Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 7036-7044
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak

Diana Setyaningsih[1], Sirjon[1]✉, Agustinus Tandilo Mamma[1]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Cenderawasih, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2573

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak melalui permainan bakiak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Model tindakan yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc.Taggart. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Cenderawati Abepura yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang dilakukan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bekerjasama anak. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil observasi awal yang baru mencapai rata-rata 50,55%, meningkat pada siklus I tindakan 1 menjadi 54,44%, siklus I tindakan 2 mencapai 67,21%, dan pada Siklus I tindakan 3 mencapai 70,90%. Pada siklus II tindakan 1 nilai kemampuan kerjasama mencapai 73,88% dan pada siklus II tindakan 2 telah mencapai 81,10%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Cenderawati Abepura.

Kata Kunci: *anak; kemampuan bekerjasama; permainan bakiak.*

Abstract
This research is motivated by the low ability to cooperate in children aged 5-6 years. The purpose of this study was to improve children's ability to work together through clogs. This research is a classroom action research. The action model used is the Kemmis and Mc.Taggart model. The research subjects were children aged 5-6 years in TK Cenderawati Abepura, totaling 15 children. Data collection techniques were carried out through observation and interviews. The data analysis technique was carried out qualitatively. The results showed an increase in the ability to cooperate in children. This increase is evidenced by the results of initial observations which only reached an average of 50.55%, increased in the first cycle of action 1 to 54.44%, the first cycle of action 2 reached 67.21%, and in the first cycle of action 3 it reached 70.90 %. In the second cycle of action 1 the value of cooperation ability reached 73.88% and in the second cycle of action 2 it reached 81.10%. Based on the results of this study, it was concluded that the clog game can improve the cooperation skills of children aged 5-6 years at Cenderawati Kindergarten Abepura.

Keywords: *children; ability to cooperate; clog game.*

Copyright (c) 2021 Diana Setyaningsih, et al.

✉ Corresponding author :
Email Address : sirjonmamasa@gmail.com (Jayapura, Papua)
Received 28 March 2022, Accepted 1 July 2022, Published 10 December 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

Pendahuluan

Upaya pengembangan terhadap berbagai aspek harus terus dilakukan. Aspek-aspek tersebut sesuai yang tercantum dalam (UU RI, 2003) Pasal 1 Ayat 1, antara lain pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, keterampilan, serta kecerdasan. Agar aspek-aspek tersebut dapat berkembang dengan baik maka pendidikan harus diarahkan untuk dapat mengembangkan kreativitas, sikap, dan perilaku peserta didik dimulai pada usia dini. Hal ini dilakukan mengingat 80% perkembangan otak manusia berkembang pada usia dini sehingga anak mengalami perkembangan secara pesat (Rasyid et al., 2012). Dalam kaitannya dengan perkembangan sosial, salah satu hal yang harus dikembangkan adalah kemampuan bekerjasama anak.

