

**PENGARUH PERMAINAN ESTAFET BENDERA TERHADAP KEMAMPUAN
KERJASAMA ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAHANDUT
KOTA PALANGKA RAYA**

Dea Hastina Putri

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email : Deahastinaputri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati pengaruh permainan estafet bendera terhadap kemampuan kerjasama anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *one group pre-test-post-test*. Subjek penelitian adalah 25 anak kelompok B2. Objek penelitian yaitu kemampuan kerjasama anak yaitu mau bergabung dengan kelompok, mau berbagi, tanggung jawab menyelesaikan tugas bersama temannya. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *one group design pre-test dan post-test*.

Berdasarkan perhitungan diketahui hasil penelitian ini ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dapat dilihat dari kaidah hipotesis yang ketentuannya bila t_{hitung} lebih kecil ($<$) dari t_{tabel} maka H_0 diterima, dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya jika t_{hitung} lebih besar ($>$) dari t_{tabel} maka H_0 tolak, dan H_a diterima (Sugiyono, 2015). Adapun hasil dari penelitian ini nilai t_{hitung} adalah 16,4 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,064, maka dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} ($16,4 > t_{tabel}$ (2,064), maka H_a diterima H_0 ditolak jadi penelitian ini mempunyai hasil yang ada pengaruh permainan estafet bendera terhadap kemampuan kerjasama anak.

Kata Kunci : Estafet Bendera, Kerjasama

ABSTRACT

Cooperation skills are important for child development. Isjoni in Khasanah states that in collaboration, children are actively involved in the learning process so that it has a positive impact on the quality of children's interactions and communication and can motivate children to improve their abilities.

Based on the observations, the writer found that there were still children who did not want to cooperate with their peers. In this study the researchers were interested in the flag relay game because playing the relay is a team or group game that requires cooperation to help each other, share and interact. From the description above, it is necessary to test whether there is the influence of the flag relay game to develop children's cooperation.

This type of research is a quantitative research with one group pre-test-post-test experimental method. The research subjects were 25 children of group B2. The

object of research is the ability of children's cooperation, namely being willing to join groups, willing to share, the responsibility to complete tasks with friends. data collection using the method of observation and documentation. The data analysis technique used the formula one group design pre-test and post-test.

Based on the calculation, it is known that the results of this study have an effect or no effect can be seen from the hypothesis rule which stipulates that if t count is smaller ($<$) than t table then H_0 is accepted, and H_a is rejected, but on the contrary if t count is greater ($>$) than t table then H_0 is rejected, and H_a accepted (Sugiyono, 2015). As for the results of this study, the value of t count is 16.4 while the value of t table is 2,064, so from this data it can be seen that the value of t (16.4) $>$ t table (2.064), then H_a is accepted H_0 is rejected so this study has results that there is an effect of flag relay games on children's cooperation abilities.

Keywords: Flag Relay, Cooperation

PENDAHULUAN

Menurut Sujiono (2013:6) berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap yang dilalui anak usia dini.

Menurut Plato secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (*zoon politicon*). Syamsuddin (1995:105) mengungkapkan bahwa “sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial”, sedangkan menurut Loree (1970:86) “sosialisasi merupakan suatu proses di mana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya”.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki perkembangan sosial emosional bermain dengan teman sebaya,

