



Pengaruh *Estafet Hula Hoop* terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak

Rani¹, Serli Marlina^{2✉}, Farida Mayar³, Indra Yeni⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia^(1,2,3,4)

DOI: [10.31004/obsesi.v9i5.7384](https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7384)

Abstrak

Studi ini berawal dari masalah yang terlihat dalam kemampuan bekerjasama anak-anak yang belum maksimal. Ketika bermain, banyak anak lebih suka bermain sendiri, dan beberapa dari mereka masih kesulitan saat harus bekerjasama dengan teman sebayanya, terutama pada aktivitas yang melibatkan kelompok. Mereka cenderung bersikap individualis dan belum memahami pentingnya kolaborasi dalam menyelesaikan tugas bersama, sehingga kemampuan kerjasama mereka masih tergolong rendah. Kondisi ini terjadi karena kurangnya dorongan dari pengajar serta keterbatasan penggunaan berbagai media pembelajaran untuk mendukung perkembangan sosial anak, terutama dalam hal kerjasama. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi seberapa besar dampak permainan *estafet hula hoop* terhadap kemampuan kerjasama di kalangan anak-anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang tidak sepenuhnya murni. Seluruh anak-anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang menjadi populasi dalam penelitian ini, sedangkan sampel diambil dari dua kelas, yang terdiri dari B1 dan B2, masing-masing dengan 12 peserta. Dalam analisis data, metode yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan *estafet hula hoop* secara signifikan memengaruhi peningkatan kerjasama anak-anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Estafet Hula Hoop, Kemampuan Kerja sama*

Abstract

This study originated from the problems seen in children's lack of co-operation skills. When playing, may children prefer to play alone, and some of them still have difficulties that involve group. They tend to be individualistic and don't understand the importance of collaboration in completing tasks together, so their cooperation skills are still relatively low. This condition occurs due to the lack of encouragement from teachers and the limited use of various learning media to support children's social development, especially in terms of cooperation. This study aims to determine the effects of hula hoop relay games on children's cooperation skills at Kartika 1-63 Kindergarten in Padang. In this study, the approach chosen was quantitative with a pseudo-experimental design. All children at Kartika 1-63 Kindergarten became the population in this study, while the samples were taken from two classes, consisting of B1 and B2 each totalling 12 people. In data analysis, the methods used include normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The findings of this study indicate the hula hoop relay game has a significant effect on improving children's cooperation at Kartika 1-63 Kindergarten.

Keywords: *Early Childhood, Hula Hoop Relay, Cooperation Skills*

Copyright (c) 2025 Rani, et al.

✉ Corresponding author: Serli Marlina

Email Address: serlimarlina@fip.unp.ac.id (Padang Indonesia)

Received 19 June 2025, Accepted 25 July 2025, Published 25 July 2025

Pendahuluan

Pendidikan bagi anak-anak usia dini merupakan suatu program yang dirancang untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh, sesuai dengan tahap perkembangan yang sedang mereka alami (suryana & Hartinah, 2018). Program ini bertujuan untuk mengoptimalkan masa pertumbuhan anak agar mereka berkembang secara kognitif (pintar), afektif (berkemampuan emosional), dan psikomotorik (terampil). Menurut Suyadi (2015) menjelaskan bahwa Pendidikan bagi anak prasekolah merupakan tahap awal bersekolah yang bertujuan untuk membantu mereka tumbuh dan belajar dalam berbagai aspek, serta mengembangkan seluruh potensi kepribadian anak. Menurut Rozalena & Kristiawan (2017: 83) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dinimemiliki beberapa ciri, yaitu: 1) pembelajaran yang menantang di mulai dari tingkat mudah hingga sulit, 2) kegiatan belajar dilakukan lewat permainan, 3) alam digunakan sebagai media belajar, 4) anak aktif terlibat dalam poses pembelajaran, dan (5) pembelajaran bertujuan untuk memelihara keterampilan hidup. Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberikan arahan, stimulasi, dan pengajaran sehingga anak dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang akan membentuk kepribadiannya di masa depan.

