



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI KELURAHAN GANTING
KECAMATAN PADANG PANJANG TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S-1)
pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Batusangkar*

Oleh:

WULANDARI
NIM. 1630109071

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TAARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wulandari
Nim : 1630109071
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI KELURAHAB GANTING KECAMATAN PADANG PANJANG TIMUR”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan keterangan yang berlaku.

Batusangkar, 24 Februari 2021

Saya yang menyatakan



WULANDARI
NIM 1630109071

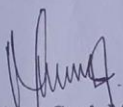
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Wulandari**, NIM: 1630109071, dengan judul: **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR DI KELURAHAN GANTING KECAMATAN PADANG PANJANG TIMUR”**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke sidang munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

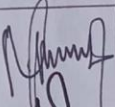
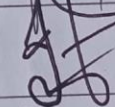
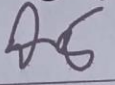
Batusangkar, 6 November 2020

Pembimbing,


Meliana Sari, M.Pd
NIDN. 2114039002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI KELURAHAN GANTING KECAMATAN PADANG PANJANG TIMUR" oleh WULANDARI Nim 1630109079, telah diujikan pada Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, pada hari Kamis tanggal 21 Januari 2021 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai Sarjana Pendidikan (S.Pd.) program Strata Satu (S.1) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Meliana Sari, M.Pd/ NIP.-	Ketua Sidang		19 Feb 2021
2.	Dra. Desmita, M.Si/ NIP. 19681229199803 2 001	Penguji Utama		19 Feb 2021
3.	Elis Komalasari, M.Pd/ NIP. 19850606 200912 2 006	Penguji Pedamping		10 Feb 2021

Batusangkar, 21 Januari 2021
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1003

ABSTRAK

WULANDARI, NIM 1630109071, Judul Skripsi: MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR DI KELURAHAN GANTING KECAMATAN PADANG PANJANG TIMUR, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2020.

Pokok permasalahan dalam SKRIPSI ini adalah belum berkembangnya kemampuan kerjasama anak secara optimal. Hal ini terlihat anak tidak mau berbagi dengan temannya, anak tidak mau menghadapi masalah bersama-sama, anak tidak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, anak tidak mau belajar mengendalikan diri. Kemampuan kerjasama anak masih perlu ditingkatkan lagi. Salah satu cara meningkatkan kemampuan kerjasama anak adalah dengan permainan tradisional gobak sodor. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional gobak sodor di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *pre eksperimental* dengan tipe *one group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak 15 orang anak Kelurahan Ganting. Sampel penelitian adalah 8 orang anak yang berusia 5-6 tahun di Kelurahan Ganting.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil pre-tes adalah 9,5. Setelah melaksanakan *treatment*, terjadi peningkatan yang terlihat dari hasil *posttest* yang mana rata-ratanya yaitu 20. Berdasarkan hasil analisis statistik diperoleh perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Untuk menguji signifikan t_0 nilai t_t taraf 5% diperoleh nilai adalah 1,895 maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu $32,0610 > 1,895$ karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) ini berarti bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur

Kata kunci: Permainan Tradisional Gobak Sodor, Kemampuan Kerjasama

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

HALAMAN PERSEMBAHAN

BIODATA

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat dan Luaran Penelitian	6

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Kemampuan Kerjasama	
a. Pengertian Kemampuan Kerjasama	8
b. Ciri-ciri Kemampuan Kerjasama	9
c. Tujuan Kemampuan Kerjasama	10

d. Bentuk Kemampuan Kerjasama	10
e. Manfaat Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini	11
f. Indikator Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini	12
g. Faktor yang mempengaruhi kemampuan kerjasama.....	13
2. Permainan Tradisional Gobak Sodor	
a. Pengertian Bermain.....	15
b. Manfaat Bermain.....	16
c. Pengertian Permainan Tradisional	18
d. Manfaat Permainan Tradisional	19
e. Karakteristik Permainan Tradisional.....	21
f. Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional ...	24
g. Pengertian Permainan Gobak Sodor	26
h. Manfaat Permainan Gobak sodor	27
i. Langkah Permainan gobak sodor	27
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir.....	31
D. Hipotesis.....	32

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sample	34
D. Definisi Operasional.....	36
E. Pengembangan Instrumen	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi data penelitian	
1. Deskripsi data pretest	45

2. Pelaksanaan perlakuan/ treatment.....	48
3. Deskripsi data posttest.....	59
B. Penguji persyaratan analisis data	
1. Data berdistribusi normal.....	62
2. Data berdistribusi homogenitas.....	63
C. Uji hipotesis	64
D. Uji Normalitas N-Gain.....	69
E. Pembahasan.....	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	74
B. Implikasi.....	74
C. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	78
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur	34
Tabel 3.2 Nama Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur	35
Tabel 3.3 Skala Penilaian.....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kemampuan Kejasama.....	38
Tabel 3.5 Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama.....	39
Tabel 3.6 Klasifikasi Skor Kemampuan Kerjasama	41
Tabel 3.7 Kategori Nilai N-Gain.....	44
Tabel 4.1 Hasil Data Pretest.....	46
Tabel 4.2 Persentase Skor Kemampuana Kerjasama Anak Di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur	47
Tabel 4.3 Rencana Pelaksanaan Treatment.....	48
Tabel 4.4 Hasil Data Treatment 1	52
Tabel 4.5 Hasil Data Treatment 2	55
Tabel 4.6 Hasil Data Treatment 3	59
Tabel 4.7 Hasil data Posttest	60
Tabel 4.8 Persentase Skor Kemampuan Kerjasama Anak Di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur	61
Tabel 4.9 Uji Normalitas Data	62
Tabel 4.10 Uji Homogen.....	63
Tabel 4.11 Perbandingan Hasil Pretest-Posttest.....	64
Tabel 4.12 Perbandingan Kemampuan Kerjasama Anak Antara Pretest-Posttest	65
Tabel 4.13 Perbandingan Skor Kemampuan Kerjasama Antara Hasil Pretest Dan Posttest Di Kelurahan Ganting.....	66
Tabel 4.14 Pengolahan Skor Uji Perbandingan Kemampuan Kerjasama Anak Sebelum (Pretest) Dan Seseдах (Posttest)	68
Tabel 4.15 Perhitungan N-Gain	70

Daftar Grafik

Grafik 4.1 skor hasil pretest dan posttest	67
--	----

Daftar Gambar

Gambar 4.1 Pelaksanaan Pretest	42
Gambar 4.2 Pelaksanaan Treatment 1.....	47
Gambar 4.3 Pelaksanaan Treatment 2.....	51
Gambar 4.4 Pelaksanaan Treatment 3.....	54
Gambar 4.5 Pelaksanaan Posttest.....	56

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Pedoman Penilaian	78
Lampiran 2 Lembar Penilaian Pretest	80
Lampiran 3 Lembar Penilaian Treatment 1-3	89
Lampiran 4 Lembar Hasil Posttest	116
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrument	125
Lampiran 6 RPPH	127
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi	132
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran 9 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	138
Lampiran 10 Foto-Foto Kegiatan.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak supaya dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia berikutnya. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik (Suyadi, 2014:22)

Sebagaimana disebutkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Mengacu pada definisi ini menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting dan berguna bagi kemajuan dan perkembangan peserta didik, termasuk didalamnya kemampuan kerjasama. Kemampuan kerjasama bagi anak usia dini adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan orang lain yang dilakukan secara bersama-sama, guna mencapai suatu tujuan. Sebab, pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungan sehingga orang tua maupun pendidikan akan jauh lebih mudah dalam mengarahkan dan

membimbing anak-anaknya, terutama dalam meningkatkan kemampuan kerjasama.

Menurut Rosyadi (2013:89) kerjasama adalah melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama secara ikhlas. Orang bersikap kerjasama dapat dicirikan dengan dengan kemampuan seseorang untuk saling menolong, suka kerjasama, setia kawan dan ada pembagian tugas dengan orang lain secara proposional. Sebelumnya Swastrini, Antara, Tirtayani (2016) kemampuan kerjasama merupakan sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok dan saling tolong-menolong satu sama lain.

Kerjasama merupakan bentuk proses sosial yang didalamnya terdapat aktivitas tertentu, yang ditujukan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Suatu aktivitas dilakukan secara bersama dan saling tolong menolong (Arifin 2015:58).

Sejalan dengan pendapat Mulyasa (dalam Rahmadani, 2018:1) kemampuan kerjasama adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan.

Jadi, kemampuan kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok yang dilakukan secara bersama-sama, untuk mencapai suatu tujuan. Kemampuan kerjasama diperlukan saat seseorang dalam suatu lingkungan kerja untuk mencapai tujuan. Kemampuan kerjasama dilakukan secara kelompok yang membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kelompok tersebut membutuhkan partisipasi dalam kelompok tersebut.

Menurut Tedjasaputra (Adistysari 2013:19) indikator dalam kemampuan kerjasama yaitu: adapun indikator-indikator kemampuan kerjasam, diantaranya sebagai berikut: a) anak mau berbagi dengan teman yang lain, b) anak mau menghadapi masalah bersama-sama, c) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, d) anak mau belajar mengendalikan diri.

Jadi, kemampuan kerjasama dapat berkembang sejak anak usia dini, agar anak memiliki kesiapan dalam menghadapi lingkungan luar. Kemampuan kerjasama disini adalah anak dapat menyelesaikan kegiatan yang dapat diberikan oleh guru yang dapat diselesaikan secara bersama-sama dengan teman-teman. Kemampuan kerjasama dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional gobak sodor.

Menurut Ekayati (2015:4) gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antar individu dalam sebuah tim, permainan gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang kompleks. Dalam pelaksanaan pada permainan gobak sodor terlibat beberapa unsur penguasaan keterampilan diantaranya penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental.

Gobak sodor dapat merangsang aspek perkembangan fisik hingga psikis anak dengan berbagai aktifitas yang menyenangkan. Menurut Tyas dan Wijaya (2015:249) permainan gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan, sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan.

Jadi, permainan gobak sodor adalah salah satu permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak, permainan ini dimainkan secara berkelompok/beregu yang membutuhkan kerjasama antara tim, permainan ini juga merupakan cabang olahraga, sangat menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak dalam bermain.

