

PENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *GOBAK SODOR*

Ade Ais Ulfah Fauziah
Soni Samsu Rizal
Saeful Millah

Abstract

In the all-digital era, gadgets are getting closer to children's lives. Children prefer to play alone with their gadgets than playing with their friends. This will reduce children's activities in group activities and it can hinder the development of children's cooperation abilities. One of the game media that can help stimulate the development of early childhood collaboration skills is the traditional gobak Sodor game, because in traditional games, the activity prioritizes children's collaboration in groups to achieve goals. The research method used was the Classroom Action Research method by Stephen Kemmis and Robin McTaggart model, while the data collection techniques used were observation and tests. The data collection instruments used were the daily learning implementation plan assessment instrument, teacher performance appraisal instrument and children's cooperation ability assessment instrument. The collected data were then analyzed using data selection techniques, data correction and data weighting. After analyzing the data, the following conclusions were obtained: 1) The ability of the teacher to compile the Daily Learning Implementation Plan through the traditional gobak Sodor game increased by 10%, in cycle I the results of the assessment reached a percentage of 80% with an average value of 79.70 while in the second cycle reaches a percentage of 90% with an average value of 90.00; 2) The teacher's ability to carry out learning with the traditional gobak Sodor game has increased by 9%, in the first cycle the assessment results reached 81% with an average value of 80.76, while in the second cycle it reached 90% with an average value of 90.15 ; 3) The ability of children's cooperation increases through the traditional gobak Sodor game as much as 15%, in the first cycle the assessment results reached 74% with an average value of 74.40, while in the second cycle it reached 89% with an average score of 89, 40. Based on the results In this research, it can be concluded that the use of the traditional gobak Sodor game can improve the ability of cooperation in group B children RA Miftahul Ulum I, Cipaku District, Ciamis Regency.

Keywords: Cooperation, *gobak sodor*, traditional games

Pendahuluan

Anak usia dini (0-6 tahun) berada pada masa peka/masa emas (*the golden age*) karena pada masa itu anak akan mudah untuk meniru, melihat, menerima, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan. Apa yang diterima anak pada masa ini akan memberi kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya

Menurut Suyadi & Ulfah (2015: 2), bahwasanya usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini anak sangat penting untuk mendapatkan stimulasi perkembangan, karena pada masa ini anak mudah menyerap dan menerima rangsangan yang diberikan, sehingga merupakan kesempatan emas untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, dan memberikan pengalaman-pengalaman baru kepada anak sebagai bekal kehidupannya kelak. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada anak harus sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usia anak, agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan aspek-aspek perkembangan anak.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan kemampuan seorang anak dalam bergaul dan berhubungan baik dengan kelompok atau lingkungan. Seorang anak harus mempunyai kemampuan sosial yang baik seperti mudah bergaul, suka menolong, bisa bekerjasama, memahami perasaan orang lain dan suka berkomunikasi, agar dapat diterima oleh kelompok atau lingkungan. Karena seorang anak yang suka berkomunikasi akan lebih disukai oleh anak-anak lain, daripada anak yang pendiam.

Kemampuan kerjasama merupakan salah satu komponen dari aspek perkembangan sosial, yang perlu dikembangkan dalam diri anak. Karena kemampuan kerjasama memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan sejak anak usia dini. Dengan kerjasama anak dapat berlatih untuk menjalin hubungan dengan orang lain, berkomunikasi dan menghargai orang lain.

Nugraha, A, dkk, (2008: 2.19), Hurlock menjelaskan ada beberapa pola prilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak, diantaranya adalah kerjasama, anak belajar bermain atau bekerjasama hingga usia mereka enam tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melatih

keterampilan kerjasama ini, semakin cepat mereka belajar dan menerapkannya secara nyata dalam kehidupannya.

Dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 2 juga dijelaskan tentang pentingnya kerjasama.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (المائدة : ٢)

Artinya: *Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksa-Nya.* (Q.S. Al-Maidah: 2)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk sosial, yang akan saling membutuhkan satu sama lain. Sehingga kita diperintahkan untuk saling tolong-menolong atau bekerjasama dalam hal kebaikan. Oleh karena itu kemampuan kerjasama harus dilatih dari sedini mungkin, agar kelak anak dapat terbiasa untuk saling tolong-menolong dengan sesamanya.