berbagi dengan orang lain, bersikap kooperatif dengan teman, dan menunjukkan sikap toleransi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Negeri Pembina Pahandut terdapat masalah yaitu masih terdapat anak yang tidak mau menerima temannya saat kelompok dipilih oleh guru, terlihat pada saat guru membagikan kelompok saat pelajaran hendak dimulai masih ada anak yang tidak menurut atau tidak mau satu kelompok dengan pilihan guru tersebut. Masih ada anak yang tidak mau berbagi peralatan bermain dengan teman-temannya, terlihat pada saat bermain lego dikelas, anak yang sudah terlebih dahulu menggunakan lego tidak memperbolehkan anak lain untuk bergabung bermain bersama dan juga terlihat pada saat menggunakan alat tulis masih ada anak yang berebut pensil yang masih panjang. Masih ada anak yang tidak mau membereskan peralatan bermain dan alat tulis yang sudah ditugaskan guru, terlihat pada saat anak bermain lego, balok ataupun plastisin dikelas setelah mereka selesai bermain, peralatan main di kelas berserakan saat itu guru menugaskan untuk membereskan ke tempat semula tetapi hanya ada beberapa anak saja yang mau membereskannya.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik dengan permainan estafet bendera karena bermain estafet merupakan permainan beregu atau kelompok yang memerlukan kerjasama untuk saling membantu, berbagi dan berinteraksi. Dari uraian di atas perlu diuji apakah ada pengaruh dari permainan estafet bendera untuk mengembangkan kerjasama anak.

A. Kerjasama

Rekysika dalam Khasanah (2017:358) menyatakan bahwa pada proses bekerjasama anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya seperti anak belajar bertanggung jawab, berbagi, saling membantu dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok.

Maryatun menyimpulkan bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Dalam pendidikan anak usia dini, kerjasama dapat diartikan sebagai usaha bersama dalam menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan antara anak dengan anak ataupun antara anak dengan orang dewasa.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan kerjasama adalah suatu usaha bersama dalam menyelesaikan tugas, agar anak dapat saling membantu, berbagi dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah kelompoknya.

Husdarta (2014) menyatakan proses kerjasama agar dapat terealisasi sesuai dengan harapan, maka dibutuhkan syarat-syarat tertentu, antara lain:

- Kerjasama harus didasari oleh kepentingan yang sama. Kerjasama akan terjalin jika didasari oleh adanya kepentingan yang sama yang ingin dicapai oleh semua anggota. Kepentingan yang sama tidak hanya menyangkut aspek materi, tetapi mungkin juga aspek non materi seperti aspek moral, rohani dan batiniah.
- Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan, artinya setiap orang yang ikut bekerjasama memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama.
- Kerjasama harus dilandasi oleh keinginan untuk mengertian dan memahami dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bersama itu.
- Kerjasama akan lebih mudah terjadi, jika setiap orang dalam kelompok bersedia untuk saling menolong kelompoknya jika diperlukan.
- Kerjasama akan terbangun jika dilandasi oleh prinsip saling melayani. Prinsip ini merupakan unsur yang mempercepat terjadinya sesuatu kerjasama.
- Kerjasama merupakan perwujudan tanggung jawab dari tiap orang yang terlibat dalam kelompok. Karena itu, kerjasama harus dilandasi oleh tanggung jawab bersama.
- Penghargaan memainkan peranan penting dalam proses kerjasama, sebab penghargaan yang diwujudkan dalam rasa saling menghormati akan meningkatkan motivasi setiap anggota untuk mencapai tujuan tertentu.
- Kerjasama harus dilandasi oleh kompromi, sebab kerja sama merupakan aktivitas bersama yang dilakukan oleh lebih dari satu orang dan memiliki keinginan, kemampuan, dan kebutuhan pribadi yang berbeda

Tahap-tahap kerjasama dapat berlangsung dalam berbagai bentuk sebagai berikut:

- Menyendiri, bekerja sendiri. Pada tahap ini seseorang memerlukan waktu dan proses untuk mengenal dirinya sendiri. Siapa dia. Bagaimana potensinya, apa yang mampu dilakukan dan bagaimana kecepatan melakukan sesuatu. Pemahaman tentang diri

sendiri akan membantu penentuan dengan siapa dapat bekerjasama, pada bidang apa, beberapa lama dan dalam kondisi yang bagaimana.