Menurut Mulyani (2016:165) manfaat yang dapat diambil dari permainan gobak sodor, selain mengajarkan kebersamaan, juga dapat

belajar bekerja sama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari kurungan. Permainan ini sangat menarik, seru, dan juga menyenangkan. Namun untuk bisa memenangkan permainan ini tentu tidaklah mudah, karena setaip orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin. Untuk itu diperlukan ketangkasan, strategi, kecepatan, serta keadilan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 20 Februari 2020 di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur ditemukan bahwa masih kurang kemampuan kerjasama anak. *Pertama*, anak tidak mau berbagi dengan temannya, masih ada ditemukan anak-anak di lingkungan rumahnya yang masih suka main sendiri. *Kedua*, anak tidak mau menghadapi masalah bersama-sama, seperti dalam bermain lego anak tidak mau menyusun bersama temannya dan tidak mau bekerjasama dengan temannya.

Ketiga, anak tidak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, seperti masih ada anak yang memilih-milih teman untuk diajak bermain. *Keempat*, anak tidak mau belajar mengendalikan diri, seperti masih ada ditemukan anak yang tidak mau menyelesaikan kegiatan berkelompok, masih ada anak yang mengganggu teman saat melakukan permainan selain itu masih ditemukan anak yang tidak mau memuji teman walaupun anak tersebut mendapatkan penghargaan.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, jelas bahwa kemampuan kerjasama anak masih belum maksimal. Faktor penyebabnya seperti anak tersebut tidak menyukai teman kelompoknya ataupun anak tidak senang dengan kegiatan yang diberikan. Hal itu juga dikarenakan kurangnya metode dilakukan oleh guru lebih sering menggunakan metode demonstrasi di dalam kelas.

Melalui permainan tradisional gobak sodor di harapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bekerjasama dengan orang lain. Melalui permainan tradisional gobak sodor ini anak dapat

mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman, melatih kesabaran, persaingan yang sehat, menerima kekalahan serta memberi selamat pada teman yang menang. Dengan demikian tujuan penelitian ini difokuskan pada meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan gobak sodor.

Dari permasalahan di atas, penulis tertarik meneliti tentang **Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak yang belum mau berbagi dengan temannya.
2. Anak belum bisa menghadapi masalah bersama-sama.
3. Anak belum bisa membina dan mempertahankan hubungan dengan temannya.
4. Anak belum biasa belajar mengendalikan diri.
5. Meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan gobak sodor.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasinya kepada meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional gobak sodor di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan diteliti adalah “apakah permainan

tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat menentukan tujuan penelitian adalah: untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional gobak sodor di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur.

F. Manfaat dan Luran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi siapa saja yang berminat dalam bidang pendidikan yang menyangkut dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional gobak sodor. Kemudian, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman bagi peneliti berikutnya. Kemudian, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran bagi guru di seluruh sekolah pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan gobak sodor di Kelurahan Ganting Padang Panjang Timur

b. Manfaat praktis

Secara praktis diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang penting bagi guru di seluruh sekolah pendidikan anak usia dini. Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai pedoman dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui

permainan tradisional gobak sodor di Kelurahan Ganting
Kecamatan Padang Panjang Timur.

2. Luaran Penelitian

Adapun luaran penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah agar dapat diterbitkan pada jurnal ilmiah dan bisa menambah *khazanah* perpustakaan IAIN Batusangkar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kemampuan kerjasama anak usia dini

a. Pengetian Kemampuan Kerjasama

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Menurut Davis (dalam Adistysari 2013:17) kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.

Menurut Rosyadi (2013:89) "kerjasama adalah melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama secara ikhlas". Dalam kerjasama kita membutuhkan kekompakkan dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Fauziddin 2016:37) kerjasama merupakan kemampuan bekerja sama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam kerjasama kita saling tolong menolong dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Mendukung hal itu Swastrini, Antara, Tirtayani (2016) kemampuan kerjasama merupakan sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok dan saling tolong-menolong satu sama lain. Kemampuan kerjasama dilakukan secara bersama-sama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Sebelumnya Arifin (2015-58) kerjasama merupakan bentuk proses sosial yang didalamnya terdapat aktivitas tertentu, yang

ditujukan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Suatu aktivitas yang dilakukan secara bersama dan saling tolong menolong.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok yang dilakukan secara bersama-sama, untuk mencapai suatu tujuan. Kemampuan kerjasama diperlukan saat seseorang dalam suatu lingkungan kerja untuk mencapai tujuan. Kemampuan kerjasama dilakukan secara kelompok yang membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kelompok tersebut membutuhkan partisipasi dalam kelompok tersebut.

b. Ciri-ciri Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Lembaga Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (dalam Astuti, 2014:20) yaitu:

- 1) Dapat bergabung dalam permainan kelompok
- 2) Dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok
- 3) Bersedia berbagi dengan teman-temannya
- 4) Mendorong anak lain untuk membantu orang lain
- 5) Merespon dengan baik bila anak menawarkan bantuan
- 6) Mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kemampuan kerjasama anak usia dini adalah anak dapat bergabung dalam kelompok, terlibat aktif dalam permainan kelompok, saling berbagi dengan temannya, saling membantu sesama teman, mengucapkan terima kasih apabila telah dibantu

c. Tujuan Kemampuan Kerjasama

Tujuan kerjasama untuk anak usia dini adalah Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain (Yudha dalam Ayu 2018:24).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa tujuan dari kemampuan kerjasama adalah agar anak mampu bersosialisai dan berkomunikasi dengan orang lain dalam melakukan suatu pekerjaan, dan untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar mudah beradaptasi dengan lingkungan baru.

d. Bentuk Kemampuan Kerjasama

Adapun bentuk kerjasama menurut James dan William (dalam Arifin, 2015:58) sebagai berikut:

- 1) Kerukunan yang mencakup gotong-royong dan tolong-menolong.
- 2) *Bargaining*, yaitu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang dan jasa antara dua organisasi atau lebih.
- 3) *Kooptasi (cooptation)*, yaitu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kegincangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan.
- 4) *Koalisi (coalition)*, yaitu kombinasi antara organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama.

- 5) *Join venture*, yaitu kerjasama dalam pengusaha proyek-proyek tertentu. Misalnya, pengeboran minyak, perhotelan, perfilman, pengelolaan pelabuhan dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa faktor-faktor yang menentukan dalam kemampuan kerjasama yaitu: anak dapat bekerjasama dan menjalin komunikasi dalam suatu kelompok. Kemampuan kerjasama anak dapat berjalan dengan baik apabila komunikasi sering dilakukan. Anak dapat mempelajari tanggung jawab bersama teman kelompoknya.

e. Manfaat Kemampuan Kerjasama Bagi anak Usia Dini

Manfaat kerjasama adalah anak belajar memberi dan menerima, belajar berteman dan bekerja (Syaodih dalam Swastri, Antara, Tirtayani, 2016). Sedangkan menurut Masitoh, dkk (2007-7.25)

- 1) Meningkatkan perasaan dan harga diri yang positif serta meningkatkan keterampilan sosial anak.
- 2) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengerjakan tugas kelompok.
- 3) Meningkatkan toleransi di antara anak.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbicara anak, mengambil prakarsa, membuat pilihan, dan mengembangkan kebiasaan belajar sepanjang hayat.

Dari pendapat di atas bahwa manfaat dari kemampuan kerjasama yaitu: anak dapat belajar memberi dan menerima, berteman dan bekerja dengan teman sebayanya, timbulnya perasaan, harga diri, dan keterampilan sosial anak, mampu dalam mengerjakan tugas kelompok, dan adanya toleransi di antara anak.

f. Indikator Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Ada beberapa indicator-indikator kemampuan kerjasama menurut Davis (dalam Adistysari 2013: 18) sebagai berikut:

- a. Tanggung jawab, secara beresam-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerjasam yang baik.
- b. Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan tercipta kerjasam. Pengarahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengarahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota tim secara maksimal.

Sedangkan menurut Tedjasaputra (Adistysari 2013:19) indikator dalam kemampuan kerjasam yaitu: “anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, mau menunggu giliran, mengajar mengendalikan diri, mau berbagi”.

Dalam indikator kemampuan kerjasama yaitu anak mau berbagi kita mengajarkan anak dalam meminjamkan mainan nya kepada temannya, dalam menghadapi masalah bersama-sama kita mengajarkan anak untuk saling membantu teman saat dalam kesulitan. Anak dapat membina dan memapertahankan hubungan dengan teman kita mengajarkan agar anak tidak memilih teman dalam bermain dan mengajak teman dalam setiap kegiatan bermain, dan mengajarkan anak dalam mengendalikan diri yaitu dengan mengajarkan anak untuk tidak mengganggu teman ketika saat melakukan permainan.

Dari pendapat diatas bahwa kemampuan kerjasama itu mempunyai beberapa indikator, yaitu ada tanggung jawab, saling berkontribusi. Tanggung jawab merupakan anak dapat menyelesaikan tugas bersama-sama, sedangkan saling berkontribusi merupakan anak dapat mengarahkan kemampuan

secara maksimal sehingga dalam pengerjaan tugas yang diberikan anak memiliki kekompakkan.

Jadi berdasarka pendapat kemampuan kerjasama yang penulis maksud disini adalah anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, anak mau menunggu giliran serta anak mau belajar mengendalikan diri.

g. Faktor yang mempengaruhi kemampuan kerjasama

Kemampuan sosial termasuk kemampuan kerjasama dipengaruhi dua faktor utama yaitu faktor lingkungan keluarga dan factor dari luar rumah atau luar keluarga. Namun ada faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak yaitu faktor pengalaman awal yang diterima anak (Rachmawati dalam Nurhalimah 2012).

Adapun fakto-faktor tersebut adalah:

1) Faktor lingkungan keluarga

Diantara factor-faktor yang terkait dengan keluarga yang berpengaruh terhadap kemampuan sosial salah satunya kemampuan kerjasama adalah hal-hal sebagai berikut:

a) Status sosial ekonomi keluarga

Apabila perekonomian keluarga cukup anak mempunyai peluang untuk mengembangkan bermacam-macam kecekapan yang mungkin tidak akan didapat jika keadaan ekonomi keluarga tidak memadai. Mislakan membentuk club olahraga, mengikuti bimbingan seni ataupun bergabung dalam kelompok sosial tertentu yang membutuhkan biaya.

Hal ini bukan satu-satunya factor yang mempengaruhi kemampuan kerjasama anak. Kemampuan kerjasama

anak tergantung pada bagaimana anak dan orang tua menyikapi keadaan ekonomi keluarga. Dengan status ekonomi menengah kebawah apakah mereka bersikap bijaksana atau tidak.

b) Keutuhan keluarga

Keluarga yang lengkap memberikan kesempatan yang lebih kepada anak untuk dapat menjalin kerjasama dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dengan teman-temannya. Sedangkan keluarga yang broken home akan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam berinteraksi dengan teman-temannya karena mungkin anak merasa malu dan kurang percaya diri.

c) Sikap dan kebiasaan orang tua

Tingkah laku orang tua sebagai pemimpin kelompok dalam keluarga berpengaruh terhadap kemampuan interaksi anak. Orang tua yang otoriter akan membuat anak sulit berkembang dan menjalin hubungan dengan lingkungan sosial diluar. Menjadikan anak bersikap penakut, mudah menyerah, berperilaku pasif, dan tidak memiliki inisiatif. Sikap tersebut menjadikan anak sulit untuk diterima dalam kelompok. Sehingga kemampuan kerjasama anak terhambat.