Pengembangan kemampuan kerjasama anak usia dini di dalam proses pembelajaran hendaknya dilakukan melalui pemberian pengalaman langsung kepada diri anak. Melalui pemberian pengalaman langsung, anak akan mendapatkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang telah dialami oleh anak pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia dini salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain permainan tradisional.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini dan merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak, karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. Sesuai dengan pernyataan Fadlillah (2017: 6), yang menyatakan bahwa bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Pada saat bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, terkadang saat bermain juga anak akan menemui temannya yang marah, tidak setuju, dan menangis. Anak akan belajar memahami bahwa anak lain memiliki tuntutan dan hak yang sama seperti dirinya. Kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial anak, sebab anak akan berinteraksi dengan teman-temannya.

Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan kelompok, belajar bekerjasama, dan berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Menurut Nugraha, A, dkk (2005: 69), kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun adalah anak tidak menunjukkan sikap yang murung, senang bermain dengan anak lain, menolong dan membela teman, dan mampu bermain serta bekerjasama dengan temannya dalam kelompok.

Tetapi kondisi ideal mengenai kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun tersebut seringkali bertolak belakang dengan fakta mengenai berbagai karakteristik yang dimiliki anak usia dini. Salah satunya sifat egosentris yang cenderung menonjol pada anak usia dini. Dari hasil

pengamatan yang dilakukan pada anak kelompok B di RA Miftahul Ulum I, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerjasama dengan teman-temannya, masih ada anak yang enggan bermain bersama-sama sehingga anak lebih sering main sendiri, 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.

Kemampuan kerjasama tersebut kurang berkembang karena pada saat kegiatan sehari-hari guru lebih sering menggunakan kegiatan klasikal dan individual seperti mengerjakan majalah/lembar kerja anak (LKA), sehingga pendidik kurang memberikan kegiatan dan media pembelajaran yang bersipat kelompok yang dapat merangsang kemampuan kerjasama anak, pendidik juga jarang menggunakan metode bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak-anak kelompok B RA Miftahul Ulum I masih kurang berkembang. Dari permasalahan tersebut maka sangat perlu untuk mengadakan perbaikan terhadap pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan permainan tradisional yang bersifat kelompok dan menyenangkan untuk anak, salah satunya permainan tradisional *gobak sodor*. Karena kegiatan permainan tradisional tersebut masih jarang dilakukan di sekolah RA Miftahul Ulum I.

Dalam permainan tradisional *gobak sodor* terjadi interaksi sosial antar anak sehingga dapat meningkatkan keakraban dari masing-masing anak yang bila dilakukan secara terus menerus diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Permainan tradisional *gobak sodor* dipilih karena permainan ini tergolong sederhana, mudah dimainkan, serta memiliki nilai budaya yang sudah selayaknya untuk dilestarikan. Permainan tradisional *gobak sodor* ini diharapkan dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif pada anak-anak kelompok B RA Miftahul Ulum I.

Kajian Teori

Konsep Kemampuan Kerjasama

Kerjasama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sekelompok orang secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan kerjasama ini penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, karena dengan kerjasama dapat melatih kepekaan anak, kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi, melatih anak untuk dapat menghargai orang lain, melatih anak untuk dapat saling tolong-menolong, dan melatih anak untuk dapat menjalin hubungan dengan teman dan lingkungannya.

Menurut Suprijono (2009: 56), kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, dan kehidupan bersama lainnya. Sedangkan menurut Hurlock, Elizabeth B (2013: 268), kerjasama merupakan kemampuan bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama. Kerjasama dapat dilihat ketika sekelompok orang melakukan tugas secara bersama-sama dan ditandai dengan adanya interaksi positif seperti kegiatan saling membantu dan saling berbagi untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Nugraha, A, dkk (2005: 22) kemampuan kerjasama merupakan kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Kerjasama merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh suatu kelompok sehingga terdapat hubungan erat antar tugas pekerjaan anggota kelompok lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan aktivitas bekerja secara bersama-sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu kegiatan secara bersama, yang membutuhkan hubungan timbal balik positif diantara anggota kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama. Dengan bekerjasama dapat meringankan beban satu sama lain dengan dibentuknya suatu kelompok dengan cara berbagi tugas dengan teman satu kelompoknya sehingga dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan bersama-sama.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat beberapa tingkatan pencapaian perkembangan anak yang diharapkan dapat dicapai oleh anak usia 5-6 tahun, salah satunya pada lingkup perkembangan sosial emosional diantaranya: 1). Bermain dengan teman sebaya; 2) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar; 3). Berbagi dengan orang lain; 4). Bersikap kooperatif (kerjasama) dengan teman; 5). Menunjukkan sikap toleran, dan lainnya.

