

**PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KERJASAMA  
ANAK KELOMPOK B TK INTAN SARI PALANGKA RAYA  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**Riri Dwiani<sup>1</sup>, Rusmaladewi<sup>1</sup>, Sophia Oktavia Balimulia<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya  
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email : riridwiani222@gmail.com

**ABSTRAK**

Kerjasama (cooperation), yaitu sikap mau bekerjasama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap kerja samanya. Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun, anak sudah mulai menampakkan sikap kerja samanya dengan anak lain. Pada usia enam atau tujuh tahun, sikap kerja sama ini sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Namun, sebagian anak masih belum dapat bekerjasama dengan temannya dan juga tidak bisa berbagi dalam kelompok terlihat dalam hal mengerjakan tugas kelompok anak masih berebutan potongan kertas, lem, gambar dalam kegiatan kolase dan saling berebut bermain balok. Anak tidak terlihat aktif, terlihat dari kurangnya interaksi anak ketika menyelesaikan tugas kelompok, anak tidak mau membantu mengerjakan tugas kelompok bahkan hanya melihat temannya bekerja. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor terhadap kemampuan kerjasama anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode eksperimen. Sampel adalah anak kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya yang berjumlah 17 orang. Data dikumpulkan dengan lembar observasi yang berisi 3 aspek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai thitung adalah 5,85, ttabel dengan taraf signifikan yaitu 5% (2,120).  $t_{hitung} 5,85 > t_{tabel} 2,120$ . Berdasarkan hasil tersebut maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian Permainan Gobak Sodor Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya tahun Ajaran 2019/2020.

**Kata Kunci: Permainan, Kerjasama, Anak Usia Dini**

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek seni, aspek bahasa, motorik, nilai moral agama,

disiplin, kemandirian dan kerjasama. Pemberian rangsangan pendidikan tersebut dapat berupa cara maupun metode belajar yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Metode belajar sambil bermain merupakan metode belajar yang efektif bagi anak, melalui bermain anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri (Ismail, 2006). Rogers & Sawyer's (dalam Hartati, 2005) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut. 1. Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak. 2. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal. 3. Mengembangkan keterampilan sosial. 4. Merupakan wadah pengekspresian emosi. Hasil penelitian yang dilakukan Rusmaladewi & Martani (2014) menyebutkan bahwa dengan bermain peran pada anak bisa mempengaruhi pengetahuan toleransi pada anak.

Seiring berkembangnya zaman permainan anak mengalami banyak kemajuan, dari segi bentuk dan jenisnya yang semakin menarik, dimana permainan-permainan yang ada pada saat ini sudah menyematkan teknologi pada beberapa jenis permainan dan sudah menggunakan mesin saat memproduksi permainan. Hal ini semakin membuat permainan tradisional semakin terpuruk dan tidak dapat bersaing dengan permainan-permainan modern yang berkembang saat ini.

Kristiani, dkk. (2017) menjelaskan Kerjasama Anak Usia Dini sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. 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, serta anak Taman Kanak-kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. Untuk mengajak anak agar

dapat saling tolong menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian Agusmastina (2017) diketahui adanya pengaruh permainan tradisional terhadap sikap kerjasama anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan gobak sodor, dimana dalam permainan gobak sodor anak dapat menumbuhkan sikap kerjasama dalam satu tim.

Achroni (2012) mengatakan permainan gobak sodor adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujursangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") dan anggota team penjaga akan mencegahnya. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terkhususnya pada kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020, menunjukkan permasalahan bahwa anak masih kurang dalam hal kerjasama, hal ini ditunjukkan pada saat anak bermain balok masih banyak anak yang saling berebutan. Terlihat juga pada saat kegiatan kolase anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing satu kelompok terdiri dari 4- 5 orang anak, hanya 1 kelompok yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru secara bersama-sama dengan kelompoknya. Anak belum mampu bekerjasama ketika melaksanakan tugas kelompok, masih ada yang saling berebut potongan kertas, lem, gambar, dan bahkan juga ada anak yang tidak mau melakukannya secara berkelompok dan hanya ingin melakukannya sendiri. Anak juga terlihat belum bisa aktif dalam kegiatan berkelompok, dan juga terlihat anak kurang berinteraksi dengan teman satu kelompoknya ketika menyelesaikan tugas kelompok, dan bahkan dari 17 orang anak hanya 3 orang anak yang mengerjakannya, 14 orang anak lainnya tidak mau membantu mengerjakan tugas kelompok dan hanya melihatnya bekerja dalam kelompoknya. Permasalahan tersebut dimana anak-

anak masih kesulitan dalam menunjukkan kemampuannya. Kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama Saputra, dkk (2005).

