertama kali, kedua, ketiga, dan seterusnya.
- Masing-masing pemain harus memilih *gacuk* yang berbeda agar tidak terjadi kekeliruan kepemilikan *gacuk*.
- Para pemain masing-masing memulai memainkan permainan *Engklek* secara berurutan dengan terlebih dahulu melempar *gacuk* ke petak pertama lalu dilanjutkan dengan gerakan melompati semua petak secara berurutan dengan satu kaki.
- Apabila pemain berhasil melewati semua petak tanpa menginjak garis dan menginjak *gacuk* maka pemain dapat melanjutkan melempar *gacuk* pada petak kedua, begitu seterusnya. Namun apabila pemain menginjak garis atau *gacuk* maka pemain harus berhenti dan diganti pemain berikutnya.
- Pemain yang tidak dapat melempar *gacuk* pada petak yang seharusnya (meleset) maka pemain harus berhenti bermain, dan dilanjutkan pemain berikutnya, begitu seterusnya berurutan.
- Pemain yang dapat melewati dan melompati semua petak dengan *gacuk* maka itu berarti pemain tersebut telah menang karena telah memperoleh *sawah* atau *omah*. Dengan adanya pemain yang telah memperoleh sawah maka permainan *Engklek* dapat dikatakan berakhir.

Permainan *Engklek* ini bersifat kompetitif, namun permainan ini tidak mengenal hukuman bagi yang kalah sehingga para pemain tidak akan merasa takut kalah (Sukirman Dharmamulya, 2008: 145). Permainan *Engklek* ini juga memiliki kandungan nilai dan manfaat yang beragam bagi anak. Unsur-unsur yang melatih keterampilan dan ketangkasan seperti olahraga ada di dalam permainan *Engklek* (Sukirman Dharmamulya, 2008:145). Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:145), permainan *Engklek* juga dapat memupuk persahabatan dan kemampuan kerjasama antar teman sebaya.

H. Permainan Cublak-Cublak Suweng

Permainan ini dikenal pula dengan nama *Cublek-cublek Suweng*. Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:57) permainan *Cublak-cublak Suweng* ini pada mulanya berasal dari beberapa istilah unik yaitu yang *di cublek-cublek* (di tonjok-tonjokkan) adalah *suweng* atau *subang*, yang terbuat dari tanduk dan biasa disebut *uwer*. Pernyataan di atas menjelaskan bahwa permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini akan memerlukan perlengkapan berupa *Suweng* atau *Subang*, namun apabila *Suweng* atau *Subang* ini sulit didapat maka dapat diganti dengan kerikil atau biji-bijian. Permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini hidup dan berkembang di pelosok Jawa Tengah dan Yogyakarta (Sukirman Dharmamulya, 2008:57). Permainan ini

dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan ini biasa dimainkan pada sore atau malam hari saat bulan purnama dan dilakukan di halaman rumah maupun di *emper* (teras rumah). Permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini dimainkan oleh 5-7 anak (Sukirman Dharmamulya, 2008:57). Berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan saat bermain *Cublak-Cublak Suweng* (Sukirman Dharmamulya, 2008:58):

- Langkah pertama adalah membentuk kelompok, langkah selanjutnya yaitu menentukan siapa yang “*dadi*” dan siapa yang berstatus “*mentas*” dengan melakukan undian anak yang berstatus “*dadi*” maka dia harus duduk *simpuh* dan telungkup di tanah, sedangkan anak-anak yang berstatus “*mentas*” mereka akan duduk mengelilingi anak yang berstatus “*dadi*”.
- Anak-anak yang berstatus *mentas* salah satunya akan menjadi “*embok*” (yang bertugas memegang *uwer*).
- Anak-anak “*mentas*” meletakkan kedua belah tangan pada punggung anak yang “*dadi*” sambil menyanyikan lagu *Cublak-Cublak Suweng*, para pemain “*mentas*” secara berurutan memindahkan *uwer* dari tangan ke tangan sampai lagunya selesai.
- Setelah sampai pada lirik “*sir-sir pong*” para pemain “*mentas*” menggenggam tangannya sambil melakukan gerakan menyisir gula.
- Pemain yang “*dadi*” harus menebak siapa atau di tangan mana *uwer* itu berada, apabila berhasil menebak maka pemain “*mentas*” yang memegang *uwer* akan menjadi pemain “*dadi*”, namun apabila tidak berhasil maka pemain yang “*dadi*” harus “*dadi*” lagi pada putaran selanjutnya, begitu seterusnya.

Permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini begitu sederhana dan mudah dimainkan. Namun permainan yang sederhana ini memiliki nilai-nilai yang luhur serta nilai kebermanfaatannya yang sangat beragam. Permainan *Cublak-Cublak Suweng* selain bersifat rekreatif atau memberikan kesenangan bagi yang memainkan, juga mendidik anak untuk tidak pemalu, berani dan percaya diri, aktif mengambil prakarsa, serta mendidik anak agar mudah bergaul dan bekerjasama (Sukirman Dharmamulya, 2008:57).

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006:3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian Tindakan Kelas biasanya dilakukan untuk meningkatkan efektifitas metode mengajar, pemberian tugas kepada siswa, penilaian, dan sebagainya, jadi, kesimpulannya penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dan ditujukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan menggunakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari. Fokus penelitian tindakan terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dirancang oleh peneliti kemudian dicobakan, dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi (Suharsimi Arikunto, 2006:4).

Dalam tahap perencanaan, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah apabila terjadi peningkatan kemampuan kerjasama anak, dimana terlihat dari kemampuan anak untuk terlibat dalam kelompok, anak menunjukkan sikap senang bekerjasama, anak menunjukkan ketergantungan positif, anak dapat berinteraksi dengan teman, serta anak dapat berkomunikasi dengan teman. Indikator keberhasilan dari penelitian ini juga dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran oleh guru khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Sesuai dengan pengertiannya bahwa penelitian tindakan kelas ditekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran, maka melalui penelitian kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ini menunjukkan peningkatan pencapaian perkembangan anak, pada setiap siklusnya yakni lebih dari 75%.

4. HASIL PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Dari hasil observasi awal yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan anak-anak masih mengalami kesulitan dalam memainkan permainan tradisional serta memahami konsep kerjasama yang ada dalam permainan. Hasil pengamatan tersebut ditampilkan seperti pada tabel berikut ini:

Rekapitulasi Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan

Kemampuan Kerjasama Anak						
Kriteria	Ketergantungan positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak berkomunikasi	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Persentase
Baik	5	25 %	8	40 %	6	30 %
Cukup Baik	6	30 %	2	10 %	5	25 %
Belum Baik	9	45 %	10	50 %	9	45 %

Hasil Penelitian

Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana

pembelajaran sosial emosional khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas sekaligus kolaborator. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bercakap-cakap mengenai aturan kegiatan bermain permainan tradisional. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Kegiatan Harian. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran disampaikan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau dicontohkan oleh peneliti.

Berikut ini tabel hasil observasi kemampuan kerjasama anak siklus I:

Rekapitulasi Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak.

Kemampuan Kerjasama Anak						
Kriteria	Ketergantungan positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak berkomunikasi	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Baik	10	50 %	12	60 %	10	50 %
Cukup Baik	7	35 %	4	20 %	8	40 %
Belum Baik	3	15 %	4	20 %	2	10 %

Berdasarkan tabel tersebut diketahui pada kegiatan pra tindakan ada 5 anak yang tergolong dapat bekerjasama dalam permainan atau sebesar 25%, sedangkan sisanya yakni 15 anak yang lain tergolong masih kesulitan dalam bekerjasama, atau bila dinyatakan dalam persentase sebesar 75%, sedangkan 9 anak atau 45% tergolong tidak dapat bekerjasama. Tindakan pada siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan menghasilkan data bahwa terjadi peningkatan, dimana pada hasil akhir dari ketiga pertemuan tersebut diperoleh data yakni 10 anak atau sekitar Refleksi Siklus I.