Menurut Huda (2015: 245), anak-anak yang dapat bekerjasama dan berinteraksi dengan teman-temannya dalam lingkungan pendidikan prasekolah atau di lingkungan sekitarnya, cenderung akan mudah diterima oleh teman-temannya, sementara mereka yang sulit bekerjasama dan berinteraksi cenderung dijauhi oleh teman-temannya, bahkan sampai mereka menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dengan mengajarkan kemampuan kerjasama sejak usia dini dapat menjadi fondasi kesuksesan mereka di sekolah dan di kehidupan yang sebenarnya. Karena dengan bekerjasama anak-anak akan saling berinteraksi, menghormati dan menghargai satu sama lain.

Tujuan Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Tujuan kerjasama untuk anak usia dini menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 54), yaitu:

- 1) Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru, agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
- 2) Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- 3) Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif dalam pembelajaran kerjasama. Karena anak usia dini tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja, tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif.
- 4) Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara pendidik dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Dengan berkembangnya kemampuan kerjasama anak dapat memiliki berbagai keterampilan-keterampilan yang akan sangat bermanfaat untuk kehidupannya, diantaranya keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, dan bekerjasama. Sehingga anak akan mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial dan lingkungan sosial. Pengembangan kemampuan kerjasama pada anak usia dini juga bertujuan agar anak dapat saling tolong menolong sesama temannya, percaya diri, dan dapat menghargai orang lain.

Manfaat Kemampuan Kerjasama untuk Anak Usia Dini

Manfaat kemampuan kerjasama untuk anak usia dini menurut Asma (2006: 26), yaitu:

- 1) Menumbuhkan rasa kebersamaan
- 2) Melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi di dalam kelompok
- 3) Menumbuhkan keaktifan anak
- 4) Memunculkan semangat dalam diri anak
- 5) Memacu anak untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat dari kemampuan kerjasama untuk anak usia dini. Dengan kerjasama juga menumbuhkan rasa kebersamaan pada diri anak, dan dapat melatih anak untuk dapat berkomunikasi dengan anggota kelompoknya, sehingga anak juga dapat terbiasa berkomunikasi dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya.

Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan.

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Menurut Wilyani (2016: 97), anak yang berusia 0 hingga 6 tahun digolongkan dengan anak usia dini. Anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

- 1) Masa bayi dari usia lahir sampai dengan 12 bulan (satu tahun).
- 2) Masa kanak-kanak atau batita dari usia 1 tahun hingga usia 3 tahun.
- 3) Masa prasekolah dari usia 3 tahun sampai dengan usia 6 tahun.

Itulah sebab anak usia dini sering disebut juga dengan anak usia prasekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta aspek-aspek perkembangan anak. Wilyani (2016: 98), mengartikan anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa.

Sedangkan anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 ayat 1 ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Namun tidak semua negara memiliki pandangan yang sama terkait dengan rentang usia dini. Ada yang memandang jika rentang usia dini adalah 0 hingga 8 tahun.

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dalam Wilyani (2016: 98) yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun yang tengah berada pada program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan pra-sekolah, TK, dan SD.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6/0-8 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khas yang tentunya berbeda dengan orang dewasa. Mereka memiliki dunianya sendiri yang harus dilihat dari sudut pandang anak-anak. Untuk itu dalam menghadapi anak usia dini dibutuhkan adanya pengertian dan kesabaran yang mendalam. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Menurut Wilyani (2016: 99), anak usia dini yang tengah tumbuh dan berkembang memiliki karakteristik berikut ini:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*) yang besar.
- 2) Menjadin pribadi yang unik.

- 3) Gemar berimajinasi dan berfantasi.
- 4) Memiliki sikap egosentris.
- 5) Memiliki daya konsentrasi yang rendah.
- 6) Menghabiskan sebagian besar aktivitasnya untuk bermain.
- 7) Belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak.
- 8) Belum mampu mendeskripsikan berbagai konsep yang abstrak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki banyak karakteristik yang unik, yang mana anak bukanlah miniatur orang dewasa, mereka memiliki dunianya sendiri yang harus dilihat dari sudut pandang anak usia dini. Anak usia dini merupakan individu yang unik, yang mana setiap anak memiliki potensi-potensi yang berbeda antara satu sama lainnya.

