



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

artikel tgl 26_Siti Hadija

Author(s) Coordinator

perpustakaan umsidasuryo

Organizational unit

Perpustakaan

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		1
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		65

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



25
The phrase length for the SC 2

4796
Length in words

34151
Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/47/46	64 1.33 %
2	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/viewFile/2573/pdf	60 1.25 %
3	https://acopen.umsida.ac.id/index.php/acopen/article/view/2333/819?download=pdf	51 1.06 %
4	https://core.ac.uk/download/pdf/328147416.pdf	48 1.00 %
5	https://core.ac.uk/download/pdf/328147416.pdf	39 0.81 %

6	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/viewFile/2573/pdf	37 0.77 %
7	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/viewFile/2573/pdf	36 0.75 %
8	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4136/29367/34976	34 0.71 %
9	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/viewFile/2573/pdf	31 0.65 %
10	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/viewFile/2573/pdf	30 0.63 %

from RefBooks database (2.40 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

Source: Paperity

1	Penggunaan Permainan Bakia Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Kelompok B TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Meiliza Sari, Inmaryanto,Nofita Tryana;	70 (7) 1.46 %
2	Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Fun Cooking pada anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Muaro Jambi Ismiatun Asih Nur, Destrinelli Destrinelli,Regita Nisasia;	15 (2) 0.31 %
3	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart APP Creator 3 Dalam Mata Pelajaran Biologi Charles Charles,Reski Muliany, Zakir Supratman, Zulfani Sesmiarni;	11 (1) 0.23 %
4	PENGUNAAN METODE PROYEK TERHADAP SIKAP KOOPERATIF PADA ANAK USIA DINI sasmati sasmati, Risyak Baharuddin,Elda Deswika;	10 (2) 0.21 %
5	Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak I Gede Astawan,Nia Hadaina;	9 (1) 0.19 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (16.95 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/viewFile/2573/pdf	269 (12) 5.61 %
2	https://core.ac.uk/download/pdf/328147416.pdf	94 (3) 1.96 %
3	https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/47/46	89 (4) 1.86 %
4	https://acopen.umsida.ac.id/index.php/acopen/article/view/2333/819?download=pdf	78 (2) 1.63 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4136/29367/34976	75 (4) 1.56 %
6	https://www.academia.edu/108977492/Pengembangan_Permainan_Tradisional_untuk_Meningkatkan_Kemampuan_Bahasa_Anak_Usia_Dini	45 (3) 0.94 %
7	http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/21489/8/1123113030%20BAB%20I.pdf	36 (2) 0.75 %
8	https://aulad.org/aulad/article/download/461/209/1704	24 (2) 0.50 %

9	https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd/article/download/25/35	13 (1) 0.27 %
10	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/21191/1/Peningkatan%20Kemampuan%20Kerjasama%20Anak%20Usia%205-6%20Tahun%20Melalui%20Permainan%20Tradisional%20Bakiak%20di%20Dusun%20Paso%27tanae.pdf	13 (2) 0.27 %
11	https://media.neliti.com/media/publications/333322-peningkatan-kemampuan-mengenal-bentuk-ge-f8454ac3.pdf	12 (1) 0.25 %
12	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/23084/1/Pengaruh%20Permainan%20Tradisional%20BOM%20Terhadap%20Kemampuan%20Kerjasama%20Anak%20Usia%20Dini%20Kelompok%20BI%20di%20TK%20Ikambe%20Bontolangka%20Kec.%20Bontonompo%20Kab.%20Gowa.pdf	12 (1) 0.25 %
13	https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/8866/3/T1_702010142_Full%20text.pdf	12 (1) 0.25 %
14	https://repository.um-surabaya.ac.id/2700/4/BAB_III.pdf	12 (1) 0.25 %
15	https://pdfs.semanticscholar.org/cff2/e0330c49430db16a3a0cce62db85af22775f.pdf	11 (2) 0.23 %
16	http://repository.ub.ac.id/193219/1/Ahmad%20Sukrisno%20Akbar%20Hamdani.pdf	11 (1) 0.23 %
17	https://etheses.uinmataram.ac.id/1471/1/Harti%20Mastari%201501101180.pdf	7 (1) 0.15 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

Abstract. Good cooperation is a collaboration that can achieve certain indicators, namely: 1) children are able to interact with the group, 2) children can complete tasks and help each other's peers, 3) children are able to help in the group to achieve common goals. The conditions in the field are very different from the cooperation indicators, around 4 out of 14 children aged 4-5 who have not yet shown the nature of cooperation because they continue to do something individually. This study uses class action research (PTK) to explain the efforts made to improve the ability to cooperate in clog games in groups. The results of this study were declared successful, proven at the end of the cycle of 12 children aged 4-5 years who experienced an increase through clog games in Al-Faqih Islamic Kindergarten with evidence that children who had achieved a success indicator of 85% were concluded to be significantly successful.