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.

a) Lingkungan masyarakat

Masyarakat mempunyai peranan penting dalam pemabenyukan pribadi anak. Lingkungan masyarakat yang baik akan memunculkan perilaku yang baik pula sedangkan lingkungan yang kurang baik tentu dapat membawa hal buruk terhadap perkembangan kemampuan anak. Anak meniru perilaku yang ditunjukkan oleh orang disekitar atau bisa disebut dengan imitasi, sehingga anak akan menunjukkan sikap atau perilaku yang dapat diterima dalam masyarakat tempat tinggalnya.

b) Lingkungan sekolah

Sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa (murid) dibawah pengawasan guru. Guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik melalui interaksi edukatif. Interaksi edukatif adalah komunikasi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik yang terarah kepada tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dicapai secara maksimal jika guru dapat menyampaikan dengan baik.

2. Permainan Tradisional Gobak Sodor

a. Pengertian Bermain

Menurut Depdiknas (dalam Fadlillah 2014:25) Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan mengguankan alat tertentu atau tidak).

Bermain menurut Hurlock (dalam Mulyani 2016:24) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari orang lain. Sedangkan menurut Battelheim (dalam Suryana 2013:138) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksud dalam realitas luar.

Menurut Fadlillah (2019:6) bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegitananya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini. Menurut Musfiroh (2016:1.14) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara menyenangkan, tidak diorientasikan kepada hasil akhir, fleksibel, dan positif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir, yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan yang memiliki unsur kesenangan dan kebahagiaan.

b. Manfaat Bermain

Menurut Muliawan (dalam Fadlillah 2014:33) beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini:

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak.

- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif suatu mainan.

Sedangkan menurut Martuti, Meyke (dalam Mulyani 2018:154-158) menjelaskan manfaat bermain dalam berbagai perkembangan dasar anak yaitu:

- 1) Manfaat bermain dalam perkembangan fisik
- 2) Manfaat bermain untuk aspek motorik
- 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan emosi
- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan kognitif
- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga
- 8) Pemanfaatan bermain bagi guru
- 9) Pemanfaatan sebagai media terapi
- 10) Pemanfaatan sebagai media intervensi

Dari beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain adalah (1) perkembangan motorik, seperti motorik kasar dan motorik halus, (2) perkembangan kognitif seperti perkembangan kecerdasan anak, (3) perkembangan spiritual seperti nilai-nilai

kesucian maupun keluhuran akhlak manusia, (4) perkembangan emosi seperti yang berhubungan dengan psikologi anak.

c. Pengetian Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh.

Menurut Mulyani (2016:47) permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Selanjutnya menurut Izza, Nurizqi, Ayuningrum (2018:83) Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan turun temurun berbentuk tradisional dan memiliki banyak variasi permainannya, sehingga terkadang kurang diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asal permainannya itu. Permainan tradisional dapat memberikan rasa senang serta memasukkan kegiatan yang banyak mengandung unsur seni dalam tradisi yang memberikan pengetahuan bagi anak tentang permainan tempo dulu.

Menurut Danandjaya (dalam Perdani, 2014:132) permainan tradisional merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah

tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah suatu permainan yang turun-temurun yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dan mempunyai variasi, permainan ini sudah dikatakan memiliki usia yang sudah tua dan tidak diketahui asal usulnya.

d. Mafaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan. Apalagi permainan tradisional yang di dalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Menurut Subagiyo (dalam Mulyani 2016:49-50), permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini.

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang berlaku adalah selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional seperti permainan gagarudaan (panca sila lima dasar), ulat naga, lompat tali, main layang-layang, bermain kelereng, dan sebagainya, mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektual. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi interpersonal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara kelompok. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosi sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok. Misalnya dalam permainan benteng, kasti, petak umpet, tikus dan kucing, serta lain sebagainya.
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Misalnya engklek, congkak, lompat tali/spintrong, encrak/entrengan, bola bekel, tebak-tebakan, dan lain-lain,
- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainan antara lain bermain bola, petak umpat, tikus dan kucing, egrang, panggal, lompat tali, serta lain sebagainya.
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam. Contoh permainannya adalah

anjang-anjangan (main dagang-dagangan) dengan membuat minyak dari daun bunga sepatu, mie basoterbuat dari tumbuhan parasite berwarna kuning, mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk bali, egrang terbuat dari bamboo, agra atau sepak takraw yang bolanya terbuat dari rotan, dan lain-lain.

- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak. Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional anjang-anjangan (Jawa barat), alek-alekan (Sumatra). Permainan tersebut mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).
- 9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi di antaranya ucang-ucang ange, enjot-enjotan, calung, ambil-ambilan, tari tempurung, berbalas pantun, wayang, pur-pur sadapur, dan oray-orayan.
- 10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Dalam permainan tradisioanal mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

e. Karakteristik Permainan Tradisional

Permainan tradisional sekarang dapat mengidentifikasi permainan ini dengan beberapa karakteristik Menurut Wardani (2009:48) bahwa karakteristik permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan alat dan fasilitas yang dimanfaatkan disekitar lingkungan. Jenis permainan ini salah satunya membutuhkan daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi, karena si pemain harus dapat menafsirkan, menghayalkan dan memanfaatkan beberapa benda yang akan di mainkan, sesuai apa yang diinginkan. Inilah salah satu kelebihan dari permainan tradisional, apa saja yang tergeletak begitu saja di sekitar kita, dapat di jadikan media bermain yang efektif bagi anak masyarakat lokal. Alat dalam permainan tradisional memberikan ruang gerak yang sangat luas dan fleksibel. Selai murah (tidak perlu membeli), efektif dan efisien, manfaat dari permainan tradisional dapat juga menciptakan kepuasan tersendiri bagi sipemainnya.
- 2) Berorientasi komunal Berorientasi komunal adalah permainan tradisional dominan melibatkan permainan yang relatif banyak. Karena selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini mempunyai maksud lebih pada kekuatan interaksi dengan antarpemain (potensi interpersonal). Istilah komunal biasa disandingkan pula dengan ungkapan bagaimana cara dalam bermasyarakat atau menjadi bagian dari rakyat. Di mana di dalamnya memerlukan hubungan bersosialisasi antar anggotanya. Mereka sejak kecil dibiasakan untuk belajar mengomunikasikan atas apa yang diinginkan dan dikehendaki. Tujuan pertama agar mereka dapat di terima dengan kawasan sepermainannya, seperti harapan setelah dewasa mereka dapat di terima pula masyarakat.
- 3) Memiliki nilai-nilai leluhur dan pesan-pesan moral Intinya dari banyak jenis permainan tradisional yang sekarang yang sekarang ini mulai punah, memiliki kandungan pelajaran

yang menyiratkan nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu kepada si pemainnya. Menurut Sierly, beberapa permainan tradisional bukan sekedar berfungsi sebagai menghilangkan stres anak atau fokus dalam pelajaran, tetapi juga mengajarkan nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, bersikap lapang dada, dorongan berprestasi dan taat pada aturan.

Menurut Perdani (2014:133) menyatakan bahwa karakteristik permainan tradisional adalah:

- 1) Permainan tradisional menggunakan alam sekitar sebagai sumber bermain dan sebagai sumber alat permainan yang didukung kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar menjadi alat permainan.
- 2) Permainan tradisional dimainkan secara bersamaan atau kelompok. Kekuatan dari bermain permainan tradisional, yaitu mengutamakan interaksi sosial yang mengutamakan kerja sama, kekompakan, saling asah asih asuh, dan melatih emosi serta moral anak, karena dalam proses bermain anak dituntut untuk bermain jujur, adil dan bertanggung jawab.
- 3) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, dorongan berprestasi menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas dan taat pada aturan, jika pemain dapat menghayati dan menikmati dalam permainan.
- 4) Permainan tradisional memiliki sifat yang fleksibel, yaitu dapat dimainkan dalam ruangan maupun di luar ruangan dan peraturan permainan pun dapat disesuaikan dengan

kesepakatan para pemain. Pengalaman yang didapat dalam permainan merupakan pengalaman yang bersifat emosional yang lahir dari kontak fisik dan kontak mata juga komunikasi antar pemain.

Dari penjelasan di atas maka karakteristik permainan tradisional yang alam sekitar sebagai sumber bermain dalam menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar seperti, batu, tiang, pepohonan dan sebagainya. Permainan tradisional bisa di mainkan di dalam ruangan atau di luar ruangan, akan tetapi permainan ini lebih banyak di mainkan di luar ruangan.

f. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Nugroho (dalam Mulyani 2016:54-57), banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya, misalnya ada tembang yang mempunyai nasihat tertentu. Apabila dijabarkan lebih lanjut, maka nilai-nilai terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1) Nilai demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpah ataupun suit. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2) Nilai pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan percaya diri.

3) Nilai kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengukapkan jati dirinya. Dengan bermain, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa kelak.

4) Nilai keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

5) Nilai kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, bekejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya.

6) Nilai persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai satu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu,

masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7) Nilai moral

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultural atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dengan adanya pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

Dari uraian tersebut telah disebutkan bahwa sebenarnya bahwa sebenarnya permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang sangat berguna.

g. Pengertian Permainan Gobak Sodor

Menurut Aristia (2015:4) gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antara individu dalam sebuah tim, permainan gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang kompleks. Dalam pelaksanaannya pada pemain gobak sodor terlibat beberapa unsur penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental.

Menurut Mulyani (2016:161) gobak sodor, galah asin, atau galasin adalah permainan tradisional Indonesia. Ini merupakan permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang. Gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada, atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian.

Garis batas dari setiap bagian diberi tanda dengan kapur tulis. Kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan terbagi 2, yaitu anggota yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertical.