Setiap anak tumbuh dan berkembang dengan pola yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lain. Susanto (2011: 30), menyatakan bahwa perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniyah).

Perkembangan anak usia dini pada dasarnya saling terkait secara erat dan mengikuti pola atau arah tertentu, dimana setiap tahap perkembangan merupakan hasil perkembangan dari tahap sebelumnya. Setiap tahap perkembangan juga memiliki ciri yang khas dan dan ciri yang berbeda. Hurlock dalam Suyadi dan Ulfah (2015: 49-50) mengemukakan sepuluh prinsip-prinsip perkembangan anak sebagaimana berikut ini:

- 1) Perkembangan berimplikasi pada perubahan.
- 2) Perkembangan awal lebih penting atau lebih kritis dari pada perkembangan selanjutnya, karena perkembangan awal menjadi dasar bagi perkembangan berikutnya.
- 3) Kematangan (sosial-emosional, mental, dan lain-lain) dapat dimaknai sebagai bagian dari perkembangan.
- 4) Pola perkembangan dapat diprediksikan.
- 5) Pola perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang dapat diprediksikan.
- 6) Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan.
- 7) Setiap perkembangan pasti melalui fase-fase tertentu secara periodik mulai dari periode pralahir sampai periode puber.
- 8) Setiap periode perkembangan pasti ada harapan sosial untuk anak.
- 9) Setiap bidang perkembangan mengandung kemungkinan bahaya.
- 10) Setiap periode perkembangan memiliki makna kebahagiaan yang bervariasi bagi anak.

Dari sepuluh prinsip-prinsip perkembangan tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perkembangan pada setiap anak dapat berbeda satu dengan yang lainnya, perkembangan berlangsung secara berkesinambungan, setiap tahap perkembangan memiliki tugas yang berbeda.

1. Konsep Permainan

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak terlepas dari kegiatan bermain dan permainan. Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena dengan bermain sesungguhnya anak sedang belajar.

Konsep Permainan

Bermain dan permainan bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Karena memang bermain adalah dunianya anak. Bermain juga merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Bermain permainan merupakan suatu hal yang penting untuk anak usia dini.

Montolalu, B.E.F. dkk, (2009: 1.10), bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa aturan. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku. Dalam teori Vygotsky (1967) bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.

Dari beberapa pengertian tentang bermain, dapat dipahami bahwa bermain adalah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dari siapapun, anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak memedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

Menurut Fadlillah (2017: 7), permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Sedangkan Santrock dalam Fadlillah, dkk (2014: 26), mendefinisikan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang digunakan anak untuk bermain, yang memerlukan adanya keterlibatan aktif dari pemain saat dia bermain sehingga

dapat melepaskan energi fisik yang berlebihan dan perasaan terpendam yang ada pada diri anak. Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kebersamaan dan kerjasama.

Paul Henry Mussen dalam Fadlillah (2014: 26), menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan suatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Menurut Rahmat dalam Fadlillah (2014: 36-37), permainan itu dapat dibagi menjadi lima jenis, diantaranya:

- 1) Permainan fungsi atau gerak, yaitu permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak. Seperti menendang, berjalan, dan berlari.
- 2) Permainan membentuk, yaitu berupa permainan memberi atau membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik. Seperti bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang.
- 3) Permainan ilusi, ialah permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak, sehingga seolah-olah hal itu menyerupai sungguhan. Seperti bermain jual-jualan, dokter-dokteran, atau lainnya.
- 4) Permainan menerima (*reseptif*), ialah bentuk permainan dimana anak hanya menerima saja tanpa melakukan aktivitas. Seperti mendengarkan cerita.
- 5) Permainan sukses, merupakan bentuk permainan menyelesaikan suatu tantangan tertentu. Seperti memanjat pohon dan berjalan di atas titian.

Dari penjelasan di atas terdapat banyak jenis permainan yang dapat dipilih, maka memilih permainan yang tepat merupakan hal yang perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan aspek yang lebih ingin dikembangkan. Dalam penelitian ini penulis lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan kerjasama, maka permainan yang dipilih penulis adalah permainan yang di dalamnya mengandung unsur kerjasama dan adanya interaksi satu sama lain. Salah satu permainan yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan tradisional *gobak sodor*.