Keywords : Clog game, Cooperation Ability, Children aged 4-5 years old

Absatrak. Kerjasama yang baik ialah kerjasma yang dapat mencapai indikator tertentu yakni: 1) anak mampu berinteraksi dengan kelompok, 2) anak dapat menyelesaikan tugas serta saling tolong teman sebaya, 3) anak mampu membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kondisi di lapangan sangat berbeda dari indikator kerjasama tersebut, sekitar 4 dari 14 anak usia 4-5 yang belum menunjukkan sifat kerjasama karena mereka terus mengerjakan sesuatu secara individu. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk menjelaskan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dalam permainan bakiak secara berkelompok. Hasil penelitian ini dinyatakan berhasil, terbukti pada akhir siklus 12 anak usia 4-5 tahun yang mengalami peningkatan melalui permainan bakiak di TK Islam Al-Faqih dengan bukti anak yang telah mencapai indikator keberhasilan sebanyak 85% disimpulkan berhasil secara signifikan.

Kata Kunci : Permainan bakiak, Kemampuan Kerjasama, Anak usia 4-5 tahun

1. I. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang direncanakan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif yang dapat mengembangkan segala aspek perkembangan peserta didik sehingga mereka memiliki pengetahuan **spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi bangsa dan masyarakat**. Melihat betapa pentingnya Pendidikan, maka Pendidikan harus dimulai sejak dini [1]. Menurut **peraturan pemerintah nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan layanan pendidikan, pendidikan** pra sekolah (PAUD) dimaksudkan untuk membangun, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal dan memberikan kesempatan untuk menikmati masa kanak-kanak. Hal ini juga bertujuan untuk membentuk perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik sehingga mereka siap untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya [2]. **PAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia** tertentu. **Usia dini sering disebut the golden age (usia emas)** karena pentingnya masa ini. PAUD merupakan pendidikan usia dini yang dimulai sebelum enam tahun pendidikan dasar dan bertujuan untuk **menyiapkan anak-anak usia dini untuk memasuki jalur pendidikan dasar selanjutnya dengan kesiapan mental dan emosional serta aspek-aspek lain yang penting bagi anak-anak** [3]. Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan sejak dini yaitu aspek perkembangan sosial emosional yang apabila aspek keterampilan sosial ini dapat diperoleh anak melalui proses dengan lingkungan sekitar. Perkembangan sosial emosional penting bagi setiap anak untuk dapat beradaptasi dengan baik. Kemampuan sosial emosional juga dapat membantu

anak mengatasi masalah yang mungkin mereka hadapi di masa depan. Memiliki kemampuan sosial emosional yang baik memerlukan proses stimulus yang sesuai dengan karakteristik anak dan sesuai prinsip belajar pada anak usia dini [4]. Keterampilan sosial merupakan suatu kepekaan anak terhadap pemahaman perasaan orang lain ketika mereka sedang melakukan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pada intinya sesuatu yang terjadi dalam perkembangan sosial emosional anak akan tergantung pada lingkungan sekitar anak [5]. Menurut Marlina sikap sosial adalah sebuah kegiatan dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti berinteraksi dengan teman sebaya, guru, orangtua, maupun saudara. Pengembangan sikap sosial pada anak dapat dikembangkan melalui bentuk permainan kelompok [6]. Dengan bermain kelompok anak dapat bekerjasama dengan mengembangkan keterampilan sosial, anak belajar berinteraksi, berkomunikasi, dan memahami perasaan orang lain.

Kemampuan kerjasama yang merupakan bagian dari kemampuan sosial emosional ini sangat penting untuk dikembangkan pada peserta didik.

Kemampuan kerjasama juga disebut sebagai sikap kooperatif yang sangat penting dalam membangun hubungan pertemanan yang positif, yang harus dilatih sejak dini [7]. **Kerjasama merupakan salah satu kemampuan pola perilaku sosial, semakin banyak kesempatan bagi anak untuk bekerjasama dan menyelesaikan** sesuatu maka semakin cepat mereka belajar melakukan tugas bersama [8]. Dalam Nugraha mengatakan bahwa setelah usia empat tahun, anak-anak belajar bermain atau bekerjasama serta bertambahnya **banyak kesempatan yang mereka miliki untuk mengembangkan kemampuan mereka, semakin cepat juga mereka belajar dengan menerapkannya** [9]. Kerjasama adalah ketika dua orang atau lebih berkolaborasi untuk mengurus kepentingan dan tujuan bersama itulah yang disebut dengan kerjasama. Definisi ini sejalan dengan gagasan sebelumnya bahwa kerjasama adalah ketika dua orang atau lebih berkolaborasi untuk melakukan serta menjalankan suatu kegiatan atau usaha secara bersama-sama [10]. Ada beberapa faktor kerjasama pada anak yang dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti anak berada di lingkungan yang positif dan bebas tekanan, dapat menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak saat bekerjasama, menyampaikan pesan verbal setelah pesan nonverbal saat berbicara dengan anak sehingga terkesan bagi mereka untuk mengetahui perilaku yang baik dan buruk, dan melibatkan anak dalam percakapan menghargai ide-ide anak dan memberikan respons yang baik, guru dan orang tua harus melibatkan anak untuk berkomunikasi dan bekerjasama [11]. Berdasarkan uraian diatas faktor yang mempengaruhi kerjasama pada anak adalah memiliki lingkungan yang positif dan bebas tekanan, melibatkan anak dalam komunikasi, dan menggunakan ekspresi yang sesuai saat menyampaikan pesan ketika bercakap-cakap dengan anak.