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga Pendidikan formal yang ditujukan bagi anak usia 4 hingga 6 tahun. Lembaga ini memiliki peran penting dalam menanamkan nilai moral, spiritual, serta mengembangkan aspek kognitif, emosional, linguistic, fisik, dan sosial anak. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan Tk adalah perkembangan sosial, yakni kemampuan anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Amelia & Sumarni, 2022). Menurut (Hasnida, 2014) menjelaskan bahwa perkembangan sosial mencakup kemampuan anak dalam menguasai keterampilan sosial yang sesuai dengan norma, meliputi tiga mengembangkan sikap sosial. Menurut Sofyan (2015) menambahkan bahwa perkembangan sosial mencakup kemampuan bertindak sesuai norma dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial. Anak usia prasekolah diharapkan mampu berinteraksi dan beradaptasi dalam kegiatan kelompok, sehingga dapat diterima di lingkungan sosialnya. Menurut Femmi (2015) menekankan bahwa perkembangan sosial adalah proses belajar di mana anak secara bertahap menyesuaikan perilakunya dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku. Menurut Khaironi (2018) menyatakan bahwa pengembangan sosial adalah peningkatan kemampuan individu untuk berinteraksi dengan orang lain. Menurut (Erikson, 2010), perkembangan manusia berlangsung dalam delapan tahap. pada tahap prasekolah (usia 4-5), anak mulai melepaskan diri dari lingkungan keluarga dan membangun hubungan sosial di luar rumah. Mereka mulai aktif, terlibat dalam permainan, dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru (Khadijah, 2021). Anak cenderung ingin selalu berada di dekat teman-teman dan merasa tidak nyaman jika harus bermain sendiri (Mayar, 2013). Menurut Susanto (2017), mengemukakan bahwa anak perlu belajar keterampilan sosial agar dapat mengenal lingkungan, membangun hubungan sehat dengan orang lain, dan beradaptasi secara optimal. Marlina (2020) menambahkan bahwa perilaku sosial anak dalam situasi kelompok mencakup kemampuan untuk bekerjasama, bersaing secara sehat, dan menunjukkan sikap empati.

Kerjasama dalam konteks anak usia dini merupakan kemampuan untuk bekerjasama, berbagai tujuan, serta membentuk kepercayaan anatar indivisu (Saputra & Rudyanto, 2005). (Hurlock, 1978 : 268) mendefinisikan Kerjasama sebagai kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas bersama orang lain. Indri (2018) menegaskan bahwa kerjasama mencerminkan sikap untuk menyelesaikan kegiatan kelompok, seperti saat bermain secara tim. Menurut Prabandari & Fidesrinur (2021), ciri-ciri anak yang mampu bekerjasama meliputi ketaatan terhadap aturan kelas, rasa tanggung jawab, kemampuan berbagi, menghargai pendapat orang lain, serta penyelesaian masalah sosial secara tepat. Salah satu pendekatan untuk mengembangkan Kerjasama anak melalui aktivitas bermain. Bermain merupakan bagian penting dari proses perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak (Suryana, 2021). Anak belajar disiplin, memahami aturan, menghargai teman, dan mengekspresikan perasaan melalui permainan. Marlina (2020) menekankan bahwa kebebasan dalam bermain memungkinkan anak berkembang secara optimal tanpa tekanan. Fadillah (2019) menyatakan bahwa bermain merupakan metode pembelajaran paling efektif bagi anak karna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Nurhayati (2021)