Menurut Fadlillah (2014: 38-39), ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi permainan anak, diantaranya:

- 1) Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olah raga. Adapun anak yang tidak sehat lebih menyukai hiburan.

- 2) Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- 3) Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
- 4) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.
- 5) Lingkungan. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.
- 6) Status sosial-ekonomi. Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi menyukai permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
- 7) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak.
- 8) Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

Dari penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa banyak sekali faktor-faktor yang dapat memengaruhi permainan pada anak. Yangmana faktor-faktor tersebut juga dapat berubah sesuai dengan minat dan tumbuh kembangnya anak usia dini. Yang penting kita dapat menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan manfaat bagi anak usia dini, aar dapat menumbuhkan dan mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh anak.

Permainan bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab melalui bermainlah anak mengalami proses pembelajaran. Selain itu, salah satu karakteristik anak usia dini adalah suka bermain. Artinya bermain sudah menjadi kebutuhan alamiah setiap anak yang harus dipenuhi. Apabila tidak terpenuhi, maka akan dapat mengganggu proses perkembangan anak itu sendiri. Menurut Fadlillah (2017: 12), ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa bermain dan permainan sangat penting bagi anak usia dini, diantaranya:

- 1) Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif ialah melalui bermain dan permainan.
- 2) Dengan bermain dan permainan anak dapat meningkatkan pengalaman dan memahami keberadaannya dilingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.

- 3) Melalui bermain dan permainan anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerjasama, disiplin, dan lain-lainnya.
- 4) Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.
- 5) Menurut konsep *edutainment*, belajar tidak akan berhasil dalam arti sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan.

Konsep Permainan Tradisional

Dengan permainan tradisional anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, mampu membina hubungan dengan sesama teman, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan meningkatkan perbendaharaan kata dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Menurut Kurniati (2016: 2), 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 diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang *universal* sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak didaerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Iswinarti (2017: 5), Bishop & Curtis (2001) mendefinisikan permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Sedangkan menurut Akbari (2009) pengertian permainan tradisional yaitu permainan yang mempunyai sejarah didaerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya, yang digunakan oleh anak-anak untuk berfantasi, berekreasi, berkreasi dan berolah raga. Permainan tradisional dapat terbentuk dari hasil budaya suatu masyarakat yang terwujud dalam perilaku atau aktivitas dengan tujuan untuk kesenangan.

Klasifikasi Permainan Tradisional

Menurut Lavega (2007) dalam Iswinarti (2017: 9-10), permainan tradisional terbagi menjadi empat kategori yang dalam kategori tersebut masih bisa dibedakan menjadi beberapa jenis permainan lagi. Klasifikasinya adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerak untuk memainkannya namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut diantara para pemain. Misalnya: yoyo, lompat-lompatan, engklek, dan layang-layang.
- 2) Permainan kerjasama, yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama antara pemain satu dengan dengan pemain lainnya. Misalnya: permainan lingkaran, dan lompat tali.
- 3) Permainan yang mempunyai lawan:
 - a) Satu lawan semua, salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain.
 - b) Satu lawan satu, yaitu terjadi perlawanan satu lawan satu. Ini bisa dibedakan menjadi:
 - (1) Perlawanan yang simetris, misalnya: bergulat, saling menendang bola, saling melempar dan menangkap.
 - (2) Perlawanan yang tidak simetris, misalnya: panco.
 - c) Semua lawan semua, yaitu perlawanan antar semua pemain. Misalnya: berebut bola dan balap karung
 - 4) Permainan kerjasama-perlawanan
 - a) Tim lawan tim, yaitu perlawanan antar dua tim. Ada 2 kemungkinan, yaitu:
 - (1) Perlawanan yang simetris, misalnya: bentengan, kasti, dan *gobak sodor*.
 - (2) Perlawanan yang tidak simetris, misalnya: menggelinding roda antar tim, saling mengejar antara satu tim dengan tim yang lain.
 - b) Satu lawan semua-semua lawan satu, yaitu pada permainan lingkaran berantai, misalnya: satu pemain yang berdiri di tengah mencoba untuk menangkap teman-teman yang mengelilinginya ketika mereka bergerak.
 - c) Semua lawan semua, permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan.
 - d) Permainan yang ambivalen, semua pemain bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas.

