



PENGARUH RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL-QALAM

Nida Hawwa Hamidah¹, Dadan Nugraha², Edi Hendri Mulyana³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: nidahawwa@upi.edu, dadan@upi.edu

Abstract

This study was motivated by the low level of cooperation among early childhood children who have not been optimally stimulated through conventional learning. Traditional games were chosen as an intervention because they are inclusive, emphasize values of togetherness, naturally involve social interaction among children, are easily accessible, and can create a fun and participatory learning atmosphere. The purpose of this study was to empirically determine the effect of traditional games on the cooperation skills of 4–5-year-old children. A quantitative method was used with a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design) with 20 children from RA Al-Qalam divided into experimental and control groups. Data collection techniques included pretest and posttest observations, using an instrument in the form of a child cooperation observation sheet developed by the researcher based on theoretical indicators of early childhood cooperation. This instrument used a 4-point scale to assess aspects of interaction, responsibility, responsiveness, and inclusiveness. The results of the study indicate that there was a significant improvement in children's cooperation skills in the aspects of interaction, responsibility, responsiveness, and inclusiveness after participating in traditional games. Data analysis using the N-Gain test and the t test showed a significance value of $p = 0.003$ with a Cohen's d effect size of 1.25, indicating a large effect on the improvement of cooperation skills. Based on the results of the analysis using the N-Gain test, this study concludes that traditional games are an effective and contextual strategy in developing holistic cooperation among young children. This study concludes that traditional games are an effective and contextual strategy for developing young children's cooperative skills holistically, within the limited context of RA Al-Qalam with a relatively small sample size. Therefore, these results are preliminary and require further testing in broader contexts and larger samples.

Keyword: early childhood education; cooperation skills; traditional games

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kerja sama anak usia dini yang belum terstimulasi secara optimal melalui pembelajaran konvensional. Permainan tradisional dipilih sebagai intervensi karena bersifat inklusif, menekankan nilai-nilai kebersamaan, serta secara alami melibatkan interaksi sosial anak, mudah diakses dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta partisipatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empiris pengaruh ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia 4–5 tahun. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi Experimental Design) tipe Nonequivalent Control Group Design dengan subjek penelitian 20 anak dari RA Al-Qalam yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi pretest dan posttest, menggunakan instrumen berupa lembar observasi kerja sama anak yang disusun oleh peneliti berdasarkan indikator teoritis kerja sama anak usia dini. Instrumen ini menggunakan skala penilaian 4 poin untuk menilai aspek interaksi, tanggung jawab, responsif, dan inklusivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan kemampuan kerja sama anak dalam aspek berinteraksi, tanggung jawab, responsivitas, dan inklusivitas setelah mengikuti permainan tradisional. Analisis data menggunakan uji N-Gain dan uji t menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,003$ dengan ukuran efek *Cohen's d* = 1,25, yang menunjukkan efek besar terhadap peningkatan kemampuan kerja sama. Terlihat dari hasil analisis menggunakan uji N-Gain Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan strategi efektif dan kontekstual dalam mengembangkan kerja sama anak usia dini secara holistik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan strategi yang efektif dan kontekstual dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak

usia dini secara holistik, dalam konteks terbatas RA Al-Qalam dengan jumlah subjek yang relatif kecil. Oleh karena itu, hasil ini bersifat awal dan masih memerlukan pengujian lebih lanjut dalam konteks dan sampel yang lebih luas.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Permainan Tradisional; Kerja Sama

Diterima: (20) Juni 2025 | Direvisi: 25 Juni 2025 | Disetujui: 30 Juni 2025
© (2025) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Anak-anak terlahir dengan berbagai macam potensi yang berbeda. Ibu dan ayah adalah salah satu pengasuh perdana untuk anak yakni berperan penting dalam menstimulasi anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. *Golden age* adalah masa dimana anak menjalani pertumbuhan amat cepat. Pada masa ini stimulasi segala situasi pertumbuhan sangat berguna bagi peran pertumbuhan selanjutnya (Rijkiyani et al., 2022). Perkembangan anak usia dini memiliki ruang lingkup atau aspek perkembangan yang sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni (Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Pasal 10 Butir 1, 2014).

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dioptimalkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan sosial. Menurut Fadhillah dan Lilik (2020), perkembangan sosial merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan interaksi dengan orang lain. Melalui interaksi sosial seorang anak dapat memenuhi kebutuhan seperti perhatian, kasih sayang, dan cinta. Anak usia dini yang dibiasakan untuk berinteraksi sosial dengan teman-teman sebaya, maka kemampuan sosial misalnya komunikasi, simpati, empati, mau berbagi, dan saling bekerjasama dapat terjalin dengan baik. Pada anak usia dini atau usia taman kanak-kanak, anak sudah mulai bisa dikelompokkan dengan teman sebayanya. Anak perlu dibelajarkan secara langsung dalam kehidupan mengenai tindakan-tindakan yang berkaitan dengan penanaman sikap (Ainiyah & Farida, 2024). Dari sinilah sikap kerja sama harus ditanamkan dan dikembangkan dalam suatu pembelajaran yang nantinya dapat memberikan dampak positif untuk kehidupan anak kedepannya.