Dengan kerjasama anak bisa berbagi, saling membantu satu sama lain, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Pencapaian perkembangan kemampuan kerjasama **anak usia 4-5 tahun** dalam permendiknas **nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini** terdapat dalam tingkat **pencapaian perkembangan** dan dalam tingkat pencapaian tersebut juga disebutkan dalam indikator salah satunya **dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan saling membantu**. Indikator kemampuan kerjasama pada anak usia 4-5 meliputi: keinginan anak untuk bergabung dan berinteraksi dengan kelompok, menyelesaikan tugas serta saling tololong dan membantu dalam kelompok [12]. Dalam bermain kelompok anak dikatakan bisa bekerjasama yakni: anak mampu memahami dan mengikuti aturan sederhana dalam permainan, anak dapat menunjukkan rasa empati dengan memahami perasaan teman dan ingin membantu jika teman merasa sedih ataupun kesulitan serta dapat menyelesaikan konflik kecil dengan bantuan orang dewasa atau guru dan mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas sederhana [13]. Berdasarkan pendapat diatas bahwa kemampuan kerjasama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Namun pada kenyataannya anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al-Faqih memiliki permasalahan yang dimana kemampuan kerjasama peserta didik belum berkembang. Dari 14 jumlah anak terdapat 10 anak yang belum optimal, dikarenakan kurangnya kegiatan yang bersifat kelompok, sebagian anak tersebut cenderung tidak menghargai teman dan kurang berinteraksi dengan teman sebayanya. Permasalahan tersebut disaat bermain anak mudah tersinggung dan marah ketika tidak mendapatkan keinginannya. Sebagian anak juga masih belum bisa beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan masih bergantung pada guru. Rendahnya kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al-Faqih dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: Kurangnya kesempatan anak untuk bermain bersama teman sebayanya, kurangnya stimulasi serta bimbingan dari guru dalam mengembangkan kemampuan kerjasama, dan tidak adanya kegiatan yang mendorong kerjasama, baik disekolah maupun diluar. Hal ini dapat mengurangi kemampuan anak untuk belajar bekerjasama, guru biasanya hanya menstimulasi menggunakan metode bercerita **yang didalamnya ada nilai-nilai** kerjasama.

Adanya anggapan guru bahwa anak TK A belum mampu bekerjasama dan metode bermain kelompok belum pernah dicoba untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berpendapat bahwa permainan bakiak kayu secara berkelompok ini dapat menjadi solusi yang efektif. Permainan bakiak secara berkelompok dapat membantu anak dalam belajar berbagi peran dan tugas, berbagi alat dan bahan, saling membantu, menghargai pendapat teman, dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Permainan bakiak kayu secara berkelompok adalah salah satu dari banyaknya permainan yang dapat meningkatkan keterampilan kerjasama anak usia 4-5 tahun [14]. Bermain bakiak mengutamakan kekompakan dan kerjasama antara kelompok **untuk itu harus menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Untuk** memastikan bahwa peserta kelompok tidak terjatuh, setiap kelompok pemain bakiak harus berjalan secara teratur dan bekerjasama dalam kelompok [15]. **Permainan bakiak merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari sumatera barat yang dilahirkan pertengahan tahun 1970an. Alat permainan ini terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sendal yang panjangnya sekitar 125cm, pada masing-masing papan terdapat tiga atau empat tali karet untuk pengikat kaki pemain. Permainan dilakukan dengan cara berkelompok yang mana tiap kelompok terdiri atas tiga atau empat orang anak, setiap anak harus memasukkan kakinya kedalam lekukan tali yang telah terpasang pada sepasang kayu tersebut hingga mencapai garis finish. Dalam permainan ini anak dituntut untuk saling berkomunikasi, bekerjasama dalam tiap kelompok agar tiba digaris finish dengan cepat karena dengan melakukan permainan bakiak anak dapat mengembangkan salah satu aspek yakni aspek perkembangan sosial emosional anak** [16]. **Salah satu cara yang dapat digunakan untuk** mendorong anak usia dini dapat bekerjasama, terutama dalam kelompok, adalah dengan bermain bakiak.