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa dan permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional juga merupakan salah satu kebudayaan yang memberi ciri atau khas tertentu pada suatu kebudayaan. Adapun manfaat permainan tradisional menurut Kurniati (2016: 3), yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara berkelompok.
- 2) Dengan permainan tradisional dapat mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.
- 3) Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/nyanyian/ *kakawihan*, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis.
- 4) Permainan tradisional yang serasi dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik dikemudian hari.
- 5) Dalam melakukan permainan tradisional, anak-anak akan merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.
- 6) Permainan tradisional dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*), maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua.
- 7) Permainan tradisional dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan membantu anak belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.
- 8) Permainan tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan, juga dapat memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional memiliki beragam manfaat. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan, kerjasama, dan sebagainya. Dengan permainan tradisional juga anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara langsung dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Jadi permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini, khususnya kemampuan kerjasama.

Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan tradisional *gobak sodor* merupakan permainan yang terdiri dari dua tim, yaitu tim penyerang dan tim penjaga. Tim penyerang akan berusaha mengalahkan lawan dengan melewati garis atau wilayah yang dikuasai lawan tanpa tersentuh oleh tim lawan, sedangkan tim penjaga akan berusaha mengalahkan grup penyerang dengan terus menghalangi jalan tim penyerang, agar tidak bisa melewatinya.

Alif (2013: 1), menyatakan bahwa permainan tradisional *Gobak sodor* di daerah lain disebut juga dengan *galah asin*, *galasin*, dan *gobag*. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang dapat ditemukan hampir seluruh wilayah di tanah air. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing grup minimal 3 orang. Adapun inti dari

permainan tradisional *gobak sodor* ini adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis atau wilayah, dari kotak pertama menuju baris atau wilayah terakhir.

Permainan tradisional *gobak sodor* ini menjadi permainan yang disukai oleh anak-anak. karena permainan ini mudah untuk dimainkan, dalam permainan ini dibutuhkan kecepatan dalam berlari, kekompakan, kerjasama, dan strategi untuk mengecoh tim lawan.

Aturan permainan tradisional *gobak sodor* menurut Iswinarti (2017: 112), adalah:

- 1) Setelah pemain terbagi menjadi dua tim, maka semua pemain bersiap-siap pada garis start dan penjaga garis bersiap pada garis yang telah ditentukan.
- 2) Penjaga 1 hanya bisa bergerak di sepanjang garis 1. Penjaga 2 hanya bisa bergerak di sepanjang garis 2. Dan seterusnya sampai garis terakhir.
- 3) Pemain harus bisa melewati setiap penjaga garis, mulai dari garis pertama sampai garis terakhir tanpa tersentuh oleh penjaga garis.
- 4) Ketika ada pemain yang lolos maka itulah yang jadi pemenang.

a. **Manfaat Permainan Tradisional *Gobak Sodor***

Permainan tradisional *gobak sodor* ini mudah untuk dilakukan dan dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak, khususnya dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Manfaat permainan tradisional *gobak sodor* menurut Iswinarti (2017: 113-114), adalah:

Tabel 1

Manfaat Permainan Tradisional *Gobak Sodor* dan Aplikasinya

Manfaat umum & khusus	Aplikasi pada permainan
Melatih perkembangan motorik: Ketahanan fisik, melatih koordinasi otot kaki dan tangan.	Pemain berlari meloloskan diri dari penjagaan pemain lawan, namun tetap berada pada daerah/ wilayah bermain.
Meningkatkan kemampuan kognitif: Melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan dan <i>problem solving</i> .	Jika pihak penjaga sulit ditembus maka dibutuhkan cara agar bisa menembus penjaga tersebut.
Meningkatkan perkembangan sosial: Melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik, meningkatkan komunikasi, melatih kerjasama.	• Agar satu tim bisa menang dibutuhkan kerjasama yaitu ketika ada teman yang mau melewati garis maka yang lain harus memancing musuh agar temannya bisa lolos.