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil dari siklus II. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kemampuan kerjasama anak.

Siklus II

Tindakan pada Siklus I telah dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang dibuat. Tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak tiga kali dengan masing-masing permainan yang berbeda. Pelaksanaan Siklus II. Berikut ini rekapitulasi hasil pra tindakan, siklus I, dan siklus II kemampuan kerjasama anak:

Tabel. 9 Rekapitulasi Perbandingan Siklus I, dan Siklus II dalam Kemampuan Kerjasama Anak

Kemampuan Kerjasama Anak												
Kriteria	SIKLUS I						SIKLUS II					
	Ketergantungan positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak berkomunikasi		Ketergantungan positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak berkomunikasi	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Baik	10	50 %	12	60 %	10	50 %	15	75 %	14	70 %	14	70 %
Cukup Baik	7	35 %	4	20 %	8	40 %	3	15 %	5	25 %	1	5 %
Belum Baik	3	15 %	4	20 %	2	10 %	2	10 %	1	5 %	1	5 %

Kemampuan kerjasama anak tersebut dikembangkan melalui tiga macam permainan tradisional, yakni *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng*. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi permainan tradisional, dapat diketahui perbandingan persentase kemampuan anak bermain permainan tradisional sebagai berikut:

Tabel. 10 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dalam Permainan Tradisional

Kriteria	Permainan Tradisional																	
	Pra Tindakan						Siklus I						Siklus II					
	Jamuran		Engklek		Cublak-cublak suweng		Jamuran		Engklek		Cublak-cublak suweng		Jamuran		Engklek		Cublak-cublak suweng	
	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase
Baik	5	25	8	40	6	30	10	50	12	60	11	55	15	75	15	75	16	80
Cukup Baik	6	30	2	10	5	25	7	35	4	20	3	15	5	25	1	5	3	15
Belum Baik	9	45	10	50	9	45	3	15	4	20	2	10	1	5	2	10	1	5

Secara umum kegiatan bermain permainan tradisional ini berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 80%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan kerjasama pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria belum baik sebanyak 16 dari 20 anak atau 80%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 3 dari 20 anak atau 15 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 1 dari 20 anak atau 5 %.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK AKBAR PGRI Wonosari Kecamatan Kebumen. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Kondisi awal kemampuan kerjasama anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria belum baik sebanyak 45%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 30%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 25%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 15%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 35 %, anak pada kriteria baik sebanyak 50%.

Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 10%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 15 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 75%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan kerjasama anak sebesar 80% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerjasama anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

Saran

Penelitian ini memiliki beberapa saran bagi guru, peneliti dan sekolah. Adapun saran dalam penelitian ini adalah bagi :

1. Untuk Guru, dalam pembelajaran sosial emosional, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama guru dapat menerapkan aktivitas bermain permainan tradisional.
2. Untuk Sekolah, hasil penelitian sebaiknya menjadi alat pengambilan kebijakan dalam menentukan program pengembangan kemampuan kerjasama anak di TK AKBAR PGRI Wonosari kecamatan Kebumen.. Selain itu sekolah juga perlu memberikan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang sifatnya berkelompok agar kemampuan anak dalam berinteraksi dapat terasah dengan baik, khususnya kegiatan bermain permainan tradisional. Diharapkan pula sekolah dapat mengurangi kegiatan pembelajaran yang bersifat klasikal dan memberikannya sesuai porsi.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, penerapan aktivitas bermain permainan tradisional dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian terkait dengan aspek-aspek perkembangan anak yang lain seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa maupun fisik motorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. (Terj. Rahmawati). Surabaya: Erlangga.
- Ki Hajar Dewantara. (1962). *Karya Ki Hajar Dewantara (Bagian Pertama: Pendidikan)*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurlan Siagawati, dkk. (2006). Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional

- Gobak Sodor. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Soetoto Pontjopoetro. (2006). *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.