Kerjasama adalah kemauan untuk bekerja dengan orang lain (Fauziddin, 2016). Pengertian ini sejalan dengan pendapat (Dewi, 2020) bahwa kerjasama adalah sikap mau untuk terlibat dalam suatu kegiatan yang dikerjakan secara bersama. Pendapat lain dikemukakan oleh (Anggraini & Nurhafizah, 2020), bahwa kemampuan bekerjasama merupakan kemampuan melakukan kegiatan kelompok untuk mencapai suatu tujuan. Jadi dalam membangun kerjasama, perlu ada tujuan bersama sebagai target. Hal ini sesuai dengan pendapat (Febriani & Budiana, 2017), bahwa kerjasama merupakan aktivitas bersama untuk mencapai target yang ditetapkan. Pendapat berikutnya dikemukakan oleh (Susanto, 2017) yang menyatakan bahwa kerjasama merupakan keterlibatan dalam kegiatan pertemanan untuk menyelesaikan tugas bersama. White (Wahyuni, 2020), mengemukakan bahwa kehidupan sosial yang kaya yang diterima oleh anak dalam lingkungannya akan berdampak positif terhadap perkembangan sosial terutama terbentuknya karakter kerjasama anak. Karakter tersebut diperlukan dalam menciptakan hubungan sosial yang harmonis sehingga dapat menciptakan sikap saling menghargai, serta membantu dan tolong menolong (A. Wulandari & Suparno, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat (Putri & Zulminiati, 2020), bahwa agar kelak anak dapat terlibat dalam aktivitas dalam lingkungan sosialnya, maka kemampuan kerjasama penting untuk terus distimulasi. Jika kemampuan tersebut tidak distimulasi maka anak dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial (Latif & 'Aziz, 2018). Hal tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan kerjasama pada anak yang merupakan sifat sosial yang harus dimilikinya (B. Wulandari et al., 2015). Lebih lanjut (Sari & Kristin, 2020) menambahkan bahwa kerjasama dapat tercapai secara efektif dan lancar jika dilakukan secara terbuka, penuh pengertian, dan melibatkan diri secara aktif. Dalam pelaksanaannya, bekerjasama menyangkut unsur anggota kelompok, peran, tugas dan tujuan (Nazayanti et al., 2017). Berdasarkan berbagai pendapat di atas, diperoleh kesimpulan bahwa kerjasama adalah pola perilaku untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok sehingga tujuan bersama dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Cenderawati Abepura, diperoleh data bahwa kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam bekerjasama masih rendah ditinjau dari (1) Kemampuan bekerjasama secara berkelompok, (2) Kemampuan beriteraksi secara kelompok, serta (3) kemampuan menaati aturan bermain dalam berkelompok. Hanya 40% (6 anak) yang berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan 60% (9 anak) mulai berkembang (MB). Rendahnya kemampuan bekerjasama anak disebabkan oleh kurangnya penggunaan metode, strategi dan kegiatan permainan dalam pembelajaran. Hal ini memerlukan penanganan yang tepat, sebab jika kemampuan bekerjasama anak tidak distimulus dengan tepat maka perkembangan sosial emosional anak secara keseluruhan akan mengalami disorientasi perkembangan. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melakukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penggunaan permainan bakiak.

Menurut Setiawan (Hayati & Fatimah, 2019), permainan bakiak berasal dari Sumatera Barat, yang dibuat dari kayu dengan panjang 125 cm. Bahan pembuatan bakiak adalah kayu panjang yang dihaluskan dan diberi tali pada bagian atas (Oktariana, 2019). Sebagai pengait kaki, bagian atas bakiak umumnya diberikan tali karet berwarna hitam baik untuk kaki kiri maupun kanan. Menurut (Nur, 2013) bakiak adalah sandal yang terbuat dari kayu dan ban

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

bekas sebagai tali. Bakiak dimainkan secara beregu (2-3 orang tiap regu) dimulai dari garis *start* menuju ke garis *finish*. Untuk dapat mencapai garis *finish* maka setiap anggota regu harus bekerjasama, serta memiliki rasa tanggung jawab. Menurut (Lestari & Andira, 2021), aturan pemain minimal 3 orang dan maksimal 5 orang memberikan makna bahwa manusia membutuhkan orang lain. Dalam permainan tradisional, kekompakan anggota dalam setiap regu sangat dibutuhkan untuk dapat mencapai tujuan bersama (Sakdiyah, 2020). Permainan tradisional seperti bakiak sangat penting untuk tetap digunakan ditengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hal ini penting sebab permainan tradisional mengandung nilai kegotong royongan, kejujuran, kegigihan, serta sportivitas. Hal ini berbeda dengan permainan modern yang tidak mendorong sikap kreatif melainkan kebanyakan menciptakan sikap individualitas anak. (Sumual et al., 2019) mengemukakan bahwa melalui permainan bakiak, berbagai macam keterampilan dan kecakapan hidup diperkenalkan agar dapat digunakan anak dalam kehidupan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Lestari & Andira, 2021) bahwa permainan tradisional bakiak mengandung nilai-nilai kerjasama yang kental.

