



Upaya Meningkatkan Kelincahan dan Kerjasama melalui Permainan Tradisional di Kelas 5 SDN 20 Sitiung

Rena Dewita
SDN 20 Sitiung
renadewita@gmail.com

Abstract

Research on the ability of this collaboration has gone through the instrument validation process in order to obtain the validity and reliability of the research instrument. The data analysis techniques used are descriptive qualitative and quantitative descriptive. This classroom action research aims to improve children's cooperation skills through dragon snake game activities in grade 5 SDN 20 Sitiung. The dragon game used is limited to the Dragon Snake game. The type of research used is classroom action with the subject of 20 students in grade 5 SDN 20 Sitiung. The data collection method used was the observation method and the documentation method. Through this activity, children's gross motor skills will be obtained on the learning abilities of students. Games that prioritize cognitive and affective will affect learning activities as well as agility and collaboration between student A and student B who play an active role in improving a good approach

Keywords: Cooperation Skills, Traditional Games, Action Research.

Abstrak

Penelitian mengenai kemampuan kerjasama ini telah melalui proses validasi instrumen guna memperoleh validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan ular naga pada kelas 5 SDN 20 Sitiung. Permainan ular naga yang digunakan dibatasi pada permainan Ular Naga. Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu anak didik kelas 5 SDN 20 Sitiung yang berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. Melalui kegiatan ini akan diperoleh kemampuan motorik kasar anak terhadap kemampuan belajar peserta didik. Permainan yang mengutamakan kognitif serta afektif akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran serta kelincahan serta kerjasama antara peserta didik A dan peserta didik B yang berperan aktif didalam meningkatkan pendekatan yang baik

Kata Kunci: kemampuan kerjasama, permainan tradisional, penelitian tindakan.

© 2020 Jurnal IJTVET

1. Pendahuluan

Aspek sosial emosional memegang peranan penting dalam menentukan kesuksesan anak di masa depan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ary Ginanjar Agustian dalam bukunya yang berjudul ESQ yang menyatakan bahwa kecerdasan sosial emosional memiliki peran yang lebih signifikan dibanding dengan kecerdasan intelektual (Ary Ginanjar, 2000:8). Peranan aspek perkembangan sosial emosional yang begitupentingnya untuk anak, maka tidak berlebihan bila aspek ini dikaji lebih mendalam. Kemampuan kerjasama yang

merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Dari berbagai kajian, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemananan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Hal tersebut berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa selanjutnya.

Kemampuan kerjasama yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Dari

berbagai kajian, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Hal tersebut berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa selanjutnya. Kegiatan hanya berkisar pada aktifitas individual dan klasikal di kelas. Realita tersebut apabila tidak segera mendapat penanganan maka dikhawatirkan anak-anak tersebut akan mengalami hambatan dalam interaksi sosial pada tahap pendidikan dan perkembangan selanjutnya, untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan ular naga dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Interaksi sosial antar anak juga terdapat dalam permainan ular naga sehingga akan meningkatkan keakraban masing-masing anak yang bila dilakukan secara kontinyu dinilai akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Permainan ular naga juga dipilih selain karena dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak, permainan ini tergolong sederhana, mudah dimainkan, serta memiliki nilai budaya dan kearifan lokal yang sudah selayaknya untuk dilestarikan. Peningkatan kelincahan gerak di lingkungan sekolah perlu dibina untuk menunjang terciptanya proses belajar mengajar yang optimal, karena siswa yang mempunyai kelincahan gerak yang baik akan dapat melaksanakan tugasnya sebagai pelajar dengan baik. Olahraga merupakan salah satu mata pelajaran paling disukai oleh siswa kelas 5 di SD Negeri Sitiung 20 Kecamatan Sitiung. Kegiatan ini dibentuk didalam suatu permainan.