	<ul style="list-style-type: none">• Mengatur strategi agar semua anggota tim bisa melewati garis.
Meningkatkan perkembangan kepribadian: Meningkatkan harga diri dan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa empati, menumbuhkan rasa sportifitas	Jika ada pemain yang tidak bisa menembus garis sebaiknya teman harus menolong dengan mengecoh penjaga agar temannya bisa keluar.
Memupuk perkembangan emosi: Melatih kesabaran dan pengendalian diri, mengontrol emosi.	<ul style="list-style-type: none">• Penjaga tidak terpancing ketika pihak pemain mencoba mengecoh agar temannya bisa melewati garis.• Pemain tidak terburu-buru untuk menembus garis karena bisa tertangkap penjaga.

Metode

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas yang berorientasi pada model Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart. Model ini lebih sederhana dan mudah untuk dipahami, pada model ini terdapat empat tahapan yang dilakukan, yaitu: (1) menyusun perencanaan (*planning*). Pada tahap ini peneliti menyusun rencana tentang apa saja yang berkaitan dengan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan; (2) pelaksanaan tindakan (*acting*). Tahap ini merupakan tahap implementasi dari perencanaan; (3) pengamatan (*observing*). Tahap ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan; (4) refleksi (*reflecting*).

Menurut Taniredja. dkk (2010: 15), Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Sedangkan pengertian Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2010: 3) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan strategi untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan praktik pendidikan atau refleksi diri terhadap praktik pendidikan yang dilakukan di dalam kelas.

Menurut Dimiyati (2013: 100), instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data secara efektif dan efisien. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi ini

berisi tentang beberapa aspek yang akan diamati oleh peneliti, sehingga akan berfungsi untuk mengamati keaktifan dan tingkat partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan permainan tradisional *gobak sodor*.

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Menurut Widodo (2017: 75), analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk menganalisis data penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2010: 132), analisis merupakan usaha untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan, serta menyusun ke dalam kategorisasi, mengklasifikasi data untuk menjawab pertanyaan pokok.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa analisis data merupakan suatu proses mengolah, memilih, menyusun, dan menginterpretasi data penelitian dengan tujuan agar dapat menempatkan berbagai informasi atau data penelitian sesuai dengan fungsinya, sehingga data tersebut memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Analisis data diwakili oleh momen refleksi putaran Penelitian Tindakan Kelas. Dengan melakukan refleksi pada Penelitian Tindakan Kelas, peneliti akan memiliki wawasan autentik yang akan membantu dalam menafsirkan datanya. Dalam menganalisis data tersebut perlu adanya diskusi dengan teman sejawat untuk melihat datanya lewat perspektif yang berbeda, dan untuk menghindari adanya sifat subjektif dari peneliti.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas, analisis dilakukan peneliti sejak awal, pada setiap aspek kegiatan penelitian. Pada waktu dilakukan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti dapat langsung menganalisis apa yang diamatinya, situasi dan suasana kelas, interaksi antara anak dengan anak, hubungan guru dengan anak, dan cara guru mengajar.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Penelitian ini telah dilaksanakan di kelompok B RA Miftahul Ulum I Dusun Tanjungjaya Desa Ciakar Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan mengenai penerapan permainan tradisional *gobak sodor* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di kelompok B RA Miftahul Ulum I Dusun Tanjungjaya Desa Ciakar Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis pada pembelajaran siklus I dan siklus II, maka dapat diketahui sebagai berikut:

Perkembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Perkembangan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sudah meningkat, berdasarkan penilaian yang dilakukan selama penelitian penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari

hasil persentase nilai pada setiap siklus, yaitu siklus I mencapai 80% dengan nilai rata-rata 79,70 dan siklus II persentase mencapai 90% dengan nilai rata-rata 90,00.