Penelitian tentang kerjasama anak dan permainan bakiak telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya oleh (A. Wulandari & Suparno, 2020); (B. Wulandari et al., 2015); (Sakdiyah, 2020); (Latif & 'Aziz, 2018); (Puspitasari et al., 2022); (Anggraini & Nurhafizah, 2020); (Dewi, 2020); (Hayati & Fatimah, 2019); serta (Fauziddin, 2016). Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti di atas menunjukkan bahwa kemampuan bekerjasama anak dapat ditingkatkan melalui berbagai alternatif metode, media, dan permainan diantaranya penerapan *problem based learning*, *lesson study*, kegiatan *outbound*, permainan gobak sodor, kegiatan kerja kelompok, media *magic book*, serta permainan bakiak. Jika ditinjau lebih jauh, maka dapat diketahui bahwa penelitian sebelumnya masih sangat jarang dilakukan di wilayah Indonesia Timur khususnya Papua yang tentu memiliki karakteristik dan keadaan lingkungan sosial yang berbeda dengan anak-anak yang berada di wilayah lain. Oleh karena itu, penelitian ini dapat mengisi kesenjangan terutama dari sisi karakteristik subjek penelitian dan lingkungan sosialnya, serta memperluas wilayah penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan bakiak di TK Cenderawati Abepura.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Penelitian menggunakan model tindakan dari Kemmis dan Taggart. Penelitian dilaksanakan di TK Cenderawati Abepura, Kota Jayapura. Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari - Mei 2021. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara. Adapun instrumen yang digunakan untuk melihat kemampuan bekerjasama anak dalam bermain bakiak yang telah divalidasi oleh *expert* sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu secara klasikal minimal telah mencapai rata-rata 75 % dan secara individu telah mencapai kriteria penilaian minimal BSH. Kriterian penilaian yang digunakan adalah :

☆ : Belum Berkembang (BB) ≤ 25%
☆☆ : Mulai Berkembang (MB) ≥ 25% - 50%
☆☆☆ : Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ≥ 50% - 75%
☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik (BSB) ≥ 75% - 100%

Model (langkah) tindakan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model Kemmis & Taggart yang divisualisasikan pada gambar 1 terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam kegiatan perencanaan peneliti

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

melakukan diskusi dengan kolaborator, menyiapkan RPPH serta alat dan bahan yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan penelitian. Setelah itu peneliti melaksanakan tindakan dengan merujuk pada RPPH yang telah direncanakan sebelumnya, kemudian melakukan observasi terhadap perkembangan kemampuan bekerjasama anak. Langkah terakhir adalah melakukan refleksi untuk mendeskripsikan kondisi yang dialami selama pelaksanaan tindakan serta mengevaluasi apakah tindakan yang dilakukan telah berhasil atau belum.

Tabel 1. Instrumen Kemampuan Bekerjasama Anak dalam Permainan Bakiak

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat bekerjasama dalam mengangkat sandal bakiak				
2	Anak dapat bekerjasama memindahkan sandal bakiak pada setiap langkah.				
3	Anak dapat bekerjasama menempuh jarak yang ditentukan.				
4	Anak dapat bekerjasama dalam kelompok				
5	Anak dapat mengikuti jalur pada permainan bakiak				
6	Anak dapat mengikuti waktu bermain yang ditentukan				
7	Anak dapat menaati aturan dalam bermain				
8	Anak dapat bermain bergantian dengan teman				
9	Anak dapat berinteraksi secara positif dalam memberi aba-aba kepada teman				
10	Anak dapat menunjukkan kejujuran dalam bermain				
11	Anak dapat berinteraksi secara positif dalam kekompakan bermain.				
12	Anak dapat menerima pendapat teman dalam bermain				

Hasil dan Pembahasan

Data yang diuraikan berikut ini merupakan hasil implementasi dari permainan bakiak untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak. Dalam permainan bakiak, alat yang digunakan terbuat dari kayu yang dibuat menyerupai sandal dan talinya disesuaikan dengan jumlah peserta yang berada pada *group*/kelompok yang sama. Langkah permainan bakiak dimulai dari kegiatan pemanasan, kemudian masing-masing anggota kelompok akan naik ke atas sandal bakiak secara bersamaan. Setelah mendengar aba-aba dari guru, setiap kelompok akan berjalan dari garis *start* menuju ke garis *finish* dengan cara melangkahkan kaki secara bersamaan (setiap anggota kelompok harus kompak mengangkat kaki secara bergantian). Kelompok yang tercepat dan tidak keluar dari jalur yang ditentukan akan menjadi pemenang. Adapun bentuk permainan bakiak dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2. Permainan Bakiak

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

Untuk melihat peningkatan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Cenderawati Abepura, maka akan diuraikan data yang ada mulai dari hasil observasi awal sampai hasil tindakan 2 siklus II yang dilaksanakan dari bulan Februari – Mei 2021. Berdasarkan data awal yang terdapat pada tabel 2, diperoleh informasi bahwa kemampuan bekerjasama anak masih rendah. Hal itu dibuktikan oleh data rata-rata kemampuan kerjasama anak yang hanya mencapai 50,55 %. Hanya 5 anak yang telah mencapai kriteria BSH sedangkan 10 anak lainnya belum mencapai kriteria penilaian BSH. Untuk kriteria penilaian BSB, belum ada anak yang berhasil mencapainya.