Indonesia memiliki Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Pada BAB I UU Sitem pendidikan Nasional tertulis: (1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan Negara. (2) Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pada butir diatas salah satu jalur

pendidikan yaitu pendidikan non formal. Pendidikan nonformal menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah, “Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.” Pendidikan nonformal mempunyai berbagai macam program, yaitu: pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan ketrampilan, pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan Anak

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau pendekatan problem solving yang dalam bahasa inggris disebut. Penelitian tindakan kelas problem solving merupakan suatu pendekatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang dibutuhkan kelincahan serta kerjasama tim[1]. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian Tindakan Kelas biasanya dilakukan untuk meningkatkan efektifitas metode mengajar, pemberian tugas kepada siswa, Penilaian, dan sebagainya, jadi, kesimpulannya. Problem solving merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dan ditujukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan menggunakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari. Fokus penelitian tindakan terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dirancang oleh peneliti kemudian dicobakan, dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi[1] Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas 5 SDN 01 Sitiung , Jumlah anak adalah 20 anak, terdiri dari 7 anak lakilaki dan 13 anak perempuan. Dari 20 anak sudah ada kurang lebih 14 anak yang sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, bekerjasama. Hal ini bisa dilihat dalam aktivitas keseharian anak saat bermain yang masih sering berebut mainan serta belum mampu melibatkan diri dalam aktivitas kelompok yang sedang berlangsung, misalnya dalam permainan konstruktif atau permainan kecil.

Kesulitan dalam bekerjasama juga terlihat pada saat aktivitas pembelajaran di kelas, misalnya pada saat kegiatan mewarnai kelompok atau

eksperimen-eksperimen tertentu yang juga dilakukan dalam kelompok. Objek dalam penelitian ini kegiatan bermain permainan Ular Naga. Metode pemecahan masalah, materi pelajaran tidak terbatas pada buku saja, tetapi juga bersumber dari peristiwa-peristiwa tertentu sesuai dengan ketentuan kurikulum yang berlaku.[2]. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research). Metode penelitian kepustakaan menurut Khatibah (2011) adalah metode penelitian dengan cara membaca, dan mengolah bahan pustaka untuk memperoleh data baik berupa buku, kamus, jurnal, ensiklopedia, dokumen majalah atau yang lainnya. Penelitian kepustakaan meliputi proses langkah demi langkah dalam mengumpulkan informasi guna menulis penelitian, membuat presentasi dan menyelesaikan sebuah proyek.

2. Hasil dan Pembahasan

Langkah-langkah dalam penerapan permainan ular naga dalam penelitian ini adalah perencanaan yang meliputi pembuatan RPPH, penyiapan instrument terkait kemampuan kerjasama anak, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan permainan kemudian pelaksanaan permainan, dan refleksi terhadap jalannya pelaksanaan permainan. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok 5 SDN 20 Sitiung Secara umum kegiatan bermain permainan ular naga ini berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ary Ginanjar Agustian dalam bukunya yang berjudul ESQ yang menyatakan bahwa kecerdasan sosial emosional memiliki peran yang lebih signifikan dibanding dengan kecerdasan intelektual[3]. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 92,86%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan kerjasama pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria kurang sebanyak 2 dari 14 anak atau 14,29%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 10 dari 14 anak atau

71,43 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 2 dari 14 anak atau 14,29 %. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria kurang sebanyak 2 dari 14 anak atau 14,29%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 7 dari 14 anak atau 50%, anak pada kriteria baik sebanyak 5 dari 14 anak atau 35,7%. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria kurang sebanyak 0 dari 14 anak atau 0%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 1 dari 14 anak atau 7,14 %, sedangkan Kemampuan kerjasama yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Dari berbagai kajian, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Hal tersebut berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa selanjutnya.

Perkembangan dan perubahan jenis kegiatan bermain sosial dimana tahapan bermain kooperatif yang persentasenya berkisar kurang lebih 37% pada usia 3-4 tahun meningkat menjadi 43% pada usia 4-5 tahun [4]. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial [5]. Ada beberapa fakta penting tentang karakteristik anak yang berhubungan dengan interaksi sosial anak. Anak usia dini memiliki ciri khas antara lain bersifat egosentris. Anak dengan egosentrisme akan memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikiran yang masih sempit, serta belum mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain[6].