Permainan bakiak secara berkelompok apabila dilihat dari segi manfaatnya memiliki manfaat untuk aspek perkembangan sosial sedangkan bahari menyatakan bahwa tujuan dari permainan bakiak adalah melatih kemampuan anak dalam bekerjasama dalam mencapai tujuan yang sama serta menjalin hubungan keakraban pada setiap anak. Dengan demikian permainan bakiak secara berkelompok menciptakan kekompakan disetiap kelompok untuk bekerjasama mencapai finish [17]. Permainan bakiak dapat mengurangi sikap mementingkan diri sendiri sejak dini serta dapat mengenal dan menerapkan permainan tradisional yang menyenangkan dibanding permainan modern. Permainan bakiak dapat membantu anak belajar bekerjasama, permainan ini biasanya melibatkan banyak anak, mengajarkan mereka untuk bekerjasama dan mendukung satu sama lain [18]. Pemanfaatan permainan bakiak ini sebagai media pembelajaran yang masih kurang digunakan dalam kegiatan fisik pada anak usia dini. Untuk itu kekurangan terhadap permainan bakiak untuk usia 4-5 tahun ini dapat berupa: anak-anak akan kesulitan menyelaraskan gerakan, jika tim kelompok tidak kompak maka permainan jalan bakiak tidak akan berurutan serta keterbatasan pengetahuan pendidik tentang jenis permainan tradisional bakiak. Hal ini mungkin karena tidak banyak pengetahuan tentang bagaimana permainan tradisional memengaruhi keterampilan anak [19]. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana permainan bakiak sebagai salah satu **permainan tradisional yang memengaruhi kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini** didukung oleh Prabandari menyatakan bahwa **kemampuan kerjasama dilatih dari sedini mungkin karena lebih mudah menerima rangsangan maupun stimulasi yang diberikan** [20]. Ditambah dengan riset menurut **Sumual mengemukakan bahwa melalui permainan bakiak**

berbagai macam keterampilan dan kecakapan hidup diperkenalkan agar dapat digunakan anak dalam kehidupan sosialnya [21]. Hal ini sejalan dengan pendapat lestari & andira bahwa permainan tradisional bakiak mengandung nilai-nilai kerjasama yang kental [22].

Sebagaimana studi terhadulu yang dilakukan oleh Mahdalena tentang meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan bakiak hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan telah teruji kebenarannya yaitu melalui permainan bakiak dapat meningkatkan kerjasama anak [23]. Hal ini berbeda dari penelitian sebelumnya penelitian ini dapat mengisi kesenjangan terutama dalam penerapan permainan bakiak anak usia 4-5 tahun. Peneliti menyiapkan arena bermain yang aman dan luas, mengajarkan aturan permainan dan cara menggunakan bakiak serta mempraktikan, mengajak anak untuk bermain secara berkelompok kemudian peneliti memberikan tantangan untuk menyelesaikan rute tertentu sampai dengan finish dan yang terakhir melakukan refleksi berdiskusi tentang pengalaman mereka setelah bermain dan menanyakan tentang perasaan saat bekerjasama dengan teman. Dengan demikian penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan bakiak secara berkelompok.

2. II. Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam The Action Research Planner (1988) dalam muslich mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas siswa tidak hanya bermain saja dengan perintah dari peneliti, tetapi siswa juga diajak berperan aktif dalam kegiatan permainan yang disesuaikan dengan tahap-tahap perencanaan pelaksanaan observasi sampai tahap refleksi [24].

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Al-Faqih subjek penelitian ini meliputi 14 anak, 8 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam siklus pertama jika belum berhasil maka dilakukan siklus kedua kalaupun belum berhasil juga dilanjutkan dengan siklus ketiga dan seterusnya sampai berhasil.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan beberapa teknik alat pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi yang merupakan metode bantu dalam upaya memperoleh data penelitian lapangan. Adapun wawancara yang dilakukan peneliti untuk mengetahui sejauh mana peran permainan bakiak dalam meningkatkan kerjasama, wawancara dilakukan pada guru kelas A di TK Islam Al-Faqih. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar observasi ini yang akan digunakan untuk mengobservasi aktivitas siswa selama tindakan berlangsung. Indikator kemampuan kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini anak mampu berinteraksi dengan kelompok, menyelesaikan tugas serta saling tolong menolong dan membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama [12].

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, yang terdiri dari hasil catatan lapangan dan wawancara, dianalisis secara kualitatif. Kemudian untuk mengetahui hasil tindakan, jenis data yang bersifat kauntitatif yang didapatkan dari hasil evaluasi dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = F/n \times 100\% \quad \text{Keterangan: } F = \text{Jumlah peningkatan kemampuan kerjasama}$$

$$N = \text{Jumlah anak}$$

P = Presentase ketercapaian

Untuk itu kriteria keberhasilan yang diharapkan peneliti dalam metode penelitian tindakan kelas (PTK) dapat memberikan hasil yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kerjasama apabila 75% dari jumlah 14 anak mampu mencapai skor 3 yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

3.