Setelah peneliti melaksanakan siklus I tindakan 1, maka dapat diketahui hasil perkembangan anak menunjukkan kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK Cenderawati Abepura mengalami peningkatan rata-rata sebesar 59,44%. Dari 15 orang anak, terdapat 6 anak pada kriteria MB, dan 9 anak berada pada kriteria BSH. Suasana bermain bakiak pad tindakan pertama ini belum terkendali dengan baik, dan hanya beberapa anak saja yang ikut terlibat aktif dalam kegiatan permainan tersebut. Anak belum memahami aturan permainan, ada yang masih menangis saat terjatuh dan ada yang masih terlihat malu-malu. Selain itu, motivasi anak dalam bermain bakiak masih kurang karena merupakan permainan yang baru.

Tindakan dilanjutkan ke siklus I tindakan 2 menunjukkan peningkatan kemampuan kerjasama anak yang mencapai rata-rata sebesar 67,21%. Dari 15 orang anak terlihat bahwa semua anak berada pada kriteria BSH. Pada tindakan ini, dapat terlihat bahwa semua anak telah aktif dalam kegiatan bermain namun belum memahami aturan permainan dan masih mengganggu teman yang lain. Selain itu, anak masih memilih teman saat bermain sehingga anak yang lain tidak mau bekerjasama. Hal tersebut dikarenakan peneliti saat memberikan penjelasan terlalu cepat, serta kurang memotivasi anak untuk dapat bekerjasama. Meskipun secara individu anak sudah mencapai kriteria penilaian BSH, tetapi secara klasikal belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan (75%) sehingga penelitian dilanjutkan ke tindakan 3 dengan hasil yang menunjukkan kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan rata-rata sebesar 70,90%. Telah terdapat 2 anak yang mencapai kriteria BSB, dan sebanyak 13 orang anak ada pada kriteria BSH. Pada tindakan ini, semua anak terlibat aktif dalam permainan sekalipun masih terdapat 3 anak yang masih terkesan malu-malu. Dalam melakukan permainan, anak masih saling mengganggu dengan anak lainnya sehingga kerjasama anak belum terjalin dengan baik.

Berdasarkan data pada siklus I baik pada tindakan 1, 2, dan 3, dapat diketahui bahwa sekalipun kriteria ketuntasan minimal secara individu telah tercapai, namun secara klasikal data peningkatan tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan tindakan (75%) sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus II.

Setelah melaksanakan siklus II, maka diperoleh data bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan rata-rata sebesar 73,88%. Telah terdapat 4 anak yang mencapai kriteria BSB, dan sebanyak 11 orang anak pada kriteria BSH. Data ini menunjukkan bahwa semua anak telah memahami dan menaati aturan permainan dengan baik, dan menunjukkan kemampuan bekerjasama anak yang semakin meningkat sekalipun kemampuan anak dalam berinteraksi masih kurang saat permainan sedang dilaksanakan. Karena data tersebut secara klasikal belum mencapai 75%, maka tindakan dilanjutkan ke siklus II tindakan 2.

Hasil dari tindakan 2 menunjukkan kemampuan kerjasama anak terus mengalami peningkatan hingga rata-rata mencapai 81,10%. Terdapat 8 anak yang mencapai kriteria BSB, dan sebanyak 7 orang anak pada kriteria BSH. Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan lancar, dimana kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi dengan baik. Kemampuan bekerjasama anak melalui kegiatan bermain bakiak mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan bekerjasama ini terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan yaitu semua anak dapat memahami dan menaati aturan permainan yang ditetapkan, anak dapat berinteraksi secara positif dalam permainan, serta dapat bekerjasama untuk mencapai garis *finish*.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

Karena kemampuan bekerjasama anak pada siklus II tindakan 2 telah melewati kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan (75%), maka tindakan dihentikan dan penelitian dinyatakan berhasil. Adapun rekapitulasi kemampuan bekerjasama anak dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Kerjasama Anak