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa permainan gobak sodor adalah salah satu permainan olahraga yang dilakukan secara berkelompok yang membutuhkan kerjasama yang dilakukan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada, dengan permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang

h. Manfaat Permainan Gobak Sodor

Menurut Mulyani (2016:165) manfaat yang dapat diambil dalam permainan gobak sodor, selain mengajarkan kebersamaan, juga dapat belajar kerjasama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari kukungkungan. Permainan ini sangat menarik, seru dan juga menyenangkan. Namun untuk bisa memenangkan permainan ini tentu tidaklah mudah, karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin. Untuk itu diperlukan ketangkasan, strategi, kecepatan, serta kecerdikan.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama, ketangkasan, strategi, kecepatan, serta kecerdikan.

i. Langkah Permainan Gobak Sodor

Menurut mulyani (2016:87) menyatakan bahwa cara permainan benteng yaitu:

- 1) Sebelum bermain, perlu dibuat garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segi empat yang

kemudian dibagi menjadi 6 bagian. Buatlah garis di tengah lapangan yang memotong keempat persegi panjang tersebut sebagai tempat atau jalan kapten (sodor).

- 2) Membagi orang peserta menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri atas 3-5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu kelompok akan menjadi kelompok jaga dan kelompok lain akan menjadi lawan. Penentuan kelompok lawan biasanya dilakukan dengan suten oleh kapten.
- 3) Kelompok yang mendapat giliran jaga amejaga lapangan, cara nya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Pemain yang menjaga garis horizontal bisa bergerak ke kanan dan ke kiri. Bagi yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertical, maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertical yang terletak di tengah lapangan. Pergerakan pemain yang menjaga garis vertical bergerak dari depan ke belakang atau sebaliknya.
- 4) Sedangkan tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris ke baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga samapai ke baris awal tanpa tersentuh oleh tim jaga.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan tinjauan karya tulis yang relevan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis skripsi sebelumnya yang telah menyelesaikan skripsinya:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Moh Fauziddin (2016) dengan judul Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo

Kabupaten Kampar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart.

Perbedaan penelitian Moh Fauziddin dengan penulis adalah variabel yang di kembangkan kerjasama melalui permainan gobak sodor, sedangkan Moh. Faizuddin variable yang dikembangkan adalah kerjasama melalui kegiatan kerja kelompok, adapun kesamaan adalah sama-sama meningkatkan kemampuan kerjasama. Hasil penelitian Moh. Fauziddin menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan kerja kelompok. Dari data siklus I persentase kemampuan kerjasama anak 65%. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan menjadi 93%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena persentase sudah melebihi angka yang ditentukan, yakni 80%

2. Hasil penelitian Supiani dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Demangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif, teknik pengumpulan datanya dengan cara observasi dan dokumentasi.

Perbedaan penelitian Supiani dengan penulis adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode penelitian dengan model *pre-eksperimen*, serta variabel yang di kembangkan kerjasama melalui permainan gobak sodor, sedangkan Supiani menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dan variabel yang dikembangkan motorik kasar melalui permainan gobak sodor. Adapun kesamaan adalah sama-sama menggunakan permainan gobak sodor. Hasil penelitian Supiani menunjukkan melalui permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian kondisi awal kelincahan gerak melintas

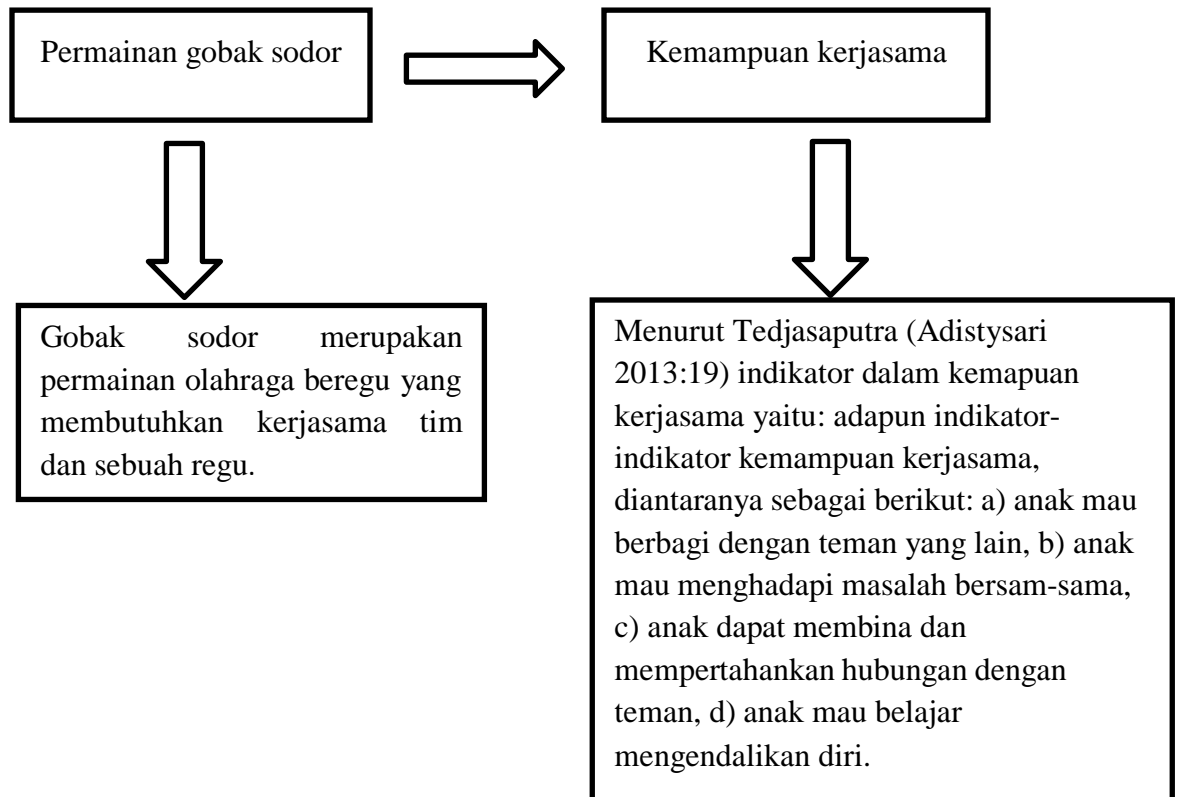
5 buah rintangan sejauh 20 meter. Anak yang sangat lincah berjumlah 2 anak (15,38), setelah dilakukan tindakan pada siklus I, anak yang sangat lincah berjumlah 6 anak (46,15), siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61), penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah kriteria keberhasilan indikator.

3. Hasil penelitian Uci Rahmadani dengan judul penelitian Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Pembina Pagaruyuang. Jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian eksperimen dengan model *pre-eksperimental*.

Kesamaan penelitian Uci Rahmadani dengan penulis adalah sama menggunakan penelitian kuantitatif dan metode penelitian eksperimen dengan model *pre-eksperimental*, dan sama-sama meningkatkan kemampuan kerjasama. Adapun perbedaannya Uci Rahmadani dengan penulis adalah menggunakan permainan gobak sodor, sedangkan Uci menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan hasil analisis data Uci Rahmadani, maka diperoleh *pretest* adalah 18 dan hasil *posttest* rata-rata 23,61. Dari hasil penelitian menunjukkan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5%. Dari hasil ini menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, peneliti dapat melihat sejauh mana peningkatan kemampuan kerjasama melalui pernaian gobak sodor di Kelurahan Ganting Padang Panjang Timur:



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Adapun rumusan untuk penelitian ini adalah berdasarkan paparan teoritik diatas, rumusan hipotesis yaitu :

H_a : Permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

H_o : Permainan gobak sodor tidak dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian eksperimen yaitu sebagai metode penelitaian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2007:107)

Kasiram (2010:211) juga mengatakan penelitian eksperimen adalah suatu model penelitian, dimana peneliti memanipulasi suatu simulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut. Jadi penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre-Experimental*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre- experimental* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan permainan gobak sodor dapat diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal anak sebelum diberikan permainan gobak sodor. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada anak tersebut diberikan perlakuan, yaitu menggunakan permainan gobak sodor. Setelah selesai di beri perlakuan dengan permainan gobak sodor, selanjutnya kepada seluruh anak diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan gobak sodor terhadap kemampuan kerjasama anak..

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

O1.....X.....O2

Keterangan:

O1 : tes awal (pre test)

O2 : tes akhir (post test)

X : Perlakuan (peningkatan kemampuan kerjasam melalui permainan gobak sodor)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur

2. Waktu penelitian

Adapun waktu untuk penelitian ini adalah mulai dari Bulan Maret sampai dengan Bulan Oktober 2020.

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Dalam penelitian tentu harus adanya objek yang akan diteliti, yang disebut dengan populasi. Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada disuatu wilayah yang memenuhi syarat sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek yang diteliti (Neoloka, 2014:41). Sedangkan menurut Moh. Kasiram populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian (2010:257)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti. Adapun objek yang akan menjadi populasi peneliti adalah seluruh anak di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur dengan jumlah anak keseluruhan adalah 15 anak.

Tabel 3.1

**Populas anak usia 5-6 tahun
di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur**

No	Usia anak	Jumlah
1	Anak usia 5-6 tahun	15 orang

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2018:300) mengemukakan bahwa ”*sampling purposive* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik *purposive sampling* ini dilakukan hanya atas dasar pertimbangan peneliti saja yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel dalam penelitian berdasarkan teknik *purposive sampling* adalah anak rentang usianya 5-6 tahun yang berjumlah 8 orang, yang terdiri atas 3 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, karena berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya bahwa 8 orang tersebut masih belum mampu dalam kemampuan kerjasama.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian di Kelurahan Ganting
Kecamatan Padang Panjang Timur

No	Kode anak	Usia anak
1	SK	6 tahun
2	SB	6 tahun
3	JT	6 tahun
4	HN	6 tahun
5	SR	5 tahun
6	RD	5 tahun
7	AD	5 tahun
8	AN	6 tahun
Jumlah		8 orang

Sumber data: Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul maka peneliti merasa perlu memberikan penjelasan terkait dengan beberapa istilah yang terdapat di dalam judul, yakni sebagai berikut:

1. Kemampuan kerjasama

Menurut Davis (dalam Adistysari 2013:17) kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.

Menurut Tedjasaputra (dalam Adistysari 2013:19) indikator dalam kemampuan kerjasama yaitu: adapun indikator-indikator kemampuan kerjasama, diantaranya sebagai berikut: a) anak mau berbagi dengan teman yang lain, b) anak mau menghadapi masalah bersama-sama, c) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, d) anak mau belajar mengendalikan diri.

Dalam indikator kemampuan kerjasama yaitu anak mau berbagi kita mengajarkan anak dalam meminjamkan mainan nya kepada temannya, dalam menghadapi masalah bersama-sama kita mengajarkan anak untuk saling membantu teman saat dalam kesulitan. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman kita mengajarkan agar anak tidak memilih teman dalam bermain dan mengajak teman dalam setiap kegiatan bermain, dan mengajarkan anak dalam mengendalikan diri yaitu dengan mengajarkan anak untuk tidak mengganggu teman ketika saat melakukan permainan.