Tabel 1 Perkembangan kemampuan kerjasama anak

No	Aspek yang dinilai	Aspek yang	Siklus Tindakan		
			Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Anak mau bermain	mau	9%	14,29%	16%
2.	Mau mengajak teman untuk bermain		20%	35,7%	50%
3.	Anak mau berkerjasama	mau	2%	7,14%	10%

Oleh karena itu, sebaiknya orangtua berusaha untuk mereduksi, mengurangi agresivitas anak tersebut dengan cara mengalihkan perhatian/keinginan anak, memberikan mainan atau sesuatu yang diinginkannya (sepanjang tidak membahayakan keselamatannya), atau upaya lain yang bisa meredakan agresivitas anak tersebut.

Berselisih atau bertengkar (*quarreling*)

Terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak-anak lain, seperti ditinggalkan pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya. Menggoda (*teasing*) Sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif.

Menggoda

Merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.

Persaingan (*rivalry*)

Keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong (distimulasi) oleh orang lain.

Simpati (*sympathy*)

Sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap “selfish”-nya dan dia mulai mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain. Menurut Syamsu Yusuf [7] mengemukakan perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok. Moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Dalam perkembangan sosial salah satu aspek yang dikembangkan adalah kerjasama. Kerjasama merupakan salah satu fitrah manusia sebagai makhluk sosial. Semakin modern seseorang maka ia akan semakin banyak bekerja sama dengan orang lain, bahkan seakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu tentunya dengan perangkat yang modern pula. Adapun aspek-aspek dalam kerjasama adalah: Membiasakan anak bergaul/berteman dengan teman sebaya dalam melakukan tugas. Membiasakan anak untuk menghargai pendapat atau kemampuan orang lain. Menyadari bahwa kerjasama atau tolong menolong itu sangat penting dan menyenangkan. Mengembangkan rasa empati pada diri anak. kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang [8]. Hubungan kerjasama bermakna bagi diri/kelompok sosial sendiri maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerjasama.

Tujuan Kerjasama Menurut Yudha [9] tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu: a. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang. b. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama

dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. c. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. d. Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik.

Permainan tradisional dan Penanaman Perilaku Kerjasama Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasaran yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, permainan menthokmenthok yang melambangkan kemalasan. Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat.

Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya. Menurut [10] permainan tradisional anak ada berbagai jenis permainan untuk meningkatkan kreatifitas, keakraban, kerjasama, kepemimpinan. Jenis-jenis permainan tradisional yang bisa dilakukan anak usia dini antara lain permainan engklek, gobak sodor, main gundu (kelereng), congklak, bentengan, ular naga, jaring nelayan, permainan jamuran, kucing dan tikus, tak jongkok. Permainan tradisional memiliki sisi positif bagi pelakunya terutama dalam perilaku kerjasama, diantaranya permainan tradisional biasanya dilakukan dalam suasana suka cita. Dalam permainan tradisional jiwa anak akan terlihat secara utuh. Suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Dalam permainan tradisional kerukunan dapat dibangun secara bersama-sama artinya agar permainan berlangsung secara wajar para pelaku akan bekerjasama dalam membuat aturan main. Para pelaku mulai belajar untuk mematuhi aturan

yang dibangun atas dasar kesepakatan bersama, para pelaku belajar mematuhi aturan bermain secara fairplay.