No	Nama Anak	Data Awal	Siklus I			Siklus II	
			Tindakan I	Tindakan II	Tindakan III	Tindakan I	Tindakan II
1	Ma	58,33	66,66	66,66	75	75	83,33
2	No	66,66	75	75	83,33	83,33	91,66
3	If	58,33	66,66	66,66	75	75	75
4	Re	58,33	66.66	75	83,33	83,33	91,66
5	Mk	50	50	58,33	66,66	75	75
6	En	50	58,33	66,66	66,66	75	83,33
7	Jo	50	58,33	58,33	58,33	66,66	83,33
8	Go	66,66	75	75	75	75	83,33
9	Gr	50	66.66	75	75	83,33	91,66
10	Ai	50	66.66	75	75	83.33	83.33
11	Ga	41,66	50	66,66	66,66	66,66	75
12	Me	33,33	41,66	58,33	66,66	66,66	75
13	Ju	41,66	50	66,66	66,66	66,66	75
14	Se	41,66	50	66,66	66,66	66,66	75
15	Ma	41,66	50	58,33	66,66	66,66	75
Rata-rata		**50,55**	**54,44**	**67,21**	**70,90**	**73,88**	**81,10**

Dari data yang disajikan pada tabel 1, dapat dilihat bahwa pola peningkatan kemampuan bekerjasama anak melalui permainan bakiak sangat baik. Hal itu dimulai dari hasil observasi awal yang menunjukkan rata-rata sebesar 50,55% meningkat pada siklus I tindakan 1 menjadi 54,44%. Selanjutnya pada siklus I tindakan 2 menjadi 67,21% dan pada siklus I tindakan 3 menjadi 70,90%. Setelah dilanjutkan pada siklus II tindakan 1 kemampuan bekerjasama anak secara klasikal mencapai rata-rata 73,88% dan siklus II tindakan 2 menjadi 81,10%.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam upaya perbaikan proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Terjadinya peningkatan kemampuan bekerjasama anak ditunjukkan melalui kekompakan dalam bermain bakiak, serta terjalinnya interaksi yang positif antar anak saat melakukan aktivitas bermain. Selain itu, anak dapat menaati aturan bermain dalam berkelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bakiak dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi kurangnya penggunaan metode/permainan yang terjadi sebelumnya.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu seperti hasil penelitian (Febriani & Budiana, 2017) yang menemukan bahwa permainan tradisional bakiak dan gatrik dapat meningkatkan nilai kerjasama anak. Penerapan permainan bakiak juga dapat membuat anak menjadi sangat antusias ketika melakukan kegiatan belajar mengajar dan sudah merasa tidak jenuh ketika proses belajar mengajar berlangsung (Sakdiyah, 2020). Hal ini sejalan dengan temuan (Sumual et al., 2019) bahwa permainan bakiak dapat menumbuhkan rasa solidaritas kebangsaan pada diri Anak Usia Dini yang tercermin dari kemampuan anak usia dini dalam membangun kebersamaan, rasa simpati, rasa empati, kekompakan dan mewujudkan tujuan atau kepentingan bersama. Permainan bakiak juga terbukti dapat menciptakan mindset positif pada anak (Lestari & Andira, 2021). Selain itu, temuan dalam penelitian ini memperkuat temuan (Waluyo et al., 2017) bahwa permainan tradisional dapat membuat anak mau menolong teman, tidak pilih-pilih teman, dan mampu berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan baik.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

Selanjutnya pada aspek sosial secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat temuan penelitian (Ramdani et al., 2021), (Maulida, 2020), (Hasanah et al., 2019), dan (Fauni, 2020) bahwa terdapat pengaruh signifikan yang ditimbulkan dari permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Hal ini sesuai dengan temuan (Islamiyah & Suyanti, 2020) dan (Rahayu et al., 2018) yang menyatakan bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, serta temuan (Lubis & Khadijah, 2018) bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan emosi anak yaitu beradu kelereng, bakiak panjang, congklak, dan bakelan. Oleh karenanya permainan tradisional bakiak tentu dapat menjadi salah satu alternatif stimulasi dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini (Ratnasari et al., 2022). Keterampilan sosial anak yang bisa dikembangkan sesuai hasil penelitian (Setiawan & Hery, 2016) antara lain sikap empati, dapat bekerja sama, dapat bertanggung jawab, persaingan sehat dan jujur. Salah satu temuan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan anak dalam menaati aturan bermain dalam berkelompok. Temuan ini memperkuat temuan terdahulu oleh (Astuti et al., 2022) yang menemukan bahwa salah satu karakter kerjasama yang dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional adalah tanggung jawab.