### **Pengertian Kerjasama**

Kerjasama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerjasama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap kerja samanya. Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun, anak sudah mulai menampakkan sikap kerja samanya dengan anak lain. Pada usia enam atau tujuh tahun, sikap kerja sama ini sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini anak mau bekerja kelompok dengan teman-temannya. Susanto (2015 : 183). Kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Kerjasama dan bertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial/masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang. Saputra, dkk (2005: 39).

Sedangkan menurut Hurlock (dalam Prayuanti 2014) bahwa, “kerjasama yaitu: kemampuan berkerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok. Kemampuan bekerjasama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam proses berkerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok”.

Charney (dalam Nugraha 2014: 6.16) mengatakan bahwa “kerjasama bagi anak adalah bekerjasama dalam suatu proyek, menyelesaikan masalah bersama-sama dan memainkan permainan sebagai satu tim atau dalam satu kelompok”.

Berdasarkan pengertian kerjasama yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli dapat di disimpulkan bahwa kerjasama adalah suatu sikap yang mau bekerjasama

dengan kelompok, memainkan permainan sebagai satu tim, untuk mencapai tujuan bersama

### **Tujuan kerjasama**

Tujuan kemampuan kerjasama menurut Roestiyah (2012) yaitu, untuk menyiapkan anak didik dengan Keterampilan keterampilan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya seperti keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi dan bekerjasama.

Adapun tujuan kerjasama untuk anak usia dini menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 54-55) yaitu:

1. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
2. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi social.
3. 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.
4. Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara pendidik dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.
5. Mengajak anak untuk menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuan. Artinya, anak didik diharapkan mampu membentuk makna dari materi-materi pembelajaran melalui proses belajar dan menyimpannya agar dapat diproses dan dikembangkan lagi.

6. Meningkatkan hasil belajar, meningkatkan hubungan antar kelompok, menerima teman yang mengalami kendala akademik, dan meningkatkan harga diri (self-esteem).
- 7.

### **Syarat-syarat Kerjasama**

Pencapaian kerjasama menuntut persyaratan ketentuan yang harus dipenuhi oleh anggota yang terlibat. Adapun syarat-syarat kerjasama menurut Saputra dan Rudyanto (2015: 40-41) yaitu : 1) Kepentingan yang sama Kerjasama akan terbentuk apabila ada kepentingan yang sama yang ingin dicapai oleh semua anggota. Kepentingan yang sama tidak hanya menyangkut aspek materi mungkin juga aspek non materi seperti aspek moral, rohani dan batiniah. 2) Keadilan Keadilahn harus didasari oleh prinsip keadilan, artinya setiap orang yang ikut bekerjasama memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama. 3) Saling pengertian Kerjasama harus dilandasi oleh keinginan untuk mengerti dan memahami kepentingan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bersama itu, pengertian ini akan merangsang timbulnya kerjasama atas dasar saling pengertian. 4) Tujuan yang sama Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan serupa tentang hal yang ingin dicapai, 5) Saling membantu Kerjasama akar merupakan dasar keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Hal ini akan lebih mudah terjadi, jika setiap orang dalam kelompok bersedia untuk saling membantu teman sesama kelompok jika diperlukan. 6) Saling melayani Kesediaan untuk saling melayani merupakan unsur yang mempercepat terjadinya kerjasama. 7) Tanggung Jawab Kesediaan untuk saling melayani merupakan perwujudan tanggung jawab dari setiap orang yang terlibat dalam kelompok. Jika ada anggota yang hanya ingin dilayani dan tidak tersedia melayani kepentingan orang lain, maka akibatnya akan terjadi kepincangan distribusi kegiatan. 8) Penghargaan Seorang akan merasa bahagia jika mendapat penghargaan atas kegiatan yang dilakukannya.

### **Ciri-ciri Kemampuan Kerjasama**

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (2009) adalah ketika anak tersebut: 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 ada yang menawarkan bantuan, 6. bergabung bermain dengan teman saat istirahat. 7. Mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman.