2. Permainan gobak sodor

Menurut Aristia (2015-4) gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antara individu dalam sebuah tim, permainan gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki

unsur gerak yang kompleks. Dalam pelaksanaannya pada pemain gobak sodor terlibat beberapa unsur penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental.

E. Pengembangan Instrumen

Menurut Sugiyono (2007:103-104) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan kategori meningkatkan kemampuan kerjasama anak dalam penelitian ini memberi skor 1-4 dengan kategori penelitian tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu keterangan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skala Penilaian

Kriteria	Singkatan	Skor
Sangat mampu	SM	4
Mampu	M	3
Kurang mampu	KM	2
Tidak mampu	TM	1

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kerjasama

No	variabel	Indikator	Sub indikator	Teknik pengumpulan data	Alar pengumpulan data
1	Kemampuan kerjasama	a. Anak mau berbagi dengan teman yang lain	1. Anak mau meminjamkan peralatan main yang ia gunakan saat bermain	Observasi	Lembar observasi
		b. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama	1. Anak mau membantu teman yang kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan	Observasi	Lembar observasi
		c. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman	1. Anak dapat bermain dengan temannya tanpa memilih-memilih temannya 2. Anak mau mengajak temannya dalam setiap kegiatan bermain gobak sodor	Observasi	Lembar observasi
		d. Anak mau belajar mengendalikan diri	1. Anak tidak mau mengganggu teman ketika saat melakukan permainan 2. Anak mampu melakukan permainan sampai selesai	Observasi	Lembar observasi

Sumber: Ria Adistysari, Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh

Tabel 3.5
Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama

Nama :

Hari/tanggal :

Tempat :

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

No	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Anak mau meminjamkan peralatan main yang ia gunakan saat bermain	TM	KM	M	SM
2	Anak mau membantu teman yang kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan				
3	Anak dapat bermain dengan temannya tanpa memilih-memilih temannya				
4	Anak mau mengajak temannya dalam setiap kegiatan bermain gobak sodor				
5	Anak tidak mau mengganggu teman ketika saat melakukan permainan				
6	Anak mampu melakukan permainan sampai Selesai				

F. Teknik penfumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian ini tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. (Sugiyono, 2017:200)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi atau pengamatan yaitu kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya. Dari pemahaman ini yang dimaksud dengan metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Sugiyono mengatakan “teknik penumpulan dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar” (sugiyono, 2007: 145)

G. Teknik Analisi Data

Sebelum data diolah maka masing-masing item jawaban diberi skor terlebih dahulu: sangat mampu mendapatkan skor sebanyak 4, mampu skor sebanyak 3, kurang mampu skor sebanyak 2, sedangkan tidak mampu mendapatkan skor sebanyak 1.

Setelah diberi skor, dilakukan pengklarifikasian skor terhadap kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur . Yang mana penelitian ini memiliki 1-4 rentang skor. Jumlah item indikator terhadap kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting

Kecamatan Padang Panjang Timur, sehingga interval kriteria ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor maksimum $4 \times 6 = 24$

Keterangan: skor maksimum nilai tertinggi 4, jadi dikalikan dengan jumlah item indikator keseluruhan yang berjumlah 6 item dan hasilnya adalah 24

2. Skor minimum $1 \times 6 = 6$

Keterangan: skor minimum nilai terendah adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah item indikator keseluruhan yang berjumlah 6 item dan hasilnya adalah 6

3. Rentangnya adalah $24 - 6 = 18$

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan

5. Panjang interval $18 : 4 = 4,5$ dan dibulatkan menjadi 5

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dibagi dengan banyak kriteria.

Berikut ini interval skor peneliti gunakan dalam penelitian ini mengukur kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6

Klasifikasi skor kemampuan kerjasama anak

No	Interval skor perkembangan kemampuan berhitung anak	Kategori
1	21-25	Sangat mampu
2	16-20	Mampu
3	11-15	Kurang mampu
4	6-10	Tidak mampu

1. Teknik analisis data dilakukan dengan rumus uji-t seperti dibawah ini:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Keterangan

t_o : Uji test

M_D : Mean of difference

SE_{M_D} : Standar error dari mean of difference

Adapun bentuk atau langkah yang digunakan dalam rumus ini adalah:

- a. Mencari rerata nilai tes awal O_1 (*pre-test*).
- b. Mencari rerata nilai tes akhir O_2 (*post-test*).
- c. Mencari (D = Perbedaan) antara skor *pre-test* (X) dan *post-test* (Y) ($D=X-Y$).
- d. Jumlah *difference* semuanya, sehingga diperoleh $\sum D$
- e. Mencari mean dari *difference*, dengan rumus $M_D = \frac{\sum D}{N}$
- f. Kuadratkan *difference* lalu jumlahkan sehingga memperoleh $\sum D^2$
- g. Cari deviasi standar dari *deffience*, dengan rumus

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

- h. Lalu lanjutkan *standar error dari mean difference*, dengan rumus: $SD_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$
- i. Selanjutnya cari t_o dengan menggunakan rumus: $t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$
- j. Langkah selanjutnya yaitu memberi interpretasi terhadap t_o , dengan prosedur:
 - 1) Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat:

H_a : Dengan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

H_0 : Dengan permainan gobak sodor tidak dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

- 2) Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk statistik:

$$H_a : t > 0$$

$$H_0 : t \leq 0$$

- 3) Menguji signifikansi $t_{o,s}$

- 4) Mencari harga kritik “t” yang tercantum pada tabel “t” dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 1% atau 5%. Dengan $df = N-1$.

- 5) Melakukan perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan jika $t_t (t_o \geq t_t)$ H_0 ditolak berarti H_a diterima. Berarti antara X dan Y memang terdapat perbedaan yang signifikan.

Melakukan perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan jika $t_t (t_o \leq t_t)$ H_0 diterima berarti H_a ditolak. Berarti X dan Y tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

2. Uji Normalitas N Gain (N-GAIN)

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berepa soal tes pada setiap akhir putaran.

Rumus: N-GAIN=

$$\frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor idal} - \text{pretest}}$$

Kategorisasi ditentukan dengan nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori nilai N-GAIN

G-Tinggi	Nilai $G \geq 0,70$
G-Sedang	Nilai $0,30 \leq G < 0,70$
G-rendah	Nilai $G < 0,30$

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Pre-Test

Pada bab ini peneliti membahas hasil penelitian yang mengungkap bagaimana meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional gobak sodor di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur. Sampel yang peneliti ambil adalah anak usia 5-6 tahun yang berada di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur yang berjumlah 8 anak.

Berdasarkan hasil dari pengelolaan instrument penulis menyajikan deskripsi data meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional gobak sodor. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen yaitu data tentang hasil *pretest* pada kemampuan kerjasama anak sebelum dilakukan *treatment* terhadap kelompok eksperimen terdiri dari satu kali *pretest*, lalu lanjut dengan tiga kali *treatment* dan diakhiri dengan *posttest* di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur.

Maka dari itu sebelum dilakukan perlakuan, peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kerjasama anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara melakukan permainan, khususnya dalam kemampuan kerjasama. Kemudian peneliti membuktikannya sesuai dengan kisi-kisi instrument, dengan mengamati anak melalui permainan lego.

Hasil pengamatan dari kemampuan kerjasama melalui permainan lego sebelum dilaksanakan *treatment* di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur dapat dilihat pada tabel.



Gambar 4.1
Pelaksanaan *Pretest*

Tabel 4.1
Hasil Data (*Pretest*)

No	Kode anak	Item pengamatan						Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	SK	2	1	1	2	2	3	11	KM
2	AN	2	1	2	2	2	3	12	KM
3	JT	1	1	1	1	2	2	8	TM
4	HN	1	2	1	2	1	2	9	TM
5	SR	2	2	2	2	2	3	13	KM
6	RD	1	1	1	2	1	1	7	TM
7	AD	2	1	1	2	2	2	10	TM
8	SB	1	1	1	1	1	1	6	TM
Total		12	10	10	14	13	16	76	
		Rata-rata						9,5	

Kegiatan *pretest* yang dilakukan adalah menggunakan permainan lego. Dalam kesempatan ini, beberapa anak masih kurang dalam kemampuan kerjasama. Merujuk pada Tabel 4.1 di atas tergambar bahwa dari 8 orang anak terdapat 5 anak dikategorikan tidak mampu (TM), 3 orang anak dikategorikan kurang mampu (KM). Sebelum permainan gobak sodor dilaksanakan dalam kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur kemampuan kerjasama anak masih rendah seperti terlihat dari tabel 4.1 dan perlu ditingkatkan.

Tabel 4.2

**Persentase Skor Kemampuan Kerjasama Anak
Di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur**

No	Interval	Kategori	F	%
1	18-21	SM	0	0%
2	14-17	M	0	0%
3	10-13	KM	3	37,5%
4	6-9	TM	5	62,5%
Total				100%

Dari tabel di atas dilihat bahwa kemampuan kerjasama anak, menunjukkan bahwa pada kategori kurang mampu (KM) terdapat 37,5%, kategori tidak mampu (TM) terdapat 62,5%. Berdasarkan tabel hasil persentase kemampuan kerjasama anak di atas diketahui bahwa kemampuan kerjasama masih rendah, maka dari itu peneliti mencoba untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan gobak sodor.

Peneliti melakukan permainan tradisional gobak sodor di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Setelah menetapkan subjek penelitian maka

langkah selanjutnya perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan. Adapun bentuk *treatment* yang akan peneliti berikan adalah permainan tradisional gobak sodor. Pelaksanaan *treatment* akan dilaksanakan sebanyak 3 kali perlakuan.

2. Pelaksanaan Perlakuan / *Treatment*

Setelah peneliti menerapkan maka langkah selanjutnya adalah perencanaan perlakuan atau *treatment* yang akan penulis berikan berupa permainan tradisional gobak sodor. Penulis melakukan *treatment* di halaman rumah peneliti. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

Kegiatan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak yang di peroleh dari hasil *pretest*. Hasil *pretest* menggambarkan bahwa kemampuan kerjasama anak masih rendah sesuai dengan tahap usia 5-6 tahun, seperti anak belum mau berbagi bersama teman, anak belum bisa menghadapi masalah sendiri, anak belum bisa membina dan mempertahankan hubungan dengan temannya, anak belum bisa mengendalikan diri.