III. Hasil dan Pembahasan

Sebelum dilakukan tindakan dalam menangani kerjasama anak yang belum baik di TK Islam Al-Faqih Jl. Raya rame pilang maka peneliti melakukan observasi awal. Orientasi awal yang dilakukan dalam penelitian ini berupa prasiklus. Prasiklus dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelum dilakukan tindakan dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan anak dalam bekerjasama antar teman satu kelasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan secara keseluruhan dapat dilihat bahwa pembelajaran di dalam kelas dilakukan dengan suasana kurang menyenangkan. Hal ini yang dapat mempengaruhi kurangnya motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Selain itu kegiatan yang digunakan untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama kurang menarik, yaitu anak diajak dengan menyusun balok. Aktivitas menyusun balok mungkin tidak cukup menarik atau bervariasi ketika hanya satu jenis kegiatan, anak yang tidak mendapatkan giliran atau kesempatan untuk berpartisipasi cenderung merasa kecewa serta kehilangan minat saat bermain. Hal ini anak merasa terabaikan karena anak melakukan apa yang hanya diperintahkan oleh guru, guru hanya mengamati hasil akhir dan kurang mengamati perkembangan kemampuan kerjasama anak. Demikian hasil penilaian observasi prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk bekerjasama masih terbilang rendah, seperti yang ditunjukkan oleh tabel berikut.

Tabel 1.1 Skor Kemampuan Kerjasama Anak pada Prasiklus

Subjek Hasil Jumlah Kriteria Keterangan

Anak mampu berinteraksi dengan kelompok Anak dapat menyelesaikan tugas serta saling tolong menolong sesama teman sebaya Anak mampu membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama

Ab 1 2 3 6 66% B

Ar 1 1 1 3 33% KB

Ar2 1 2 3 6 66% B

An 1 1 1 3 33% KB

Az 2 1 2 5 55% B

Dz 2 1 2 4 44% KB

Hq 3 3 3 9 100% SB

Ji 3 3 3 9 100% SB

Ke 3 3 3 9 100% SB

Lu 2 2 3 7 77% B

Ni 2 2 1 5 55% B

Pi 3 3 3 9 100% SB

Ta 3 3 3 9 100% SB

Va 1 2 2 5 55% B

Tingkat Ketercapaian 36%

KB = Kurang baik dengan nilai 1, apabila belum mampu melakukan aktivitas dengan indikator yang diamati

B = Baik dengan nilai 2, apabila mampu melaksanakan aktivitas sesuai yang diamati

SB = Sangat Baik dengan nilai 3, apabila anak melaksanakan aktivitas dengan sangat baik dan mandiri

Berdasarkan perolehan hasil peningkatan kemampuan kerjasama diatas menunjukkan bahwa pada prasiklus hasil yang didapatkan belum mencapai target yang ditentukan oleh peneliti. Pada prasiklus ini hanya 5 anak yang berhasil, sedangkan 9 anak lainnya masih belum berhasil. Dengan demikian dikarenakan anak-anak masih mengalami kesulitan dalam bekerjasama dengan kelompok, seperti pada saat anak mengikuti kegiatan menyusun balok sebagian anak merasa bosan atau tidak terlibat secara aktif. Hal tersebut yang dapat mempengaruhi motivasi mereka dalam berpartisipasi. Pada prasiklus ini presentase yang diperoleh hanya 36%. Dari hasil keberhasilan yang masih kurang dari 75% maka dengan itu perlu diadakannya tindak lanjut untuk mengasah dan melatih meningkatkan kemampuan kerjasama anak sebagai suatu bentuk upaya perbaikan yaitu dengan menerapkan permainan bakiak secara berkelompok.

Siklus I

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini peneliti telah membuat perencanaan melalui kegiatan bermain bakiak guna meningkatkan kemampuan kerjasama anak di TK Islam Al-Faqih pilang. Beberapa tahap dalam penelitian (1) **Peneliti menentukan topik pembahasan, menyusun rencana pembelajaran (RPP), menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan** bermain bakiak. (2) Tindakan saat kegiatan bermain bakiak dengan melakukan ice breaking terlebih dahulu dilanjutkan dengan kegiatan pembukaan, menjelaskan dan mengenalkan dalam kegiatan bermain bakiak dan kegiatan penutup/ recalling. (3) Mengamati proses kegiatan saat berlangsung dan mencatat di lembar penilaian. (4) Menganalisis hasil kegiatan bermain bakiak dan memperbaiki kekurangan saat kegiatan tersebut. Pelaksanaan siklus I ini dilakukan selama 2 hari dalam 1 minggu, permainan dilakukan di luar ruangan dimulai pada pukul 08.10-09.00 WIB. Alat yang digunakan dalam permainan bakiak ini terbuat dari kayu yang menyerupai sandal. Permainan dimulai di luar ruangan dengan kegiatan pemanasan terlebih dahulu. Sebelum melakukan kegiatan bermain, peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara bermain bakiak yang baik dan benar. Setelah itu, setiap kelompok akan diminta oleh peneliti untuk **naik ke atas sandal bakiak secara bersamaan. Setelah mendengar instruksi dari peneliti 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).**