Di dalam penelitian ini peneliti hanya memakai 3 indikator kerjasama dari Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (dalam Handayani, 2019) karena pada saat observasi peneliti melihat hanya 3 indikator yang sering muncul yaitu 1) Dapat bergabung dalam permainan kelompok (anak masih kesulitan bergabung dalam permainan atau dalam kegiatan kelompok) 2) Dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok (anak masih kesulitan berinteraksi terlibat aktif dalam permainan kelompok atau kegiatan kelompok) 3) Bersedia berbagi dengan teman-temannya (anak masih kesulitan berbagi dengan teman-temannya dalam satu kelompok, seperti berbagi peran dalam hal saling membantu dalam satu kelompok terlihat pada saat kegiatan kolase anak masih saling berebutan dengan potongan kertas, lem, gambar)

### **Pengertian Permainan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang artinya melakukan suatu permainan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan suatu alat-alat tertentu ataupun tidak. Jadi permainan adalah suatu hal yang dirasa untuk melakukan perbuatan yang menyenangkan yang dilakukan di halaman atau di tempat tertentu. Seseorang yang terlibat dalam permainan ini akan berbuat sesuka hati yang menimbulkan rasa senang, bekerja dan bergerak sesuai peraturan yang ada di dalam permainan.

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi (Jhon Von Neumann dan Oskar Morgenstern, dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2017).

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan permainan patern. (Musfiroh dan Tatminingsih, 2017) menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi bagi anak dan menyatakan terdapat enam tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak. Salah satu tahapan perkembangan bermain sosial anak adalah permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan kerjasama ini biasanya mulai muncul pada tahun-tahun awal prasekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu.

### **Pengertian Permainan Gobak Sodor**

Achroni (2012: 55-57) Permainan gobak sodor dikenal pula dengan nama galasin atau galah asin. Permainan gobak sodor dapat dimainkan di tanah yang lapang atau pelataran semen. Gobak sodor merupakan permainan kelompok. Jumlah permainan dalam permainan ini harus genap, antara 6 hingga 10 orang. Permainan dibagi menjadi dua kelompok. Jika yang bermain 10 anak, masing-masing kelompok beranggotakan 5 anak. Masing-masing kelompok atau tim memilih salah seorang anggotanya untuk menjadi pemimpin tim.

Permainan gobak sodor adalah permainan yang dikenal pula dengan nama galasin atau galah asin, permainan yang dapat dimainkan di tanah yang lapang atau



pelataran semen. Dapat didefinisikan Gobak sodor adalah merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok. Jumlah permainan dalam permainan ini harus genap, antara 6 hingga 10 orang. Permainan dibagi menjadi dua kelompok. Jika yang bermain 10 anak, masing-masing kelompok beranggotakan 5 anak. Masing-masing kelompok atau tim memilih salah seorang anggotanya untuk menjadi pemimpin tim.

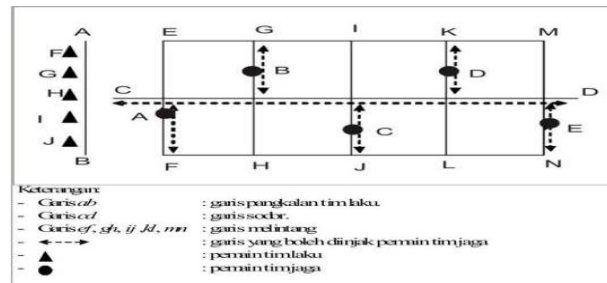
Permainan Gobak sodor termasuk dalam permainan tradisional, permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang erat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Manfaat Permainan Gobak Sodor Achroni (2012:58) Gobak sodor merupakan permainan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak. Hal ini karena gobak sodor dimainkan secara berkelompok sehingga permainan menjadi sangat seru. Manfaat gobak sodor antara lain sebagai berikut : a. Memberi kegembiraan pada anak, b. Melatih kerjasama anak dalam tim, c. Melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, d. Mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat, dan meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

Beberapa penelitian yang dilakukan dengan judul terkait antara lain dilakukan oleh Agusmastina (2017) pada anak kelompok B di TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk dilatar belakangi oleh permasalahan dalam sikap kerjasama pada anak yang masih rendah. Kristina (2017) yang meneliti Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A Di Tk Gugus Mawar Kecamatan Denpasar Utara Tahun pelajaran 2016/2017. Andriani (2012) menyimpulkan bahwa Salah satu cara untuk meningkatkan potensi anak di usia dini adalah dengan bermain. Terutama permainan tradisional, karena permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat.