Tabel 4.3

Rencana Pelaksanaan *Treatment*

No	Tanggal/Bulan/Tahun	Keterangan
1	5 Oktober 2020	Treatment 1
2	7 Oktober 2020	Treatment 2
3	9 Oktober 2020	Treatment 3
4	12 Oktober 2020	Posstest

a. Deskripsi *Treatment* 1

1) Perencanaan

Melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2020 di rumah peneliti di Kelurahan Ganting jam 15.00-16.00 dengan jumlah anak 8 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut:

- a) Membaca do'a
- b) Mengenal anak terlebih dahulu
- c) Melakukan komunikasi tentang kehadiran
- d) Teknik permainan tradisional gobak sodor diajarkan langsung oleh peneliti
- e) Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam permainan tradisional gobak sodor
- f) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi
- g) Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian
- h) Penutup

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan *treatment* pertama peneliti terlebih dahulu menyuruh anak membaca do'a sebelum kegiatan. Kemudian peneliti membuka kegiatan terlebih dahulu dengan mengecek kehadiran anak. Peneliti mengajak anak terlebih dahulu untuk melakukan pemanasan dan setelah itu peneliti mengajak anak untuk bernyanyi. Pada saat melakukan pemanasan masih ada anak yang malu-malu menirukan gerakan yang peneliti lakukan.

Pada *treatment* pertama ini kegiatan yang akan diajarkan adalah mengenalkan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak-anak usia 5-6 tahun di kelurahan ganting kecamatan padang panjang timur. Berikut pelaksanaan *treatment* pertama:

- a) Peneliti mengenalkan diri pada anak
- b) Peneliti menjelaskan pada anak bahwa hari ini ada permainan baru
- c) Peneliti mengenalkan permainan tradisional gobak sodor
- d) Peneliti mengajak anak untuk melakukan permainan tradisional gobak sodor
- e) Peneliti menanyakan apakah senang dengan permainan tradisional gobak sodor

Pada *treatment* pertama dengan permainan tradisional gobak sodor anak dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama SK, AN, JT, dan HN selanjutnya kelompok kedua SR, RD, AD, dan SB. Sebelum melaksanakan permainan perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk mencari siapa yang jaga dan yang main. Kelompok yang dapat giliran jaga akan menjaga lapangan yang bergaris horizontal dan garis batas vertikal. Adapun kelompok yang dapat giliran jaga SR, RD, AD dan SB dan kelompok lawan SK, AN, JT, dan HN. Dalam kegiatan permainan gobak sodor ini kelompok jaga akan diberikan pita berwarna biru sedangkan untuk lawan diberikan pita berwarna merah.

3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir, anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya dalam kegiatan permainan tradisional gobak sodor dan menanyakan perasaan anak saat kegiatan permainan.

Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir. Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama menunjukkan bahwa proses kegiatan permainan tradisional gobak sodor sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik dengan permainan tradisional gobak sodor.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan kerjasama dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan kerjasama anak. Dari 8 orang anak terlihat masih ada anak yang tidak mampu (TM) ini dikarenakan saat peneliti menjelaskan permainan tradisional gobak sodor anak tidak memperhatikan peneliti. Pada *treatment* 1 ini terdapat 4 anak dalam kategori tidak mampu (TM), 4 anak dalam kategori kurang mampu (KM). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Gambar 4.2
Pelaksanaan Treatmen 1

Tabel 4.4
Hasil Data *Treatment* 1

No	Kode anak	Item pengamatan						Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	SK	3	1	2	2	3	2	13	KM
2	AN	3	2	2	2	2	3	14	KM
3	JT	2	1	1	1	2	2	9	TM
4	HN	2	2	1	2	1	2	10	TM
5	SR	3	2	2	3	2	3	15	KM
6	RD	2	1	1	2	1	1	8	TM
7	AD	2	2	1	2	2	2	11	KM
8	SB	1	1	1	1	1	2	7	TM
Total		18	12	11	15	14	17	87	
		Rata-rata						10,87	

Tabel di atas, menunjukkan hasil dari *treatment* 1 bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 15 dan skor terendah adalah 7 dengan rata-rata 10,87. Pada *treatment* 1 ini terdapat 4 anak kategori tidak mampu (TM), 4 anak kategori kurang mampu (KM).

b. Deskripsi *Treatment* 2

1) Perencanaan

Melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment*

pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2020 di rumah peneliti di Kelurahan Ganting jam 15.00-16.00 dengan jumlah anak 8 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut:

- a) Membaca do'a
 - b) Mengenal anak terlebih dahulu
 - c) Melakukan komunikasi tentang kehadiran
 - d) Teknik permainan tradisional gobak sodor diajarkan langsung oleh peneliti
 - e) Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam permainan tradisional gobak sodor
 - f) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi
 - g) Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian
 - h) Penutup
- 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan *treatment* kedua peneliti terlebih dahulu menyuruh anak membaca do'a sebelum kegiatan. Kemudian peneliti membuka kegiatan terlebih dahulu dengan mengecek kehadiran anak. Peneliti mengajak anak terlebih dahulu untuk melakukan pemanasan dan setelah itu peneliti mengajak anak untuk bernyanyi. Pada saat melakukan pemanasan anak yang awalnya malu-malu menirukan gerakan sudah mulai terbiasa melakukan gerakan yang peneliti ajarkan. Berikut pelaksanaan *treatment* kedua:

- a) Peneliti menjelaskan kepada anak tentang permainan tradisional gobak sodor.
- b) Peneliti mencontohkan bagaimana cara permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan kerjasama anak 5-6 tahun.
- c) Anak memulai permainan tradisional gobak sodor.

Pada *treatment* kedua ini permainan tradisional gobak sodor di bagi menjadi dua kelompok, pada *treatment* kedua posisi kelompok diganti, kelompok jaga menjadi kelompok lawan sedangkan kelompok lawan menjadi kelompok jaga. Adapun kelompok yang dapat giliran jaga SK, AN, JT, dan HN, dan kelompok lawan SR, RD, AD dan SB. Dalam kegiatan permainan gobak sodor ini kelompok jaga akan di berikan pita berwarna biru sedangkan untuk lawan diberikan pita berwarna merah.

3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir, anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya dalam kegiatan permainan tradisional gobak sodor dan menanyakan perasaan anak saat kegiatan permainan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir. Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* kedua menunjukkan bahwa proses kegiatan permainan tradisional gobak sodor sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik dengan permainan tradisional gobak sodor.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan kerjasama dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan kerjasama. Dari 8 orang anak terlihat masih ada anak yang tidak mampu (TM) ini dikarenakan saat peneliti menjelaskan permainan tradisional gobak sodor anak tidak memperhatikan peneliti. Pada *treatment* 2 ini terdapat 2 anak dalam kategori tidak mampu (TM), 3 anak dalam kategori kurang mampu (KM), dan 3 anak dalam kategori mampu (M). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Gambar 4.3

Gambar Pelaksanaan Treatment 2

Tabel 4.5

Hasil Data *Treatment 2*

No	Kode anak	Item pengamatan						Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	SK	3	2	3	3	3	3	17	M
2	AN	3	2	3	3	3	2	16	M
3	JT	2	2	2	2	2	2	12	KM
4	HN	3	2	1	2	2	3	13	KM
5	SR	4	3	3	3	2	4	19	M
6	RD	2	1	1	2	2	2	10	TM
7	AD	3	3	2	2	2	3	15	KM
8	SB	2	2	1	1	1	2	9	TM
Total		22	17	16	18	16	22	111	
		Rata-rata						13,87	

Tabel di atas, menunjukkan hasil dari *treatment 2* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 17 dan skor terendah adalah 9 dengan rata-rata 13,87. Pada *treatment 2* ini terdapat 2 anak kategori tidak mampu (TM), 3 anak kategori kurang mampu (KM), dan 3 anak kategori mampu (M).

c. Deskripsi *Treatment 3*

1) Perencanaan

Melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2020 di rumah peneliti di Kelurahan Ganting jam 15.00-16.00 dengan jumlah anak 8 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut:

- a) Membaca do'a
- b) Mengenal anak terlebih dahulu
- c) Melakukan komunikasi tentang kehadiran
- d) Teknik permainan tradisional gobak sodor diajarkan langsung oleh peneliti
- e) Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam permainan tradisional gobak sodor
- f) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi
- g) Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian
- h) Penutup

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan *treatment* ketiga peneliti terlebih dahulu menyuruh anak membaca do'a sebelum kegiatan. Kemudian peneliti membuka kegiatan terlebih dahulu dengan mengecek kehadiran anak. Peneliti mengajak anak terlebih dahulu untuk melakukan pemanasan dan setelah itu peneliti mengajak anak untuk bernyanyi. Pada saat melakukan pemanasan semua anak sudah bersemangat untuk melakukan gerakan pemanasan. Berikut pelaksanaan *treatment* ketiga:

- a) Peneliti menjelaskan kepada anak tentang permainan tradisional gobak sodor.
- b) Peneliti mencontohkan bagaimana cara permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan kerjasama anak 5-6 tahun.
- c) Anak memulai permainan tradisional gobak sodor.

Pada *treatment* ketiga ini permainan tradisional gobak sodor di bagi menjadi dua kelompok, pada *treatment* ketiga ini teman kelompok di acak sehingga beda kelompok. Kelompok jaga SK, RD, AD, dan HN, dan kelompok lawan SR, AN, JT, dan SB. Dalam kegiatan permainan gobak sodor ini kelompok jaga akan di berikan pita berwarna biru sedangkan untuk lawan diberikan pita berwarna merah.

3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir, anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya dalam kegiatan permainan tradisional gobak sodor dan menanyakan perasaan anak saat kegiatan permainan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir. Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* ketiga menunjukkan bahwa proses kegiatan permainan tradisional

gobak sodor semua anak merasa senang dan sudah tertarik dengan permainan tradisional gobak sodor.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan kerjasama dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan kerjasama. Dari 8 orang anak terlihat masih ada anak yang kurang mampu (KM) ini dikarenakan saat peneliti menjelaskan permainan gobak sodor anak tidak memperhatikan peneliti. Pada *treatment* 3 ini terdapat 3 anak dalam kategori kurang mampu (KM), 3 anak dalam kategori mampu (M) dan 2 anak dalam kategori sangat mampu (SM). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Gambar 4.4

Gambar Pelaksanaan Treatment 3

Tabel 4.6
Hasil Data *Treatment 3*

No	Kode anak	Item pengamatan						Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	SK	4	3	3	3	4	4	21	SM
2	AN	4	3	3	3	3	3	19	M
3	JT	3	2	2	3	2	3	15	KM
4	HN	3	3	2	2	3	3	16	M
5	SR	4	4	3	4	3	4	22	SM
6	RD	2	2	2	2	3	3	14	KM
7	AD	3	3	3	3	3	3	18	M
8	SB	3	2	2	2	2	2	13	KM
Total		26	22	21	22	23	25	138	
		Rata-rata						17,25	

Tabel di atas, menunjukkan hasil dari *treatment 3* bahwa diperoleh skor tertinggi adalah 22 dan skor terendah adalah 13 dengan rata-rata 17,25. Pada *treatment 3* terdapat 3 anak kategori kurang mampu (KM), 3 anak kategori mampu (M), dan 2 anak kategori sangat mampu (SM).