Ketika proses kegiatan berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan kerjasama anak. Adapun hasil observasi kemampuan kerjasama anak melalui permainan bakiak secara berkelompok pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut :

Tabel 1.2 Skor Kemampuan Kerjasama Anak pada Siklus I

Subjek Indikator kemampuan kerjasama Jumlah Kriteria Keterangan

Subjek	Indikator kemampuan kerjasama	Jumlah	Kriteria	Keterangan	Subjek	Indikator kemampuan kerjasama	Jumlah	Kriteria	Keterangan
An	Anak mampu berinteraksi dengan kelompok	8	7	77% SB	An	Anak dapat menyelesaikan tugas serta saling tolong sesama teman sebaya	8	7	Anak mampu membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama
Ar	6	6	6	66% B	Ar	6	6	6	66% B
Ar2	9	9	100%	SB	Ar2	9	9	9	100% SB
An	4	4	4	44% KB	An	4	4	4	44% KB
Az	6	6	6	66% B	Az	6	6	6	66% B
Dz	6	6	6	66% B	Dz	6	6	6	66% B
Hq	9	9	100%	SB	Hq	9	9	9	100% SB
Ji	9	9	100%	SB	Ji	9	9	9	100% SB
Ke	9	9	100%	SB	Ke	9	9	9	100% SB
Lu	9	9	100%	SB	Lu	9	9	9	100% SB
Ni	6	6	6	66% B	Ni	6	6	6	66% B
Pi	9	9	100%	SB	Pi	9	9	9	100% SB
Ta	9	9	100%	SB	Ta	9	9	9	100% SB
Va	5	5	5	55% B	Va	5	5	5	55% B
Tingkat Ketercapaian	57%								

KB = Kurang baik dengan nilai 1, apabila belum mampu melakukan aktivitas dengan indikator yang diamati

B = Baik dengan nilai 2, apabila mampu melaksanakan aktivitas sesuai yang diamati

SB = Sangat Baik dengan nilai 3, apabila anak melaksanakan aktivitas dengan sangat baik dan mandiri

Dilihat dari hasil perolehan pada tabel 1.3 menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian kemampuan kerjasama anak mendapatkan nilai presentase sebesar 57% yang menunjukkan dari hasil kegiatan main sedikit meningkat 8 anak yang sudah tuntas, sementara 6 anak lainnya belum tuntas. Sebelumnya pada prasiklus mendapat nilai presentase 36% yang mana hanya ada 5 anak yang sudah tuntas dan 9 lainnya masih belum tuntas. Penilaian ini berdasarkan jumlah observasi yang dilakukan selama 2 kali dalam 1 minggu dengan penilaian secara umum menggunakan penilaian angka antara 1-3. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari kemampuan kerjasama melalui permainan yang dilaksanakan pada siklus I belum mencapai target keberhasilan yang seharusnya adalah 75%. Maka dari itu perlu diadakannya refleksi dengan dilakukan diskusi antara peneliti dengan guru kelas.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, siklus I teridentifikasi kendala dalam penelitian ini diantaranya : Anak belum dapat bekerjasama saat bermain, kurangnya interaksi dengan teman yang bukan satu lingkaran pertemanan dengan dirinya dan anak masih kesulitan dalam mengikuti langkah kaki temanya sehingga ada beberapa anak yang masih terjatuh saat bermain serta masih butuh bantuan pada peneliti. Untuk itu peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan bakiak masih kurang kondusif. Dan berdasarkan kendala pada siklus I yang terbilang masih banyak perlu pengoptimalan yang lebih baik. Maka pada siklus II, peneliti dan guru memberikan instruksi yang lebih detail kepada anak-anak tentang bagaimana cara berkomunikasi dan berkoordinasi dengan kelompoknya masing-masing dengan memberikan contoh strategi seperti hitungan bersama agar lebih sinkron, serta memberikan reward dan pujian saat anak berhasil mencapai finish. Untuk itu peneliti dan guru melakukan pembagian kelompok yang sama rata agar setiap anak mendapatkan peran aktif sehingga anak dapat bekerjasama dengan baik. Pada saat pelaksanaan, peneliti dan guru mengawasi jalannya permainan dan memberikan bantuan jika diperlukan serta memberikan pujian dan reward saat anak-anak berhasil bekerjasama mencapai finish. Dan yang terakhir mengajak anak-anak berbagi pengalaman mereka selama permainan serta menanyakan apa yang dilakukan saat bersama teman dan bagaimana perasaan anak saat bekerjasama. Demikian peneliti dan guru juga ikut membantu anak-anak menggali tantangan yang mereka hadapi dan bagaimana mengatasinya, mencatat interaksi dan kerjasama anak selama permainan berlangsung, hal ini yang menjadi perbedaan dengan siklus I yaitu peneliti hanya mengamati proses saat kegiatan berlangsung. Hal ini diadakan pada siklus II sehingga kendala yang ada pada siklus I dapat diatasi

dengan adanya tindakan siklus II.