menjelaskan bahwa aktifitas bermain yang dilakukan melalui kesepakatan bersama dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu contohnya adalah permainan esfaet menggunakan hula hoop, di aman setiap anak salam kelompok menyelesaikan tugas secara bergantian. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, kemampuan sosial, dan Kerjasama anak (Sunarsih & Dkk, 2007). Hula hoop sebagai media permainan fleksibel dapat digunakan secara individu maupun kelompok (Saragih, 2020). Menurut Dwiyanto (2020) menyatakan bahwa permainan *estafet hula hoop* melatih kerjasama dan kekompakan tim dengancara memindahkan hula hoop tanpa melepaskan pegangan tangan anatar anggota kelompok.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padng, khususnya di kelas B2 yang terdiri dari 12 anak, ditemukan bahwa anak-anak cendrung bermain secara individu dan kurang mampu bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Minimnya dukungan dari guru serta keterbatasan media pembelajaran yang menunjang aspek sosial, khususnya Kerjasama, menjadi factor penghambat utama. Oleh karna itu, dibutuhkan metode yang menarik dan menyenangkan, seperti permainan estafet hua hoop, untuk mendorong anak-anak belajar bekerjasama, berkomunikasi, dan memahami pentingnya kerja tim. Dengan melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian berjudul Pengaruh Estafet Hula Hoop Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Melalui peneapan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan Kerjasama anak dalam konteks pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode eksperimen melalui *desain quasi eksperimental*, yang dinilai tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2014), *desain quasi eksperimental* memiliki kelas kontrol, namun belum sepenuhnya mampu mengendalikan variabel luar yang mungkin memengaruhi proses berlangsungnya eksperimen. Dalam desain ini, digunakan ketika peneliti ingin melihat pengaruh suatu perlakuan di lingkungan alami namun dengan keterbatasan dalam mengontrol variabel luar. Agar penelitian lebih terfokus, penting untuk menetapkan populasi dan sampel secara tepat. Menurut Yusuf (2014) menyatakan bahwa populasi harus diperhatikan secara cermat apabila peneliti ingin menghasilkan kesimpulan yang dapat diandalkan dan relevan bagi subjek yang diteliti. Populasi adalah keseluruhan subjek maupun objek yang memiliki karakteristik tertentu. Sejalan dengan itu, Ardial (2014) menambahkan bahwa populasi dipilih sebagai pusat analisis yang akan diteliti dan menjadi dasar untuk menarik kesimpulan dalam penelitian.

Populasi dalam penelitian ini seluruh anak yang terdaftar di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang, berjumlah 39 anak yang tebagi menjadi tiga kelas, yaitu A,B1 dan B2. Sampel adalah bagian dari populasi yang menggunakan metode *purpose sampling* untuk pengambilan sampel (Sugiyono 2019). Menurut Sugiyono (2012), *purpose sampling* dilakukan dengan memilih sampel yang dianggap paling tepat dan relevan untuk tujuan penelitian. Masing-masing kelas terdiri dari 12 anak, sehingga total subjek berjumlah 24 anak. Meskipun jumlah ini tergolong kecil, hal ini dapat dimaklumi mengingat konteks penelitian dilakukan di lingkungan pendidikan anak usia dini, yang bersifat terbatas dan memerlukan pendekatan intensif

Intervensi yang diberikan adalah estafet hula hoop, sebuah kagiatan fisik yang dirancang untuk menstimulasi kerjasama melalui aktivitas kelompok. Intervensi dilaksanakan dalam tahapan sebagai berikut : (1) pemanasan dan pengenalan alat (hula hoop), (2). Pembentukan kelompok kecil (4-5 anak), (3) pelaksanaan permainan estafet, dimana anak secara bergiliran memindahkan hula hoop tanpa menjatuhkannya, (4) refleksi sederhana pada akhir kegiatan untuk memperkuat pemahaman anak terhadap kerjasama. Untuk mengukur kerjasama anak, digunakan lembar observasi checklist yang dikembangkan berdasarkan enam indikator utama. Intrument penelitian ditampilkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Instrument penelitian