3. Deskripsi Data *Posttest*

Setelah semua *treatment* dilaksanakan, anak di tes kembali untuk melihat kemampuan kerjasama anak setelah diberikan *treatment* dengan permainan tradisional gobak sodor, data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan permainan tradisional gobak sodor, membandingkan nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak sebelum dan setelah diberikan

permainan tradisional gobak sodor dengan analisis statistic uji beda (*t-test*). Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikan peningkatan kemampuan kerjasama anak. Berikut hasil data posttest.



Gambar 4.5
Pelaksanaan Posttest

Tabel 4.7
Hasil Data *posttest*

No	Kode anak	Item pengamtan						Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	SK	4	4	3	4	4	4	23	SM
2	AN	4	3	4	4	3	4	22	SM
3	JT	4	3	3	3	3	3	19	M
4	HN	4	3	2	3	3	3	18	M
5	SR	4	4	4	4	4	4	24	SM
6	RD	3	2	3	3	3	3	17	M
7	AD	4	4	3	3	3	4	21	SM

8	SB	3	2	3	2	2	3	16	M
Total		30	25	25	26	25	28	160	
		Rata-rata						20	

Berdasarkan hasil *posttest* di atas dari skor tertinggi adalah 24 dan skor terendah adalah 16 dengan rata-rata 20. Dari 8 orang anak yang mendapat kategori sangat mampu (SM) 4 orang anak, kategori mampu (M) 4 orang anak.

Sebelum dilaksanakan *Treatamen* hasil *pretest* menunjukkan kemampuan kerjasama anak dengan rata-rata 9,5. Kemudian setelah dilaksanakana *treatment* 1, 2, 3 dan dilanjutkan *posttest* nilai kemampuan kerjasama anak meningkat hingga mencapai rata-rata 20. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting meningkat melalui permainan tradisional gobak sodor. Adapun hasil persentase hasil dari *posttes* dapat dilihat dari tabel di bawah ini

Tabel 4.8
Persentase Skor Kemampuan Kerjasama Anak
Di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur

No	Interval	Kategori	F	%
1	18-21	SM	4	50%
2	14-17	M	4	50%
3	10-13	KM	0	0%
4	6-9	TM	0	0%
Total				100%

Berdasarkan hasil persentase di atas menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak meningkat melalui permainan gobak sodor, dimana dari 8 anak sudah mencapai kategori sangat mampu (SM) 4 orang anak dengan hasil persentase 50%, kategori mampu (M) 4 orang anak dengan hasil persentase nya sama dengan kategori mampu (M). Maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil posttest tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting.

B. Penguji Persyaratan Analisis Data

1. Data Berdistribusi Normal

Tabel 4.9
Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.85714286
Most Extreme Differences	Absolute	.184
	Positive	.125
	Negative	-.184
Test Statistic		.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas adalah persyaratan untuk melakukan uji t, dari normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa datanya berdistribusi normal dengan menggunakan interval. Dimana taraf signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Data Berdistribusi Homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampai berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kehomogenan dipenuhi jika nilai $\text{sig} \geq 0,05$, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh $> 0,05$, maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengelolaan data statistik SPSS *versi 22 for windows* hasilnya uji homogen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Uji Homogen

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Variabel	Based on Mean	.700	1	14	.417
	Based on Median	.700	1	14	.417
	Based on Median and with adjusted df	.700	1	14.000	.417
	Based on trimmed mean	.700	1	14	.417

ANOVA

Variabel	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	441.000	1	441.000	60.529	.000
Within Groups	102.000	14	7.286		
Total	543.000	15			

Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak, dan jika signifikansi $> 0,05$ maka H_a diterima. Karena signifikansi uji F lebih dari $0,05$ ($60,529 > 0,05$) maka H_a diterima. Artinya permainan tradisinal gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

C. Uji Hipotesis

Dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1 maka dilakukan uji hipotesis, hipotesis merupakan uji sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, hipotesis yang akan diuji disini merupakan hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel.

Hipotesis statistik diperlukan untuk menguji apakah hipotesis yang diuji dengan data dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *pretest-posttest*, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional gobak sodor. Sebelum itu dapat diketahui melalui *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.11
Perbandingan Hasil *Pretest-Posttest*

No	Kode Anak	Pretest		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	SK	11	KM	23	SM
2	AN	12	KM	22	SM
3	JT	8	TM	19	M
4	HN	9	TM	18	M

5	SR	13	KM	24	SM
6	RD	7	TM	17	M
7	AD	10	TM	21	SM
8	SB	6	TM	16	M
Jumlah		76		160	

Dari hasil perbandingan *pretest-posttest* di atas dapat dilihat bahwa sesudah *treatment* dilaksanakan sebanyak 3 kali maka terdapat peningkatan kemampuan kerjasama, dari 8 anak yang mencapai 4 orang anak yang mencapai kategori sangat mampu (SM), 4 orang anak mencapai kategori mampu (M). jadi, dari perbandingan hasil *pretest-posttest* dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak dapat meningkat, sesudah dilaksanakan permainan tradisional gobak sodor.

Tabel 4.12

Perbandingan Kemampuan Kerjasama Anak Antara *Pretest-Posttest*

No	Interval	Kategori Kemampuan Kerjasama Anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			F	%	F	%
1	18-21	SM	0	0%	4	50%
2	14-17	M	0	0%	4	50%
3	10-13	KM	3	37,5%	0	0%
4	6-9	TM	5	62,5%	0	0%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan jumlah persentase kemampuan kerjasama anak antara *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* terdapat 5 orang anak pada kategori tidak mampu (TM), 3 orang anak pada kategori kurang mampu (KM). setelah diberi *treatment* sebanyak 3 kali dengan permainan tradisional gobak sodor, terjadi perubahan persentase

kemampuan kerjasama anak yaitu 4 orang anak pada kategori sangat mampu (SM), dan 4 orang anak pada kategori mampu. Dari persentase di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting dapat dikatakan meningkat.

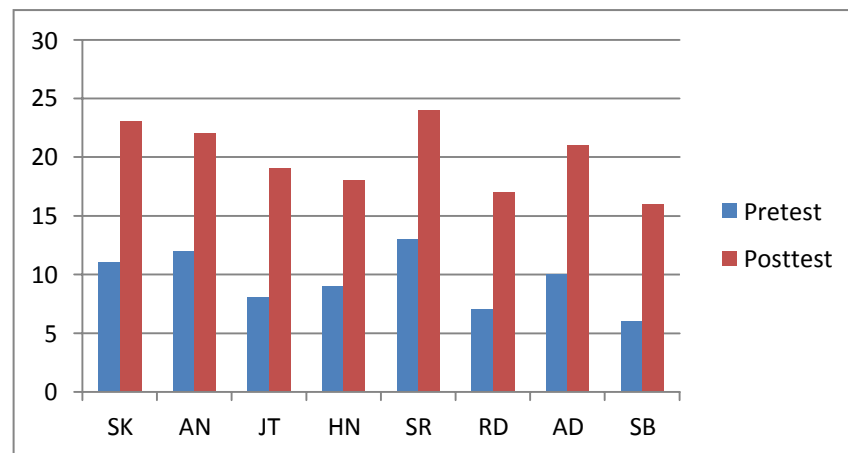
Tabel 4.13

Perbandingan Skor Kemampuan Kerjasama Antara Hasil *Pretes* dan *Posttest* Di Kelurahan Ganting

No	Kode anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	SK	11	KM	23	SM	12 Meningkatkan
2	AN	12	KM	22	SM	10 Meningkatkan
3	JT	8	TM	19	M	11 Meningkatkan
4	HN	9	TM	18	M	9 Meningkatkan
5	SR	13	KM	24	SM	11 Meningkatkan
6	RD	7	TM	17	M	10 Meningkatkan
7	AD	10	TM	21	SM	11 Meningkatkan
8	SB	6	TM	16	M	10 Meningkatkan
Jumlah		76		160		

Dari tabel di atas dapat di lihat bahwa kemampuan kerjasama anak terjadi peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dimana sebelum dilaksankannya *treatment* kemampuan kerjasama anak masih rendah dan berda pada kategori tidak mampu (TM). Setelah dilaksanakan *treatmen* 3 kali terjadi peningkatan kemampuan kerjasama anak, dan sudah mencapai kategori mampu (M) dan sangat mampu (SM). Berdasarkan tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* di atas dapat disimpulkan bahwa tiap-tiap anak mencapai peningkatan kemampuan kerjasama walaupun tidak semua anak mencapai kategori sangat mampu (SM), dan dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:

Grafik 4.1

Skor Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diagram batang di atas terlihat jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan. Sebelum diberikan *treatment*, (*pretest*) skor rata-rata 9,5 dan setelah diberikan *treatment* (*posttest*) skor rata-rata meningkat menjadi 20. Diagram di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor dalam kemampuan kerjasama, ketika diketahui hasil *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan yang signifikan. Hal tersebut juga dilihat dari diagram yang menunjukkan perbandingan dan peningkatan yang terjadi pada anak awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dimana terdapat peningkatan pada kemampuan kerjasama anak di Kelurahan Ganting.

Maka untuk melihat signifikan atau tidaknya meningkat kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Ganting dilakukan dengan analisis uji beda (uji-t). Dalam menjawab rumusan masalah tersebut maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum dilaksanakan uji-t maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai t sebagai berikut.

Tabel 4.14

**Pengolahan Skor Uji Perbandinagn Peningkatan Kemampuan
Kerjasama Anak Sebelum (Pretest) Dan Sesudah (Posttest)**

No	Kode anak	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	D	D ²
1	SK	11	23	12	144
2	AN	12	22	10	100
3	JT	8	19	11	121
4	HN	9	18	9	81
5	SR	13	24	11	121
6	RD	7	17	10	100
7	AD	10	21	11	121
8	SB	6	16	10	100
Jumlah		76	160	84	888

Dari tabel di atas, dapat dilihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Setelah diberikan perlakuan maka masing-masing skor meningkat. Maka langkah selanjutnya adalah peneliti akan melakukan pengolahan skor uji t perbandingan peningkatan kemampuan kerjasama anak sebelum *pretest* dan sesudah *posttest*. Ada pun langkah cara mencari uji t.