- Mengamati dan mengenal lingkungan. Mengetahui lingkungan tempat kerjasama akan terjadi merupakan cara yang dapat membantu seseorang menentukan sikap untuk terlibat atau terlibat dengan mengacu pada pemahaman potensi diri.
- Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri. Pada tahap ini berdasarkan analisis pada poin a dan b, ketertarikan untuk terlibat pada suatu kerjasama perlu dibarengi dengan upaya penyesuaian.
- Terbuka untuk memberi dan menerima. Kemampuan menyesuaikan diri adalah langkah menuju keterbukaan sikap. Orang yang terlibat dalam suatu kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Keegoisan diri harus dikikis, atau paling tidak dikurangi sehingga proses keterbukaan (openness) dapat berlangsung.

B. Tujuan dan Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kerjasama

Menurut Yudha M Saputra dalam Prayukti (2014) tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu:

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

Tujuan kemampuan kerjasama menurut Roestiyah N.K dalam Prayukti (2014):

- Memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, aspek perkembangan intelektual, aspek hubungan sosial, aspek perkembangan emosi dan fisiknya

- Membangun wawasan dan pengetahuan anak mengenai konsep benda-benda atau peristiwa yang ada di lingkungannya
- Meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

Tujuan pengembangan kerjasama menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Prayukti (2008) yaitu:

- Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja anak dalam tugas-tugas akademiknya. Anak yang lebih mampu akan menjadi narasumber bagi anak yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama
- Memberi peluang agar anak dapat menerima temantemannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial
- Mengembangkan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok.

Kerjasama pada anak dapat berkembang cepat jika faktor-faktor perkembangan kerjasama dapat ditanamkan kepada anak itu sendiri sejak masa perkembangan anak. Menurut Muhaimin dalam Zahwa (2017) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang kerjasama pada anak yaitu sebagai berikut:

- Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas tekanan. Stimulasi kerjasama tersebut akan optimal jika anak tidak merasa tertekan. Anak yang tertekan akan menghambat tingkat emosi kerjasama anak. Menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak dalam sikap kerjasama. Karena anak usia dini tingkat emosi masih kuat dalam hal bermain secara bekerjasama, karena itu pendidik harus menunjukkan minat dan perhatian tinggi terhadap anak.
- Menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal dalam bercakap-cakap dengan anak, sehingga terkesan bagi anak perilaku yang baik dan buruk. Orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapannya. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan intonasi yang sesuai.

- Melibatkan anak dalam komunikasi. Orang dewasa perlu melibatkan anak untuk ikut membangun komunikasi dan kerjasama serta guru menghargai ide-idenya dan memberikan respon yang baik.
- Berdasarkan uraian di atas, faktor yang mempengaruhi kerjasama pada anak adalah anak berada pada lingkungan yang positif dan bebas tekanan, menunjukkan ekspresi yang sesuai saat penyampaian pesan ketika bercakap-cakap dengan anak, serta melibatkan anak dalam berkomunikasi.

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Lembaga Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (Adityasari, 2013) adalah ketika anak tersebut:

- Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok. Hal ini berarti anak mau mengikuti permainan yang dilakukan secara berkelompok.
- Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok. Hal ini berarti anak tidak hanya diam atau melihat saja, namun anak mau ikut serta dalam permainan kelompok.
- Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya. Hal ini berarti anak mau memberi atau berbagi mainan, makanan, dan sebagainya dengan teman-temannya tanpa ada paksaan dari orang lain.
- Anak dapat mendorong anak lain untuk membantu orang lain. Anak yang dapat bekerjasama dengan temannya akan memberikan contoh kepada sesama temannya bagaimana kerjasama yang baik dalam membantu teman dan secara tidak langsung dia dapat mendorong temannya untuk ikut juga dalam membantu temannya.
- Anak merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan. Apabila ada yang menawarkan bantuan maka anak yang mampu bekerjasama dia akan merasa senang dan menerima bantuan secara baik.
- Anak bergabung bermain dengan teman saat istirahat. Anak yang dapat bekerjasama lebih suka bergabung bermain dengan teman-temannya daripada bermain sendirian.
- Anak mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman. Anak yang dapat bekerjasama dengan teman, anak akan mengucapkan terima kasih pada temannya yang sudah membantunya ketika dia mengalami kesulitan