Variabel	Sub Variabel	Item Pernyataan	Butir Item
Kemampuan <u>Kerjasama</u> Anak Saling Ketergantungan Secara Positif	Saling ketergantungan Secara Positif	Anak mampu menunjukkan sikap saling membantu teman dalam kegiatan bermain secara berkelompok	1
		Anak mampu mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam kegiatan bermain secara berkelompok	2
	Kemampuan anak bertanggung jawab	Anak mampu menuntaskan kegiatan sampai selesai dalam kelompoknya	3
		Anak mampu merapikan alat permainan yang telah digunakan selama kegiatan bermain secara kelompok	4
	Kemampuan anak berinteraksi dalam kelompok	Anak mampu bergantian dengan teman dalam pelaksanaan kegiatan bermain secara berkelompok	5
		Anak mampu membantu temannya dalam kegiatan berkelompok	6

Sumber: (Johnson 2010) dan (Prabandari & Fidesrinur, 2021)

Peneliti menerapkan enam item indikator pernyataan yang ditargetkan untuk anak-anak. Uji realibitas dilakukan dengan metode inter-rater reliability dan menghasilkan koefisien sebesar 0,84 yang menunjukkan keandalan yang tinggi. Untuk menganalisis data, digunakan metode yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan *SPSS 30 for windows*, uji-t dilakukan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antar kedua kelompok independen yang sama-sama menerima intervensi. Menurut (Sugiyono, 2019), uji-t digunakan apabila data berskala interval dan memenuhi asumsi normalitas serta homogenitas, sehingga cocok digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis

Menurut evaluasi data dari pemeriksaan normalitas, pemeriksaan homogenitas, dan pengujian hipotesis, hasil penelitian dapat disajikan sebagai berikut:

Uji Normalitas

Penting untuk melakukan uji normalitas dalam penelitian ini agar uji-t dapat dilakukan, karena data harus memiliki distribusi normal. Jika data tidak memiliki distribusi normal, maka uji-t tidak bisa dilanjutkan. Sebuah distribusi dianggap normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Berdasarkan tabel 2, hasil *pre-test* didapatkan 12 anak dikelas eksperimen dan 14 anak dikelas kontrol. Untuk kelas eksperimen, nilai sig kolmogorov-smirnov adalah 0,200 sedangkan untuk kelas

kontrol nilai tersebut adalah 0,146. Pada *post-test* kelas eksperimen, nilai Sig kolmogorov-smirnov juga 0,200, sementara kelas kontrol menunjukkan nilai 0,025. Dari perhitungan diatas dengan metode kolmogorov-smirnov, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal karena rata-rata nilai Sig dalam kedua kelompok lebih dari 0,05 dengan demikian, data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji normalitas eksperimen dan kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil <i>Pre-test</i>	Eksperimen	.141	7	.200 [*]	.962	7	.837
	Kontrol	.211	12	.146	.924	12	.317
Hasil <i>Post-test</i>	<i>Post-test</i> Eksperimen	.182	12	.200 [*]	.898	12	.149
	<i>Post-test</i> Kontrol	.259	12	.025	.839	12	.027

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

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Uji kedua dalam proses analisis data adalah uji homogenitas, yang menggunakan analisis One Way Anova. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berasal dari kelompok yang memiliki karakteristik serupa yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pelaksanaan uji kedua dilakukan dengan metode homogenitas melalui One Way Anova. Uji ini bertujuan guna memastikan bahwa data yang dipakai berasal dari kelompok yang homogen, baik untuk kelas eksperimen maupun kontrol. Hasil dari perhitungan uji homogenitas pada *post-test* kelompok dapat dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Anak	Based on Mean	1.269	1	22	.272
	Based on Median	.431	1	22	.518
	Based on Median and with adjusted df	.431	1	17.277	.520
	Based on trimmed mean	1.130	1	22	.299

Mengacu pada tabel 3, hasil analisis yang menggunakan SPSS 30 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,272. Karena nilai ini lebih tinggi dari 0,05 yaitu 0,272 lebih besar dari 0,05, kita

dapat menyimpulkan bahwa data ini bersifat homogen. Dengan demikian kedua kelas yang menjadi fokus penelitian adalah kelas yang memiliki sifat homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya adalah uji hipotesis yang dalam studi ini menerapkan analisis statistik parametrik, yaitu t-test sampel independen. Uji ini dilaksanakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang berarti antara kedua kelompok.