- a. Mencari deviasi standar dari difference (M_D)

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ Sehingga diperoleh } M_D = \frac{84}{8} = 10,5$$

- b. Mencari deviasi standar dari difference (SD_D)

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{888}{8} - \left(\frac{84}{8}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{111 - (10,5)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{111 - 110,25}$$

$$(SD_D) = \sqrt{0,75}$$

$$(SD_D) = 0,86$$

- c. Mencari Standar Error Dari Mean Of Difference (SE_{MD})

$$(SE_{MD}) = \frac{0,86}{\sqrt{8-1}} = \frac{0,86}{\sqrt{7}} = \frac{0,86}{2,64} = 0,3257$$

- d. Mencari harga t_0 dengan rumus: (t_0)

$$(t_0) = \frac{MD}{SE_{MD}} = \frac{10,5}{0,3257} = 32,0610$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan $dbnya$, $df = N-1 = 8 - 1 = 7$. Membandingkan besarnya “ t ” yang diperoleh dengan perhitungan ($t_0 = 32,0610$) dan besar “ t ” yang tercantum pada tabel nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 1,895 maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_t yaitu $32,0610 > 1,895$ karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative diterima (h_a) ini berarti bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Ganting, pada taraf signifikan 5% Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

D. Uji Normalitas N Gain (N-GAIN)

Penelitian ini menggunakan uji normalitas N-Gain yang merupakan sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil penelitian antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

Tabel 4.15 Perhitungan N-Gain

No	Kode Anak	Nilai			Kategori
		Pretest	Posttest	N-Gain	
1	SK	11	23	0,92	Tinggi
2	AN	12	22	0,83	Tinggi
3	JT	8	19	0,69	Sedang
4	HN	9	18	0,60	Sedang
5	SR	13	24	1,00	Tinggi
6	RD	7	17	0,59	Sedang
7	AD	10	21	0,79	Tinggi
8	SB	6	16	0,56	Sedang
Jumlah		76	160	5,98	
Rata-rata		9,5	20	0,74	

Setelah melakukan pengujian data, selanjutnya data dihitung uji N-Gain mengetahui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan data di atas, dapat dianalisis bahwa selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai N-Gain pada rata-rata *pretest* sebesar 9,5 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 20 dengan perolehan rata-rata N-Gain sebesar 0,74 dan masuk dalam kategori tinggi.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data terakhir terlihat bahwa kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun meningkat dengan baik setelah diberikan permainan tradisional gobak sodor di Kelurahan Ganting. Pengamatan yang peneliti lakukan selama penelitian bahwa kemampuan kerjasama dapat di terapkan dengan permainan tradisional gobak sodor anak usia 5-6 tahun. Namun hal ini menunjukkan melalui permainan tradisional gobak sodor

terlaksana dengan baik dan lancar, karena pada permainan tradisional gobak sodor ini langsung di cobakan.

Hasil penelitian pada *treatment 1*, dapat diketahui kemampuan kerjasama meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada *treatment 1* belum mencapai indikator, dimana pencapaian anak dalam kemampuan kerjasama masih rendah. Kemampuan kerjasama anak pada *treatment 1* baru mencapai skor 10,87. Hasil persentase pencapaian yang di peroleh pada *treatment 1* belum dapat mencapai maksimal sehingga penelitian dilanjutkan pada *treatment 2*.

Hasil penelitian pada *treatment 2*, dapat diketahui kemampuan kerjasama meningkat secara bertahap dari *treatment 1* ke *treatment 2*. Peningkatan yang dicapai pada *treatment 2* mampun mencapai indikator keberhasilan 13,87. Hasil pencapaianyang diperoleh pada *treatment 2* masih kurang maka akan dilanjutkan kembali ke *treatment 3* demi mencapai hasil yang lebih maksimal dan memuaskan. Setelah dilaksanakan *treatment 3*, hasil yang diperoleh dari *treatment 3* jauh lebih meningkat dibandingkan pada *treatment 1* dan ke 2 dimana pada *treatment 3* ini jumlah keseluruhan skor anak 138 dengan rata-rata 17,25.

Berdasarkan peningkatan pencapaian kemampuan kerjasama anak, kebanyakan anak-anak berhasil mencapai kriteria sangat mampu (SM) dan mampu (M). kondisi anak-anak saat melakukan kegiatan permainan tradisional gobak sodor terlihat senang.

Permainan gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu (Ekayati, 2015:4). Mulyani (2016:151)mengatakan permainan gobak sodor merupakan permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri 3-5 orang. Gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada, atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor adalah salah satu permainan olahraga yang dilakukan secara berkelompok yang membutuhkan kerjasama yang dilakukan dilapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada. Dengan permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang.

Permainan tradisional gobak sodor tentunya mempunyai langkah agar permainan tersebut berjalan dengan lancar. Langkah yang pertama yaitu peneliti bermain langsung dengan anak, seperti mengikuti alur permainan anak tersebut, setelah anak puas bermain dengan permainannya, dan anak sudah terbiasa dengan peneliti, disanalah peneliti mengajak anak berdoa dan bernyanyi, setelah anak berdoa dan melakukan pemanasan peneliti baru memasukan pembelajaran menggunakan permainan tradisional gobak sodor seperti anak di bagi menjadi dua kelompok, satu kelompok akan menjadi kelompok jaga dan satu kelompok lagi akan menjadi pemain. Kelompok yang dapat giliran jaga akan menjaga lapangan yang bergaris horizontal. Kelompok pemain harus bisa melewati baris kebaris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan hingga tanpa tersentuh oleh kelompok penjaga dan yang kembali tanpa tersentuh dinyatakan sebagai pemenang.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobak sodor memerlukan langkah-langkah dalam bermain agar permainan tercapai dari awal hingga akhir, berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan maka kemampuan kerjasama dapat diterapkan dengan permainan tradisional gobak sodor anak usia 5-6 tahun sehingga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama. Kemudian peneliti menemukan kesulitan dalam menanggapi anak yang berusia 5-6 tahun karena pada tahap usia tersebut anak tidak bisa diam dan duduk tenang. Kemudian peneliti juga tidak dapat izin dari orang tua anak untuk mengajak anak bermain bersama-

sama dengan anak yang lainnya dikarenakan orang tua takut terkena virus corona.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Ade Ais Ulfa Fauziah, Soni Samsu Rizal, Dan Saeful Millah yang berjudul peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional gobak sodor penelitian di simpulkan bahwa permainan gobak sodor memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan kerjasama anak karena anak mampu berinteraksi baik dalam kelompok maupun dengan kelompok lawan, mampu menyusun rencana bersama anggota kelompok untuk memenangkan permainan, belajar berorganisasi dengan berbagi peran dalam permainan dan belajar untuk menjaga temannya dari serangan lawan.

Jadi berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa permainan tradisional gobak sodor tidak dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun ditolak, dan hipotesis alternative (H_a) yang menyatakan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun diterima. Artinya, kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang timur pada signifikan 5 %.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur. Dimana hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak. Hasil akhir pada taraf signifikansi 5% = 1,895 dengan membandingkan besarnya t yang peneliti peroleh ($t_0=32,0610$) dan besarnya t yang tercantum pada t_t yaitu 1,895. Maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_t , gambarannya sebagai berikut: $32,0610 > 1,895$. Karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis alternative (H_a) diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Berdasarkan hasil N-Gain dapat dianalisis bahwa selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai N-Gain pada rata-rata *pretest* sebesar 9,5 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 20 dengan perolehan rata-rata N-Gain sebesar 0,74 dan masuk dalam kategori tinggi.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis peroleh tentu akan mempunyai arah dan tidak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan gobak sodor di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timaur. Hasil penelitian ini dikembangkan untuk kemajuan ilmu terutama dibidang pendidikan anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional gobak sodor sebagai berikut:

1. Bagi orang tua di Kelurahan Ganting dapat menciptakan kegiatan yang dapat membuat anak bersemangat dalam meningkatkan kemampuan kerjasama, dalam membentuk kegiatan tersebut membutuhkan tenaga, kemampuan berfikir, kekuatan dan kelompok untuk mendorong anak terhadap kemampuan kerjasama.
2. Bagi peneliti lanjutan hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian yang sama dan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kemampuan kerjasama anak dengan penerapan permainan tradisional gobak sodor.
3. Karena *Covid-19* peneliti melakukan penelitian di Kelurahan Ganting Kecamatan Padang Panjang Timur untuk penelitian selanjutnya penelitian ini dapat di lakukan disekolah

Daftar Pustaka

- Adistysari, Ria. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angina Puyuh*. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Semarang
- Ayu, Gustika. 2018. Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh di TK Al-Akbar Kota Jambi Tahun 207/2018. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*.
- Astuti, Tri Yuni. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok di Raudhatul Athfal Masyitoh Kantongan Kelompok A*. *jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Bambang, S. A. 2015 *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ekayati, Ifa Aristia Sandra. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Pada AUD*. *Jurnal Didaktika*, Vol.13. No. 3 ISSN: 1858-0084.
- Fadlillah, M, dkk. 2014. *EDUTAIMENT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Fadlillah, M. 2019. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GRUP.
- Fauziah, Ade Ais Ulfa, Soni Samsu Rizal, dan Saeful Millah. 2019. *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Tarbiyah al-Aulad* Vol.4 ISSN 2549-4651
- Fauziddin, Moh. 2016. *Peningkatana Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar*. *Jurnal PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau*, Vol. 2. No. 1.
- Izza, Sholikhatun, dkk. 2018. Permainan tradisional (gobak sodor) dalam membangun karakter cinta tanah air pada anak. *Jurnal PGSD: ISBN-978-602-1180-70-9*
- Kasiram, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN-Maliki Press.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Diva Press.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2016. *Bermain dan Permainan*. Universitas Terbuka.
- Neolaka, A. 2014. *Metode Penelitian Dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurhalimah, Vika. 2012. Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usi Dini Kelompok B Di TK Perwanida 03 Mojo Andong Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Perdani, P. A. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 8: No 1.
- Rahmad, R. 2013. *Pendidikana Dalam Pembentukan Karakter AUD*. Jakarta :PT Rajagrafindo Persada.
- Rahmadani, Uci. 2018. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Pembina Batusangkar*. Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini. IAIN Batusangkar.
- Riduwan. 2010. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*.Cetakan Kedelapan. Bandung Alfabeta
- Sugiono. 2012. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Supiani. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Demangan*. Jurnal Care: P-ISSN:2527-9513.
- Suyadi.2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Swastrini, komang cahya, dkk. 2016. *Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit*.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.4, No. 2.
- Tyas,Veny Dan Intan Praswijaya. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Motoric Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Jurnal Pinus, Vol. 1. No. 3.
- Wardani, N. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Cetakan Pertama. Semarang:Edukasia.