C. Bermain

Smith and Pellegrini dalam Musfiroh (2014) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2014) menyatakan bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Mutiah (2010:91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang. Sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. mengatakan permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Beberapa pakar pendidikan menyebutkan beberapa karakteristik bermain anak, yaitu (Montolalu, 2005):

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri
- b. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama)
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada akhir atau produknya
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak

Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat

menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar dan bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah pembendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Berikut manfaat bermain bagi anak (Montolalu, 2005):

- a. Bermain memicu kreativitas
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra
- f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
- g. Bermain itu melakukan penemuan.

Mildred Parten dalam Mutiah (2010:138) mengembangkan suatu klasifikasi permainan anak, yang didasarkan atas observasi pada anak-anak dalam permainan bebas di sekolah asuhan, yang kategorinya ialah:

- a) *Unoccupied play*, yaitu anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain pada tahap ini hanya mengamati ke sekitar ruangan dan berjala, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.
- b) *Solitary play*, yaitu terjadi ketika anak bermain sendirian dan mandiri dari orang lain. Anak asyik sendiri dan tidak peduli terhadap apapun yang sedang terjadi.
- c) *Onlooker play*, yaitu terjadi ketika anak menonton orang lain bermain. Berbicara dan menanyakan tetapi tidak ikut dalam permainan.
- d) *Parallel play*, yaitu anak bermain terpisah dari anak-anak lain, dengan mainan yang sama dengan cara meniru cara mereka bermain.
- e) *Assosiative play*, terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik tukar menukar mainan. Meminjam atau meminjamkan mainan dengan mengikuti atau mengajak anak-anak antri adalah contoh-contoh *assosiative*.
- f) *Cooperative play*, meliputi interaksi sosial dalam sesuatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan terorganisasi.

D. Estafet Bendera

Menurut KBBI estafet adalah lomba (lari atau renang) beregu dengan cara pembagian jarak tempuh diantara para peserta, pada akhir bagiannya masing-masing menyerahkan benda (misalnya tongkat, bendera) pada peserta berikutnya.

Bermain estafet harus dalam bentuk kelompok. Dalam permainan estafet kerjasama sangat diperlukan agar permainan dapat diselesaikan dan dimenangkan oleh kelompok yang sudah menyelesaikan terlebih dahulu.

Madyawati (2012) mengatakan permainan estafet bendera merupakan modifikasi dari perlombaan lari estafet yang disesuaikan dengan tumbuh kembang anak. Kesimpulannya estafet bendera adalah lomba (lari) beregu dengan cara pembagian jarak tempuh diantara para peserta, pada akhir bagiannya masing-masing menyerahkan benda (misalnya tongkat, bendera) pada peserta berikutnya. permainan estafet bendera merupakan modifikasi dari perlombaan lari estafet yang disesuaikan dengan tumbuh kembang anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif , menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (2015:107) mengatakan dalam penelitian ini menggunakan *one group pre-test-post-test*, tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dimulai perlakuan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, eksperimen ini menggunakan test awal dan test akhir. Penelitian ini menggunakan sampel 25 anak kelompok B2, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Sebelum memulai *treatment* selama 8 kali, peneliti melakukan *pre-test* satu hari untuk mengambil data dan melakukan *post-test* satu hari setelah *treatment*. Dan dianalisis menggunakan rumus *one group design pre test dan post test* yaitu:

$$\frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md : mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test

x^2d : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

df : atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B2 TK Negeri pembina Pahandut Kota Palangka Raya, dianalisis menggunakan uji-t, Maka nilai t_{hitung} yang diperoleh = 16,4. Sedangkan taraf signifikannya yang menggunakan t_{tabel} uji desain *One-Group Pre-Test and Post-Test* yaitu 5% (0,05), jadi data hasil penelitian yang dihitung sesuai dengan rumusnya $(N-1) = (25-1)$ maka t_{tabel} adalah 2,064.