Tabel 4. Uji Pre-test Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar anak	Pre-test Eksperimen	10	11.20	2.573	.814
	Pre-test kontrol	12	10.75	2.301	.664
Hasil Belajar Anak	Post-test Eksperimen	12	21.08	2.234	.645
	Post-test Kontrol	12	18.75	3.194	.922

Berdasarkan data didapatkan, rata-rata N-gain pada *pre-test* untuk kelompok eksperimen yaitu 11,20, sedangkan kelompok kontrol memperoleh 10,75. Pada *post-test*, kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata 21,08, sementara kelompok kontrol mencatat 18,75. Selanjutnya, dilakukan analisis untuk mengetahui apakah perbedaan antara dua kelompok ini signifikan. Hasil analisis tersebut disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Independent Samples T-test

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
				F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference
		One-Sided p	Two-Sided p					Lower	Upper		
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	1.269	.272	2.073	22	.025	.050	2.333	1.125	-.001	4.667
	Equal variances not assumed			2.073	19.685	.026	.051	2.333	1.125	-.017	4.683

Dari hasil studi, didapatkan nilai signifikansi mencapai 0,272 yang lebih tinggi dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data memiliki sifat homogen. Disisi lain, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-arah) sebesar 0,050. Untuk mengambil keputusan kriteria yang diterapkan adalah jika nilai sig. (2-arah).

Pembahasan

Hasil dari penelitian yang didapat melalui pengujian dan pengamatan ditujukan untuk mengetahui seberapa besar dampak permainan *estafet hula hoop* terhadap kemampuan kolaborasi anak-anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Permainan *estafet hula hoop* memiliki pengaruh yang signifikan dan mampu menarik minat anak-anak, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang, *estafet hula hoop* terbukti memberikan dampak terhadap kemampuan kerjasama anak-anak aktivitas yang dilakukan sesuai dengan ciri-ciri anak pada usia dini yang ditunjukkan oleh hasil studi yang memperlihatkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Di kelas eksperimen, permainan *estafet hula hoop* digunakan dengan tema hewan, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode pesan berantai. Temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok mengamati peningkatan dalam kemampuan kerjasama, skor rata-rata di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada di kelas kontrol. Sebab itu didapatkan ada perbedaan yang jelas dalam kemampuan kerja sama anak-anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini mendukung temuan bahwa *estafet hula hoop* memiliki dampak positif terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini.

Pada *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat kerjasama anak di kelompok eksperimen memiliki rata-rata 11,42 dengan deviasi standar 2,811, nilai terendah 8, dan nilai tertinggi 16. Di sisi lain, kelompok kontrol pada *pre-test* menunjukkan rata-rata 10,75, deviasi standar 2,30, nilai terendah 8, dan nilai tertinggi 15. Selanjutnya, setelah melakukan uji normalitas untuk *pre-test* menggunakan SPSS versi 30, diperoleh nilai signifikansi *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,200 untuk kelompok eksperimen dan 0,146 untuk kelompok kontrol. Uji hipotesis yang membandingkan *pre-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,532.

Pada *pre-test* ini, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kerjasama anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini mungkin disebabkan oleh penggunaan alat pembelajaran yang serupa oleh pengajar di kedua kelompok, serta minimnya kegiatan permainan yang dapat mendukung peningkatan kemampuan kerjasama. Penelitian *pre-test* ini bertujuan untuk menilai kemampuan awal anak-anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 dalam hal kerjasama. Sebaiknya dalam proses belajar, pengajar perlu menggabungkan metode belajar dengan bermain agar kemampuan kerjasama anak dapat berkembang dengan baik.