Siklus II

Tahapan perencanaan yang dilakukan di siklus II sama halnya dengan siklus I yaitu membuat perencanaan kemampuan kerjasama anak di TK Islam Al-Faqih. Beberapa tahap dalam penelitian (1) Peneliti menyusun rencana pembelajaran (RPP) menyesuaikan dengan yang sedang digunakan di TK Islam Al-Faqih pilang, menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain bakiak. (2) Tindakan saat kegiatan bermain bakiak dengan melakukan ice breaking terlebih dahulu dilanjutkan dengan kegiatan pembukaan, menjelaskan dan mengenalkan dalam kegiatan bermain bakiak dan kegiatan penutup/recalling. (3) Mengamati proses kegiatan saat berlangsung dan mencatat di lembar penilaian. (4) Menganalisis hasil kegiatan bermain bakiak dan memperbaiki kekurangan saat kegiatan tersebut.

Siklus II juga dilakukan selama 2 hari dalam 1 minggu. Permainan dilakukan di luar ruangan seperti yang dilakukan pada siklus I. Dalam proses penilaian penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan dokumentasi berupa foto. Dilihat pada faktor kendala yang ada pada siklus I maka peneliti menyiapkan perencanaan tambahan yaitu pemberian instruksi yang lebih detail tentang cara berkoordinasi dan berkomunikasi dengan sesama kelompok serta lebih meningkatkan kembali akan kemampuan kerjasama anak dan peraturan yang telah disepakati bersama agar dapat meminimalisir kendala yang terjadi pada siklus I. Dengan pembagian kelompok yang sama rata agar setiap anak mendapatkan peran aktif sehingga anak dapat bekerjasama dengan baik.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari siklus I, secara keseluruhan terjadi peningkatan dalam kerjasama anak, namun dengan jumlah peningkatan yang belum mencapai 75%. Oleh sebab itu untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan bakiak kembali dilakukan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II ini dimulai pada jam yang sama seperti yang dilakukan pada siklus I yaitu pukul 08.10-09.00 WIB. Anak diarahkan berbaris dan ice breaking terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan bermain bakiak. Sebelum memulai permainan, peneliti menjelaskan kembali kepada anak-anak cara bermain bakiak yang baik dan benar, kemudian guru kelas membantu peneliti untuk membentuk masing-masing kelompok, selanjutnya peneliti akan mengarahkan masing-masing kelompok naik ke atas sandal secara bersama setelah mendengar intruksi dari peneliti, setiap kelompok akan berjalan dari garis start menuju ke garis finish dengan cara melangkahkan kaki secara bersama (setiap anggota kelompok harus kompak mengangkat kaki secara bergantian). Pada saat pelaksanaan peneliti dan guru mengawasi jalannya permainan dan memberikan bantuan jika diperlukan serta memberikan pujian dan reward saat anak-anak berhasil bekerjasama mencapai finish. Peneliti dan guru juga ikut membantu anak-anak mengalami tantangan yang mereka hadapi dan bagaimana mengatasinya, mencatat interaksi serta kerjasama anak selama permainan berlangsung. Selama anak-anak berproses mengikuti kegiatan bermain bakiak **guru dan peneliti mengamati dan memperhatikan setiap proses yang dilakukan oleh anak apakah sudah berkembang atau masih belum**.

Pada saat kegiatan pelaksanaan permainan bakiak berlangsung antusias anak dalam bekerjasama mulai berkembang dari pada yang telah diperoleh di siklus I. Semua anak mampu melakukan permainan bakiak dengan baik seperti yang sudah dicantumkan pada indikator yaitu anak mampu berinteraksi dengan kelompok, anak dapat menyelesaikan tugas serta saling tolong sesama teman sebaya, dan mampu membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Adapun hasil **peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan bakiak pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al-Faqih** secara berkelompok pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.3 Skor Kemampuan Kerjasama Anak pada Siklus II