Berdasarkan perhitungan diketahui hasil penelitian ini ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dapat dilihat dari kaidah hipotesis yang ketentuannya bila t_{hitung} lebih kecil ($<$) dari t_{tabel} maka H_0 diterima, dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya jika t_{hitung} lebih besar ($>$) dari t_{tabel} maka H_0 tolak, dan H_a diterima (Sugiyono, 2015). Adapun hasil dari penelitian ini nilai t_{hitung} adalah 16,4 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2, 064, maka dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (16,4) $>$ t_{tabel} (2,064), maka H_a diterima H_0 ditolak jadi penelitian ini mempunyai hasil yang ada pengaruh permainan estafet bendera terhadap kemampuan kerjasama anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Pahandut .

Untuk mengukur kemampuan kerjasama anak peneliti menggunakan 3 item indikator yaitu mau bergabung dengan kelompok, mau berbagi, bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama temannya. Dengan menggunakan metode bermain permainan estafet bendera. Proses pengambilan data dalam penelitian ini baik *pre test* maupun *post test* dilakukan sendiri oleh peneliti, sedangkan untuk *treatment* peneliti dibantu satu teman kuliah. Sehingga pada saat *pre test* dan *post test* peneliti mudah untuk mengamati satu persatu anak untuk masing-masing indikator yang diamati. Setelah kegiatan *pre test* kemudian peneliti melanjutkan dengan kegiatan *treatment* atau perlakuan dengan permainan estafet bendera untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak . *Treatment* dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Pertama kali diberikan perlakuan anak-anak masih bingung dengan cara memainkan permainan ini, tetapi setelah pertemuan ketiga dan keempat anak-anak sudah mulai terbiasa dengan permainan estafet bendera sehingga membuat permainan semakin menarik. Pertemuan kelima dan keenam anak-anak sudah memperlihatkan interkasi dengan anggota kelompok dan mulai merayakan kemenangan bersama. Pertemuan ketujuh dan kedelapan anak-anak sudah mau berinteraksi dengan teman kelompok yang sudah dibagikan guru dan mulai menyemangati satu sama lain sehingga membuat permainan semakin menyenangkan. Dari *treatment* tersebut terlihat ada kemajuan kemampuan kerjasama, anak sudah mau berbagi dengan temannya, mau bergabung dengan kelompok, dan menyelesaikan tugas bersama.

Berdasarkan uraian diatas permainan estafet bendera sudah dirancamg oleh peneliti untuk menstimulus kemampuan kerjasama karena dalam kegiatan anak didorong untuk berinteraksi dengan teman-temannya, kemudian kegiatan estafet bendera merupakan permainan beregu yang

mengutamakan kerjasama kelompok. Ini sesuai dengan definisi kerjasama yang disimpulkan peneliti bahwa kerjasama adalah adalah suatu proses sosial yang dilakukan bersama agar anak dapat saling membantu, berbagi dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah kelompoknya. Berikut data *pre-test* dan *post-test*.