Penelitian lain yang berhubungan dengan permainan dan kerjasama adalah Ngatiningsih (2014) yang menyebutkan bahwa kerjasama anak dapat ditingkatkan

dengan permainan. Selain itu Annisa Fathoni, dkk (2019) menemukan bahwa permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.



Sumber :Achroni (2012:57)

Permainan Gobak sodor termasuk dalam permainan tradisional, permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu, yang seras dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan pembeharaan kata, serta menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai Budaya Bangsa (Kurniati, 2016). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor pada kerjasama anak di TK Intan Sari Palangka Raya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif, menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian ini menggunakan onegroup *pre-tes-post-test*, test awal diberikan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dimulai instruksi atau perlakuan, dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen ini menggunakan test awal dan test akhir( Sugiyono, 2015:107)

$O^1 \times O^2$
------------------

Di dalam desain ini observasi digunakan selama dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut *Pre-test* dan Observasi sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut *post – test*. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek populasi penelitian adalah semua anak di kelas B yang berjumlah 17 orang anak di TK Intan Sari Palangka Raya Tahun 2019 Tahun ajaran 2019/2020. Pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan sampel karena populasi tidak besar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi atau pengamatan yang pengisiannya dengan cara checklist. Adapun indikator yang digunakan mengacu pada Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (2009) yaitu anak dapat bergabung dalam permainan kelompok, anak dapat bergabung dalam permainan kelompok, dan anak bersedia berbagi dengan teman-temannya.

Adapun kriteria penilaian adalah sebagai berikut : Nilai 3 : Baik (Anak mampu melaksanakan indikator yang dimaksud tanpa bantuan) Nilai 2 : Cukup (Anak mampu melaksanakan indikator yang dimaksud dengan bantuan) Nilai 1 : Kurang (Anak tidak mampu melaksanakan indikator yang dimaksud walaupun dengan bantuan). Uji analisis data menggunakan rumus uji t.

## **PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman kanak-kanak Intan Sari Palangka Raya . Pengambilan data pre-test dilakukan selama 2 hari terhitung mulai tanggal 10-11

Februari 2020 yaitu 2 kali pertemuan pada pukul 07.30- 08.30 WIB setelah melakukan senam pagi. Kegiatan pre-test yang digunakan yaitu permainan menjala ikan yang sudah dimodifikasi oleh peneliti. Penilaian terhadap *pre-test* menggunakan 3 indikator yang di amati yaitu: 1. Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok. 2. Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok. 3. Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya. Setelah itu dilakukan pelaksanaan permainan gobak sodor sebagai perlakuan pada anak. Setelah diberikan perlakuan permainan gobak sodor dilanjutkan dengan pelaksanaan *post-test*. Kegiatan *post-test* yang digunakan yaitu permainan menjala ikan yang sudah dimodifikasi oleh peneliti. Adapun hasil analisis data yang didapat adalah sebagai berikut;

No	Nama	X <sub>1</sub> (pre-test)	X <sub>2</sub> (post-test)	D (X <sub>2</sub> -X <sub>1</sub> )	Md	X <sub>d</sub> (d-md)	X <sup>2</sup> d
1.	A	6	9	3	1,64	1,36	1,85
2.	B	5	7	2	1,64	0,36	0,13
3.	C	6	8	2	1,64	0,36	0,13
4.	D	7	8	1	1,64	-0,64	0,41
5.	E	6	7	1	1,64	-0,64	0,41
6.	F	7	5	-2	1,64	-3,64	13,2
7.	G	4	7	3	1,64	1,36	1,85
8.	H	4	6	2	1,64	0,36	0,13
9.	I	6	7	1	1,64	-0,64	0,41
10.	J	5	7	2	1,64	0,36	0,13
11.	K	4	6	2	1,64	0,36	0,13
12.	L	6	8	2	1,64	0,36	0,13
13.	M	8	9	1	1,64	-0,64	0,41
14.	N	4	7	3	1,64	1,36	1,85
15.	O	3	4	1	1,64	-0,64	0,41
16.	P	5	6	1	1,64	-0,64	0,41
17.	Q	7	8	3	1,64	1,36	1,85
<b>N=17</b>		<b>X<sub>1</sub>= 93</b>	<b>X<sub>2</sub>= 119</b>	<b>∑d= 28</b>			<b>∑ x<sup>2</sup> d= 23,88</b>

Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 5,85 sedangkan harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan db (N-1=17-1=16) adalah sebesar 2.120. Dengan demikian dapat diketahui  $t_{hitung}$

$> t_{\text{tabel}}$  yaitu  $5,85 > 2.120$  jika  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh dari permainan gobak sodor terhadap kemampuan kerjasama pada anak kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020.