Subjek Indikator Jumlah Kriteria Keterangan

	Anak mampu berinteraksi dengan kelompok	Anak dapat menyelesaikan tugas serta saling tolong sesama teman sebaya	Anak mampu membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama
Ab	3 3 3 9 100%	SB	
Ar	3 3 3 9 100%	SB	
Ar2	3 3 3 9 100%	SB	
An	2 2 2 6 66% B		
Az	3 3 3 9 100%	SB	
Dz	3 3 3 9 100%	SB	
Hq	3 3 3 9 100%	SB	
Ji	3 3 3 9 100%	SB	
Ke	3 3 3 9 100%	SB	
Lu	3 3 3 9 100%	SB	
Ni	3 3 3 9 100%	SB	
Pi	3 3 3 9 100%	SB	
Ta	3 3 3 9 100%	SB	
Va	2 2 2 6 66% B		
Tingkat Ketercapaian	86%		

KB = Kurang baik dengan nilai 1, apabila belum mampu melakukan aktivitas dengan indikator yang diamati

B = Baik dengan nilai 2, apabila mampu melaksanakan aktivitas sesuai yang diamati

SB = Sangat Baik dengan nilai 3, apabila anak melaksanakan aktivitas dengan sangat baik dan mandiri

Berdasarkan data tabel tersebut menghasilkan adanya peningkatan kemampuan kerjasama anak yang telah memperoleh kategori keberhasilan pada siklus II dengan predikat tuntas sebanyak 12 anak dari keseluruhan 14 anak dengan presentase sebesar 86%. Setelah adanya perbaikan refleksi dengan guru kelas dan diadakannya tindak lanjut berupa siklus II menghasilkan peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan bakiak di TK Islam Al-Faqih pilang mengalami peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan observasi awal prasiklus.

Dari hasil data tabel tersebut juga dapat dilihat sebanyak 12 anak yang mengalami peningkatan kerjasama dengan keterangan SB (Sangat baik) dan 2 anak yang masih mengalami sedikit keterlambatan dengan keterangan B (Baik). **Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II** di TK Islam Al-Faqih pilang **berjalan lancar, dimana kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi dengan baik. Kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan bakiak pada anak usia 4-5 tahun secara berkelompok mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan kerjasama ini terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan yaitu: Anak mampu berinteraksi dengan kelompok, anak dapat menyelesaikan tugas serta saling tolong sesama teman sebaya dan anak mampu membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama menempuh garis finis. Karena kemampuan bekerjasama anak pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan (75%), maka tindakan dikatakan cukup dan dihentikan pada siklus II ini.** Dengan presentase kurva kemampuan kerjasama anak sebagai berikut :

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif upaya perbaikan proses pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Terjadinya peningkatan kemampuan kerjasama anak ditunjukkan melalui kekompakan dalam bermain bakiak, serta terjalinya interaksi yang positif antar anak saat melakukan aktivitas bermain bakiak. Selain itu, anak dapat menaati aturan bermain dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bakiak dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi kurangnya kemampuan kerjasama pada anak usia 4-5 tahun.

Penerapan permainan bakiak dapat membuat anak menjadi sangat antusias ketika melakukan kegiatan belajar mengajar. Anak tidak merasa jemu ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sumbar mengemukakan bahwa permainan bakiak dapat menumbuhkan rasa solidaritas kebangsaan pada diri anak usia dini yang tercermin dari kemampuan anak usia dalam membangun kebersamaan, rasa simpati, rasa empati kekompakan dan mewujudkan tujuan atau kepentingan bersama-sama [21]. Pembelajaran dengan kelompok dapat melatih kerjasama anak yang meliputi berbagai unsur seperti kemampuan berinteraksi dengan kelompok, saling membantu dengan teman kelompok dan tanggung jawab dengan tugas kelompoknya. Hal ini sejalan dengan pendapat gordon (moeslichateon) bahwa kerja kelompok merupakan kegiatan belajar yang memungkinkan anak belajar untuk mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama [25].

IV. Kesimpulan

Permainan bakiak secara berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al-Faqih. Hal ini pada saat pelaksanaan kegiatan bermain bakiak dimulai dengan peneliti dan guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak-anak tata cara bermain bakiak yang baik dan benar, serta memberikan instruksi yang lebih detail kepada anak-anak tentang bagaimana cara berkomunikasi dan berkoordinasi dengan kelompoknya masing-masing. Peneliti dan guru juga memberikan contoh strategi seperti hitungan bersama agar lebih sinkron serta memberikan reward dan pujian saat anak-anak berhasil bekerjasama mencapai finish.

Hasil tindakan kelas yang dilakukan di TK Islam Al-Faqih terjadi peningkatan secara bertahap, di prasiklus presentase diperoleh 35%, sedangkan siklus I presentase sedikit meningkat sebesar 50%. Namun masih belum mencapai hasil maksimum sehingga perlu tindakan kembali di siklus II. Pada siklus II ini presentase yang diperoleh lebih yakni 85%, maka dalam kegiatan permainan bakiak ini dinyatakan berhasil. Dari presentase yang sudah dipaparkan menyatakan bahwa adanya peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan bakiak anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al-Faqih pilang Kec.Wonoayu Sidoarjo.