no	Nama Anak	x_1 <i>Pre test</i>	x_2 <i>Post test</i>	D ($x_2 - x_1$)	Md	x_d ($d - m_d$)	x_d ($d - m_d$) ²
1	Angel	5	6	1	1,64	-0,64	0,41
2	Nasya	6	8	2	1,64	0,36	0,13
3	Monic	8	9	1	1,64	-0,64	0,41
4	Aqilla	6	7	1	1,64	-0,64	0,41
5	Rahma	6	7	1	1,64	-0,64	0,41
6	Desi	5	7	2	1,64	0,36	0,13
7	Echa	5	6	1	1,64	-0,64	0,41
8	Qonita	5	7	2	1,64	0,36	0,13
9	Wendy	6	8	2	1,64	0,36	0,13
10	Joy	4	6	2	1,64	0,36	0,13
11	Rafa	3	5	2	1,64	0,36	0,13
12	Biel	4	6	2	1,64	0,36	0,13
13	Niel	5	7	2	1,64	0,36	0,13
14	Dinar	6	8	2	1,64	0,36	0,13
15	Ikhsan	7	9	2	1,64	0,36	0,13
16	Naufal	4	6	2	1,64	0,36	0,13
17	Darell	6	8	2	1,64	0,36	0,13
18	Habibie	3	4	1	1,64	-0,64	0,41
19	Jieko	7	9	2	1,64	0,36	0,13
20	Ririn	5	8	3	1,64	1,36	1,85
21	Queen	4	5	1	1,64	-0,64	0,41
22	Faksi	5	6	1	1,64	-0,64	0,41
23	Vania	5	7	2	1,64	0,36	0,13
24	Fairuz	4	5	1	1,64	-0,64	0,41
25	Selfi	6	7	1	1,64	-0,64	0,41
		130	171	$\Sigma d = 41$			$\Sigma x^2 d = 8,05$

Untuk mencari mean dari antara *pre test* dan *post tes* (Md) adalah sebagai berikut:

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

$$= \frac{41}{25}$$

$$Md = 1,64$$

Dari tabel analisis diatas, dapat diuji melalui tes signifikasi menggunakan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{1,64}{\sqrt{\frac{8,05}{25(25-1)}}} = \frac{1,64}{\sqrt{\frac{8,05}{600}}} = \frac{1,64}{\sqrt{0,01}} = \frac{1,64}{0,1} = 16,4$$

Taraf signifikansi dalam penelitian ini adalah 5% dengan $dk = N-1 = 24$, maka nilai t_{tabel} adalah 2,064. Jadi nilai t_{hitung} (16,4) > t_{tabel} (2,080). Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti hasil penelitian ini adalah ada pengaruh permainan estafet bendera terhadap kemampuan kerjasama anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya.

SIMPULAN

Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa t_{hitung} (16,40) sedangkan harga t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan db ($N-1 = 25-1=24$) adalah sebesar 2,064. Dengan demikian dapat diketahui t_{hitung} (16,40) > t_{tabel} (2,064), jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis tersebut dapat diartikan bahwa ada Pengaruh Permainan estafet Bendera Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B2 Di TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2012. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Adistyasari, Ria. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam bermain Angin Puyuh*. PG PAUD UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawati, Yulia Nur, Dahlya Indra Nurwanti dan Anin Eka Sulistyawati. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak-anak. *Jurnal Penelitian dan Wacana Pendidikan*. Vol. 9, No.1. Mei 2015.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Husdarta. 2014. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Afabeta
- Khasanah, Fitri Uswatun. 2017. Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Team Games Tournament Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak usia Dini Edisi ke-4 Tahun Ke-6*
- Madyawati, Lilis. 2012. *Permainan dan Bermain 1 (untuk anak)*. Jakarta: Prenada.
- Maryatun, Ika Budi. *Pemanfaatan Kegiatan Outbound Untuk Melatih Kerjasama (Sebagai Moral Behavior) Anak Taman Kanak-Kanak*. PG PAUD UNY.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun (2014). *Bermain dan Permainan Anak*. In: Teori dan Konsep Bermain. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Prayuanty, Endah. 2014. *Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain Pada Kelompok B Di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul*. UNY.

- Rachmawati, Yeni. *Modul Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Tangerang Selatan:Universitas Terbuka.
- Reksysika, Nola Sanda. 2015. *Upaya Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok di Kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo*. PG PAUD UNY.
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks.
- Zahwa, Nabila Az. 2017. *Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Ditinjau Dari Urutan Kelahiran di Kelompok B RA AL-Karomah Batang*. PG PAUD UNNES.