Keterampilan anak akan terasah ketika membuat suatu permainan dengan memanfaatkan bahan dari sekitarnya. Alat-alat yang mudah diperoleh dan memungkinkan anak untuk membuatnya sehingga anak-anak akan menghasilkan ide kreatif dalam mengkreasi permainan tradisional dan dalam permainan tradisional akan memunculkan hubungan yang erat antar sesama anak. Bermain merupakan miniature kehidupan. Salah satu permainan yang ada di Inonesia adalah permainan tradisional. Selain sebagai miniature kehidupan bermain pula sangat di sukai oleh berbagai kalangan karena dapat menimbulkan perasaan senang kepada para pemainnya dan tanpa mepedulikan hasil akhir permainan (menang atau kalah). Permainan tradisional (traditional games) saat ini kurang dikenal pada generasi muda, baik anak usia dini maupun remaja. Manfaat yang dapat dihasilkan melalui kerjasama adalah bertambahnya sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, dalam permainan ini juga melatih kesabaran karena permainan bakiak sangat membutuhkan kesabaran yang besar, sehingga anak akan muncul rasa solidaritasnya dengan teman-temannya, dan anak akan merasa perlunya orang lain di dalam hidupnya karena pada hakikatnya manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain. Saat bermain, mereka bisa berubah sikap, dan memahami akan budaya antri, budaya tolong menolong, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Semuanya itu karena dibiasakan berbudi baik melalui bermain kelompok. Mereka berlatih untuk melakukan sesuatu sesuai dengan aturan yang berlaku. Mereka mengembangkan perilakunya dengan mengamati secara langsung dari perilaku teman-temannya. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

4. Simpulan

Perilaku kerjasama tidak dapat muncul secara instan melainkan butuh waktu dan proses pembelajaran yang berkesinambungan. Proses pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan bermain permainan tradisional di area terbuka, alam terbuka merupakan tempat yang ideal untuk melakukan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman. Pembelajaran diluar kelas memberikan suasana alam yang segar dan asri, suara kicauan burung dan angin yang dapat

mendorong intensitas keterlibatan anak baik secara fisik, mental dan emosional. Kombinasi antara permainan tradisional dan alam terbuka memberikan kesempatan bagi anak usia dini mengubah berbagai perilaku pola tingkah laku dan kebiasaan dalam belajar melalui proses yang menyenangkan, didalam permainan tradisional utamanya permainan kelompok/ grup dapat menanamkan berbagai perilaku salah satunya adalah perilaku kerjasama. Didalam permainan tradisional tersebut muncul komunikasi, interaksi, musyawarah, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah dan saling tukar ide/pikiran yang merupakan unsur-unsur dari kerjasama.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelas 5 SDN 20 Sitiung Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain permainan ular naga dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan. Kondisi awal kemampuan kerjasama anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria kurang sebanyak 14,29%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 71,43%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 14,29%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria kurang sebanyak 14,29%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 50 %, anak pada kriteria baik sebanyak 35,7%. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria kurang sebanyak 0%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 7,14 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 92,86%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan kerjasama anak sebesar 92,86% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerjasama anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

Bekerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Bekerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial atau masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain. Pentingnya kerja sama pada anak merupakan dasar dalam bersosialisasi antara seseorang dengan orang lain, manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain. Permainan ular naga merupakan permainan tradisional yang melatih kekompakan anak seperti kemampuan berjalan cepat dengan bersamaan, mengkordinasikan gerak tubuh,

kordinasi antara gerakan melangkah dan mengayunkan tangan dengan tubuh anak , melatih keseimbangan dan kelincahan anak. Bermain suatu kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya

Daftar Rujukan

- [1] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] W. Sanjaya, *Sanjaya, Wina. (2008). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group., 2008.
- [3] A. G. Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ: Emotional Spiritual Quotient Berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta: Arga Wijaya Persada, 2000.
- [4] Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2001.
- [5] Elizabeth B. Hurlock., *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1978.
- [6] E. Syaodih, *Bimbingan di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- [7] Syamsu Yusuf, "Strategi Dalam Pengendalian," *J. Anima*, vol. 9, no. 2, p. 123, 2007.
- [8] Saputra dkk, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Persada, 2005.
- [9] Yudha, "IDENTIFIKASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS," *J. Pendidik. Guru Pendidik.*, vol. 3, no. 1, p. 54, 2005.
- [10] A.Husna M. (2009, *100 Permainan Tradisional di Indonesia*. Jogjakarta: Penerbit Andi, 2009.