Setelah *pre-test* dilaksanakan, setiap anak dalam kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan sebanyak tiga kali melalui permainan *estafet hula hoop* yang telah disiapkan. Dalam perlakuan kedua dan ketiga, beberapa anak mulai menunjukkan kemajuan di kategori “mulai terlihat”, sedangkan yang lainnya mencapai kategori “cukup”. Setelah itu, dilaksanakan *post-test* di kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 21,08 dengan deviasi standar 2,234, nilai terendah 18, dan nilai tertinggi 24. Di sisi lain, kelas kontrol memperoleh rata-rata 18,75 dengan deviasi standar 3,194, nilai terendah 15, dan nilai tertinggi yang tidak disebutkan. Selanjutnya, pada uji prasyarat normalitas dengan menggunakan SPSS 30. Nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk *post-test* kelas eksperimen adalah 0,200, sementara di kelas kontrol menunjukkan nilai 0,025. Uji homogenitas *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol menghasilkan signifikansi 0,272. Setelah itu, uji-t pada *post-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,050.

Berdasarkan temuan dari studi yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang, disimpulkan bahwa terdapat perubahan antara data *pre-test* dan *post-test* setelah tiga kali pertemuan. Selain itu, kelas eksperimen didapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan *estafet hula hoop* di kelas eksperimen memiliki dampak yang lebih besar dari pada permainan pesan berantai yang dilakukan secara kelompok di kelas kontrol. Banyak studi menunjukkan bahwa kemampuan untuk bekerjasama sangat penting dalam membangun hubungan persahabatan yang sehat di kalangan anak-anak kecil. Cara yang efektif untuk merangsang kemampuan kerjasama tersebut adalah melalui bermain. Seperti yang diungkapkan oleh (Suryana, 2021) bermain merupakan sarana yang vital untuk mendukung perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak, yang dapat terlihat dalam berbagai

aktifitas. Permainan itu sendiri adalah jenis aktifitas bermain yang lebih terorganisir, karena dalam permainan terdapat aturan, alur, dan cara bermain tertentu yang disepakati oleh para peserta, sebagaimana dinyatakan oleh (Syamsiatin, 2019) pada dasarnya, bermain lebih berfokus pada proses dari pada hasil akhir. Aktifitas ini berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, seperti yang terlihat dalam berbagai kegiatan (Suryana, 2021a). Selain itu, bermain merupakan aktifitas yang dilakukan oleh anak dengan suka rela, tanpa adanya tekanan atau tuntutan dari pihak lain, serta melibatkan semua indra dan imajinasi mereka secara aktif (Hayati & Putro 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa kemampuan untuk bekerjasama bisa ditingkatkan melalui aktifitas bermain, dan temuan ini didukung oleh berbagai riset sebelumnya. Salah satu penelitian yang relevan adalah yang dilakukan oleh (Amridha & Rahyuddin, 2020), yang mengungkapkan bahwa penerapan kerjasama dalam permainan memiliki peranan yang krusial bagi anak-anak pada usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat memahami pentingnya kerjasama dan solidaritas, serta dapat mengasah keterampilan berkomunikasi dalam kelompok, mengikuti arahan, dan berkolaborasi demi mencapai tujuan bersama.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang, permainan estafet hula hoop terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Aktivitas ini mendorong anak untuk berinteraksi, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas bersama secara aktif, selaras dengan karakteristik perkembangan sosial anak pada tahap usia dini. Data penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti permainan estafet hula hoop mengalami peningkatan kemampuan kerjasama yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang mengikuti permainan pesan berantai. Meskipun kedua kelompok menunjukkan kemajuan, rata-rata skor kelompok eksperimen lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa bentuk permainan kolaboratif seperti ini lebih optimal dalam memstimulasi keterampilan sosial anak. Temuan ini menegaskan bahwa permainan edukatif berbasis kerjasama dapat menjadi salah satu pendekatan pedagogis yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis sangat berterima kasih kepada Kepala Sekolah dan semua guru di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang atas izin dan dukungan yang sangat bejurguna dalam pelaksanaan ini. Penulis juga menghargai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan pendampingan, sehingga artikel ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat akhir dari penelitian. Isamping itu, penulis amat menghargai semua dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Amelia & Sumarni. (2022). Peran Orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. *Pendidikan Anak*, 11(2), 171-181. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.55121>
- Amridha & Rahyuddin. (2020). Meningkatkan Kerjasama anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel*, 1, 1-11. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1595>
- Ardial. (2014). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Bumi Aksara. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=889608>
- Dwiyanto, K. U. (2020). Permainan estafet hula hoop. *Scribd*. <https://id.scribd.com/document/598884620/Makalah-Estafet-Hulahoop>
- Erikson, E. (2010). *Childhood and Society* (P. Pelajar (ed.)). <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=27759>
- Fadillah. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. https://books.google.com/books/about/Buku_Ajar_Bermain_Permainan_Anak_Usia_Di.html?id=fja2DwAAQBAJ