Perkembangan Pelaksanaan Pembelajaran

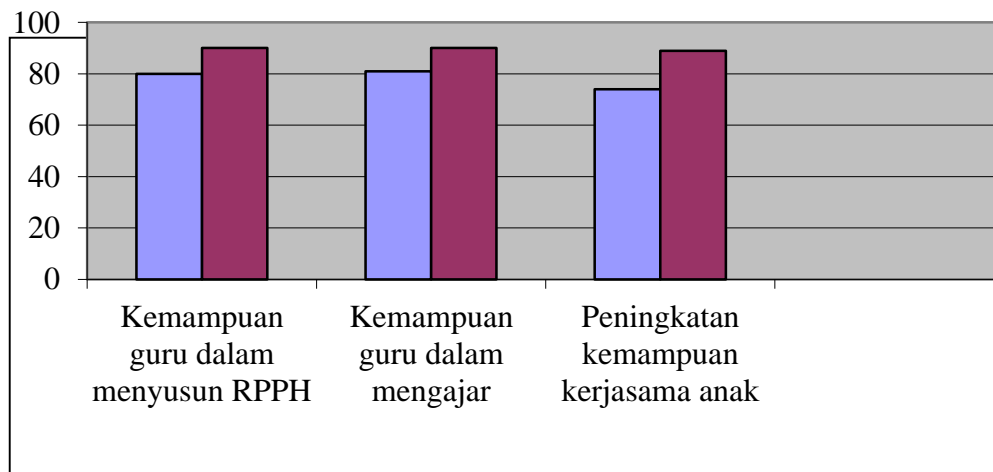
Kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dari 2 siklus juga mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran semakin semakin baik dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian pada pembelajaran siklus I yang mencapai 81% dengan nilai rata-rata 80,76, dan hasil penilaian pada pembelajaran siklus II mencapai 90% dengan nilai rata-rata 90,15.

Perkembangan Kemampuan Kerjasama Anak

Kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional *gobak sodor* juga mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan kerjasama anak dapat dilihat pada hasil belajar dari siklus I yang mencapai persentase 74% dengan nilai rata-rata 74,40, dan pada siklus II persentasenya mencapai 89% dengan nilai rata-rata 89,40.

Untuk memudahkan memahami hasil kinerja guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar anak yang sudah dilakukan oleh peneliti dari siklus I dan siklus II pada Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada anak kelompok B di RA Miftahul Ulum I Dusun Tanjungjaya Desa Ciakar Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis, dalam upaya meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional *gobak sodor*. Hal ini dapat dilihat pada grafik persentasi setiap aspek penilaian sebagai berikut:

Grafik 1
Perbandingan Nilai Antar Siklus



Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai pada penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 10%, nilai pada kemampuan mengajar guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 9%, sedangkan penilaian pada hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 15%.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis dan pembahasan mengenai peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional *gobak sodor* pada anak kelompok B di RA Miftahul Ulum I Dusun Tanjungjaya Desa Ciakar Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis, peneliti dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional *gobak sodor* pada anak kelompok B RA Miftahul Ulum I Dusun Tanjungjaya Desa Ciakar Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis tergolong baik, hasil ini berdasarkan pada penilaian observer terhadap kinerja pendidik dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian mengalami peningkatan sebanyak 10% dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil penilaian mencapai persentase 80% dengan nilai rata-rata 79,70 sedangkan pada siklus ke II hasil penilaian mencapai persentase 90% dengan nilai rata-rata 90,00.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional *gobak sodor* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B di RA Miftahul Ulum I Dusun Tanjungjaya Desa Ciakar Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis tergolong berhasil, karena hasil penilaian observer terhadap kemampuan mengajar guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 9%. Pada siklus I hasil penilaian mencapai 81% dengan nilai rata-rata 80,76, sedangkan hasil penilaian pada siklus II mencapai 90% dengan nilai rata-rata 90,15.
3. Peningkatan kemampuan kerjasama anak kelompok B RA Miftahul Ulum I Dusun Tanjungjaya Desa Ciakar Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis setelah menerapkan permainan tradisional *gobak sodor* juga tergolong berhasil, karena hasil penilaian observer terhadap penilaian perkembangan kemampuan kerjasama anak dengan praktek langsung memainkan permainan tradisional *gobak sodor* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang mencapai persentase 15%. Pada siklus I hasil penilaian mencapai 74% dengan nilai rata-rata 74,40, sedangkan hasil penilaian pada siklus II mencapai 89% dengan nilai rata-rata 89,40.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Zaini. (2013). *Pendidikan Karakter dalam Mainan dan Permainan Tradisional Jawa Barat*. Bandung: Pemerintahan Provinsi Jawa Barat.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati, Johni. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fadlillah, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hurlock, Elizabeth B. (2013). *Perkembangan Anak jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional*. Malang: universitas Muhammadiyah Malang
- Kunandar. (2009). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Monks, F.J, dkk. (2002). *Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai Bagianannya)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2009). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, A, dkk. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, A, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Roestiyah, N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Saputra, Y.M, & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyadi, & Ulfah. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, T, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfa Beta.
- Widodo. (2017). *Metodologi Penelitian Populer dan Praktis*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Wilyani, N.A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media