Penelitian telah dilakukan dengan kondisi yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, sehingga temuan penelitian ini semakin memperluas subjek serta kondisi geografis penelitian. Keterbatasan penelitian ini adalah peneliti hanya berfokus pada variabel kemampuan bekerjasama anak saja (sosial), sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan dengan melihat peningkatan variabel lain yang relevan seperti fisik motorik, kognitif, sosial emosional, serta solidaritas anak melalui permainan bakiak.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Cenderawati Abepura. Anak memainkan permainan ini dengan suasana yang menyenangkan, apalagi permainan ini dimainkan bersama teman sebayanya sehingga tanpa mereka sadari kemampuan bekerjasama mereka dapat tumbuh dan meningkat.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK Cenderawati Abepura yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian, serta kepada Pimpinan FKIP UNCEN yang memberikan dukungan dana untuk kelancaran penelitian ini.

Daftar Pustaka

Anggraini, R., & Nurhafizah. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 3471–3481. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/872

Astuti, W., Safitri, D. A., Irsyad, M., & Dewi, H. L. (2022). Improving The Character Of Cooperation Through The Traditional Game Bakiak For Children Of Group A In Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Panjunan. *Proceeding International Conference on Islam and Education (ICONIE)*, *2*(1), 164–173. https://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/iconie/article/view/664

Dewi, N. P. S. (2020). Media Magic Book Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *3*(3), 355–361. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29411

Fauni, A. M. (2020). Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Tk Nusa Indah Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 40. https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4179

Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

Pendidikan Anak Usia Dini, *2*(1), 29–45. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.47

Febriani, N. S., & Budiana, D. (2017). Upaya Mengembangkan Nilai-Nilai Kerjasama Melalui Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Dan Gatrik. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, *1*(1), 33–41. https://doi.org/10.17509/TEGAR.V1I1.8673

Hasanah, E. N., Wahono, W., & Kurniawati, T. (2019). Pengaruh Sandal Bakiak Terhadap Keterampilan Sosial Anak Di Tk S Melati Surabaya. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 90. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2799

Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, *6*(1), 53–61. https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/932

Islamiyah, L., & Suyanti, S. (2020). Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B Kb Nurul Yaqin Wringin Anom Asembagus Situbondo. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 1–5. https://doi.org/10.35316/atthufulah.v1i1.913

Latif, M. A., & 'Aziz, H. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama dan Keberanian Melalui Kegiatan Outbound di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 125–148. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-02

Lestari, W., & Andira, C. A. (2021). Implementasi Sikap Kerjasama Pada Permainan Bakiak. *GENTA MULIA Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *12*(1), 268–269. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/577

Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 177–186. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05

Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. In *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 6, Issue 1). http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/4237

Nazayanti, Thamrin, M., & Purwanti. (2017). Peningkatan Kemampuan Bekerjasama melalui Kegiatan Bermain Balok pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(9), 1–12. https://doi.org/10.26418/JPPK.V3I9.6374

Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pendidikan Karakter*, *3*(1), 87–94. https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290

Oktariana, R. (2019). Pengaruh Permainan Bakiak Dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak Tk Khairani Aceh Besar. *Visipena Journal*, *10*(1), 78–93. https://doi.org/10.46244/visipena.v10i1.492

Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2540–2546. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458

Putri, C. F., & Zulminiati, Z. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 3038–3044. https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.806

Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2). https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527

Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, *5*(2), 1–14. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2860

Rasyid, H., Mansyur, & Suratno. (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Gama Media.

Ratnasari, P., Prima, E., & Poerwati, C. E. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Bakiak Untuk Anak Kelompok B1 Paud Pelita Kasih. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 106–115. https://doi.org/10.25078/pw.v7i2.1864

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2574

Sakdiyah, H. (2020). Meningkatkan Sosial Emosional Anak Pada Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Tk At-Taqwa Kejawan Grujugan Bondowoso. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 21–29. https://doi.org/10.35316/atthufulah.v1i1.917

Sari, B. T. W., & Kristin, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Problem Based Learning Dan Model Group Investigation Terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 257–267. https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I2.357

Setiawan, Y., & Hery, M. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 1–8. https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52

Sumual, I. F. F., Sularso, P., & Budiyono. (2019). Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *7*(2), 117–124. http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/5922

Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini*. Bumi Aksara.

UU RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (No. 20; pp. 1–57).

Wahyuni, H. L. (2020). Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar di TK Al Hamidy Mataram. *Jurnal Paedagogy*, *7*(1), 43–51. https://doi.org/10.33394/JP.V7I1.2514

Waluyo, A. N., Permanasari, A. T., & Rosidah, L. (2017). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 81. https://doi.org/10.30870/jpppaud.v4i2.4647

Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 862. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448

Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *1*(1), 9–16. https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.12816