- Femmi, N. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103–111. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1166122>
- Hurlock, E. (1978). *Child Development, Sixth Edition*. New York: Mc. Graw Hill, Inc. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1166122>
- Indah Rinukti Prabandari, & Fidesrinur. (2021). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *AUDHI*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Johnson, D. W., T. Johnson, R., & Holubec, E. J. (2010). *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama)*. Nusa Media. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/21100>
- Khadijah, N. Z. J. (2021). *Perkembangan sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*. Merdeka Kreasi Group. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/jipa.v2i2.652>
- Khaironi. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/479>
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459–464. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Mevira Indri. (2018). *Pengembangan Perilaku Sosial Anak dan Sikap Kooperatif Melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku* [Universitas Medan Area]. <https://repositori.uma.ac.id/jspui/handle/123456789/13692>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Rozalena & Kristiawan M. (2017). Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam mengembangkan potensi anak usia dini. *JMKSP Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 2(1), 233–255. <https://www.mendeley.com/catalogue/3668356e-1a9a-3925-b320-549d52352e05/>
- Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta: DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/448>
- Serli Marlina. (2020a). *Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman*. 5(2), 83–90. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/10336>
- Serli Marlina. (2020b). *Studi Sosial Anak Usia Dini*. PACE Malang, Jawa Timur.
- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. Infomedika. <https://repository.unja.ac.id/11863/>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. <https://id.scribd.com/document/391327717/Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Alfabeta. <https://id.scribd.com/document/391327717/Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono>
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif ab Kualitatif Fan R & D*. Bandung: ALFABETA. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/205780/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>
- Sunarsih & Dkk. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Penjas Orkes SD VI*. Erlangga. <https://inlislite.sinjaikab.go.id/inlislite3/opac/detail-opac?id=9813>
- suryana & Hartinah. (2018). Efektivitas Mencetak Percikan Daun Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Suayan. *Jurnal Usia Dini*, 4(2), 55–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/JUD.V4I2.12093>
- Suryana, D. (2021a). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media.
- Suryana, D. (2021b). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. KENCANA. https://pustaka.uinsu.ac.id/index.php?p=show_detail&id=29641
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini konsep dan teori*. PT Bumi aksara.

<https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=5488>

Suyadi & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Rosda Karya.

<https://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=33069>

Syamsiatin, E. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

<https://pustaka.ut.ac.id/lib/paud4201-bermain-dan-permainan-anak-edisi-2/>

Trimi Juliana Saragih. (2020). *Pengembangan Model Permainan Hula Hoop Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini* [Universitas Medan Area].

<https://repositori.uma.ac.id/jspui/handle/123456789/16167>

Yusuf M. (2014). *Metode Penelitian*. Prenadamedia Group.

[https://books.google.co.id/books?id=RnA-](https://books.google.co.id/books?id=RnA-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false)

[DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=RnA-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false)