## **Pembahasan**

Perilaku prososial (kesediaan untuk berbagi, membantu, bekerjasama, merasa nyaman dan aman, dan mendukung orang lain) serta penguasaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas harus ditanamkan sejak dini pada anak. Pendidik anak usia dini serta orang tua harus memberikan stimulasi agar kemampuan ini berkembang dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberi kebebasan kepada anak untuk bermain dengan teman sebaya. Dengan mengajak anak untuk bermain kelompok atau memberi tugas kelompok anak-anak akan belajar bersosialisasi dengan teman-temannya. Nugraha dkk, (2011).

Sukirman (2004) mengatakan bahwa Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan social anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Salah satu kegiatan itu adalah dengan permainan Gobak Sodor. Permainan merupakan permainan yang baik untuk pembelajaran ini karena permainan ini membutuhkan kerjasama antar kelompok. Berdasarkan Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian UNY (2009) indikator kerjasama berupa, anak dapat bergabung dalam permainan kelompok, anak dapat terlibat aktif dalam permainan

kelompok, anak bersedia berbagi dengan teman-temannya. Ini dapat ditemui dalam permainan Gobak Sodor.

Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan kerjasama yang ditunjukkan oleh anak kelompok B Intan Sari Palangka Raya sesudah menggunakan kegiatan permainan Gobak Sodor secara keseluruhan menunjukkan pengaruh yang positif, selain anak-anak yang melaksanakan permainan anak kelas lainpun senang menonton temannya yang bermain gobak sodor dan mau ikut bermain bersama temannya, terlihat sekali permainan gobak sodor menarik sekali untuk anak. Ciri khas penelitian di sekolah ini sehingga mereka tertarik dengan permainan gobak sodor, karena sejalan dengan pendapat Achroni (2012:58) menyatakan Permainan Gobak sodor merupakan permainan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak. Hal ini karena gobak sodor dimainkan secara berkelompok sehingga permainan menjadi sangat seru.

Permainan gobak sodor selain memberi kegembiraan pada anak juga melatih kerjasama anak dalam tim, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat, dan meningkatkan kekuatan dan ketangkasan. Selama kegiatan permainan gobak sodor dilakukan, pada awal kegiatan anak masih cenderung individual dan belum masuk kedalam kelompok. Seiring waktu, anak mulai nyaman yang terlihat dari sudah membaurnya anak ketika bermain dan menyaksikan teman-temannya yang bermain.

Hal ini sejalan pendapat Nur (2013) yang mengatakan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.,dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak. (Yudiwinata & Handoyo, 2014)

## **.SIMPULAN**

Berdasarkan data dan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap kerjasama anak kelompok B di TK Intan Sari. Dengan kata lain, permainan gobak sodor terbukti memberi pengaruh positif terhadap kerjasama anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No. 1 Januari – Juli 2012
- Annisa Fathoni Abidah, Rukayah Rukayah, Nurul Kusuma Dewi. 2019. Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol 7, No 2.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
- Agusmastina, Dea. 2017. Pengaruh Permainan Gobaksodor Terhadap Sikap Kerjasama Pada Anak Kelompok B TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Pantianrowo Kabupaten Nganjuk. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Depdiknas, DIRJEN DIKTI, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenamedia Group
- Kristina, Desi, Ni, Ketut, dkk, 2017. Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A Di TK Gugus Mawar (*e-Journal Volume 5. No. 2-Tahun 2017*). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Musfiroh, Tadkiroatum & Tatminingsih, Sri. 2017. *Bermain dan Permainan*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Ngatiningsih. 2014. Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Kelompok B Tk Pertiwi 3 Kalimati, Juwangi, Boyolali Tahun

Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Pendidikan Karakter* , 3 (1), 87-94.
- Nugraha, Ali. & Rachmawati, Yeni. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Prayuanty, Endah. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Metode Bermain Pada Kelompok B Di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Jogjakarta.
- Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian UNY. 2009. *Program Pembelajaran Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusmaladewi, Martani, W. 2014. Bermain peran ‘pelangi di sekolahku’ untuk meningkatkan pengetahuan toleransi anak usia prasekolah. *Humanitas*, 11(2), 111-120.
- Saputra, Yudha M & Rudyanto, 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT
- Siagawati, dkk. 2006. Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press.Yogyakarta
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Prenada Media Group
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma* , 2 (3), 1-5.