Menurut Anggrainy et al., (2022), pendidikan karakter yang harus di tanamkan kepada anak sejak dini yaitu rasa tanggungjawab sejak dini, agar menjadi kebiasaan baik yang dimiliki

oleh anak Kebiasaan baik ini pun tidak bisa tumbuh secara sendiri dalam diri anak. Sehingga membutuhkan bimbingan orang tua, keluarga maupun pendidikan dari tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. Menurut Sibilo et al., (2022) bentuk kerja sama dapat dijumpai pada semua kelompok orang dan usia. Sejak masa kanak-kanak, kebiasaan bekerjasama sudah diajarkan di dalam kehidupan keluarga. Menurut Hurlock (1978, hlm. 78) menyebutkan pendapatnya bahwa pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Hurlock juga menekankan bahwa kerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial bagi anak yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Dalam kerja sama juga melibatkan komunikasi, dukungan dari antar individu dalam kelompok dan saling pengertian. Menurut Rahayu et al., (2020), kerja sama adalah suatu cara yang dilakukan oleh individu untuk melakukan hubungan dan diskusi dengan individu lain.

Kerja sama di dalam kelompok memerlukan peran aktif dari setiap individu dan keterbukaan dalam menerima ide atau masukan dari teman lainnya. Kemampuan anak dalam bersikap mau bekerjasama dengan sebuah kelompok. Lebih lanjut, Weinreb & Moon Weinreb & Moon (dalam Fitriah et al., 2023) menjelaskan bahwa kemampuan kerja sama adalah kemampuan mengendalikan diri, kemampuan menjaga hubungan baik, dan kemampuan menghindarkan diri dari kecemasan dan ketakutan yang muncul dari ketidaksetujuan. Lebih lanjut, teori konstruktivisme Vygotsky menjelaskan bahwa kerja sama merupakan satu hal penting untuk anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan sosial dan intelegensinya Fitriah et al., (2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pada realitanya pengembangan kerja sama anak masih belum optimal. Hasil observasi di RA Al-Qalam menunjukkan bahwa dari 20 anak yang diamati, sebanyak 14 anak (70%) lebih sering bermain secara individual, serta menunjukkan perilaku kurang kooperatif seperti enggan berbagi alat permainan (terjadi pada 12 anak), tidak sabar menunggu giliran (teramati sebanyak 18 kali dalam satu sesi bermain), dan jarang berinteraksi positif dengan teman sebaya. Selain itu, kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan di dalam kelas secara individu, dengan minimnya aktivitas kelompok yang dapat mendorong keterampilan sosial anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran konvensional belum mampu secara maksimal menumbuhkan sikap kerja sama. Oleh karena itu, peneliti ingin lebih mengkaji tentang

bagaimana menumbuhkan sikap kerja sama bagi anak usia dini dan juga upaya untuk meningkatkan kerja sama agar mencapai perkembangan yang optimal.

Idealnya pada usia prasekolah, khususnya pada usia 4-5 tahun. Kemampuan kerja sama sudah mulai terlihat dan berkembang. 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 (Trismahwati & Sari, 2020). Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pada usia 4-5 tahun anak seharusnya sudah mulai mengenal berbagai bentuk interaksi sosial yang berwujud dalam aktifitas kerja sama, khususnya dalam aktifitas bermainnya.

Pemberian stimulus untuk anak dapat dilakukan dengan pemberian ragam permainan yang tentunya memberikan dampak yang baik bagi perkembangannya dan juga aman untuk dimainkan oleh anak. Kemampuan anak dalam setiap perkembangannya tentunya berbeda-beda. Kemampuan kerja sama merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial anak. Menurut Fadilla Putri (2020), menjelaskan bahwa pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak meliputi kerjasama, persaingan, kemurah hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, dan perilaku kelekatan. Namun anak usia dini terkadang masih mempunyai sifat bahwa dia paling bisa, paling baik egonya masih kuat. Sibel & Beratahi (dalam Yusuf et al., 2022) menyebutkan bahwa untuk mewujudkan perkembangan anak yang sehat, permainan sama pentingnya dengan nutrisi, cinta, dan perawatan. Johnson berpendapat dengan bermain berkumpul bersama teman menjadi salah satu awal dari sebuah kemajuan pada nilai sosial anak, kemajuan pada nilai sosial dapat berdampak kepada kesuksesan anak di masa depan.

Permainan adalah miniatur kehidupan, yang artinya dalam permainan muncul berbagai perilaku anak-anak untuk dapat melakukan sosialisasi dan interaksi secara langsung tanpa ada yang membatasi. Permainan merupakan salah satu yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Permainan adalah salah satu bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama pada anak usia dini. Permainan bagi anak merupakan aktivitas yang menyenangkan, juga sarana untuk belajar dan berinteraksi. Menurut Wulandari et al., (2020, hlm 25) permainan merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman.

Namun, tidak semua jenis ragam main memberikan dampak yang sama terhadap kemampuan kerja sama. Pemilihan permainan yang tepat sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak. Dalam konteks ini, permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, bentengan, dan permainan ular naga dapat menjadi alternatif yang efektif karena melibatkan interaksi kelompok, aturan bersama, dan kerja tim. Dengan memberikan banyak pilihan ragam permainan, anak tidak akan bosan dan ingin mencoba permainan baru. Permainan yang menyenangkan bagi anak, memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan kerjasama. Namun, jenis permainan yang dipilih sangat menentukan efektivitasnya. Jenis ragampermainan sangat bermacam macam, contohnya permainan tradisional. Ragam permainan didefinisikan sebagai berbagai jenis kegiatan bermain yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai kebutuhan usia. Setiap ragam permainan mencakup aktivitas yang memotivasi anak untuk berinteraksi dan mengeksplorasi (Yuliantina et al., 2023).

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan budaya yang sarat nilai sosial dan interaksi anatar individu. Penelitian yang dilakukan oleh (Ariescha & Rizkia Alvi, 2023),menunjukkan bahwa permainan tradisional kelompok dapat meningkatkan aspek interaksi sosial dan kemampuan kerja sama anak secara signifikan. Hasil penelitian lain oleh (Annisa & Djamas, 2021) menemukan bahwa permainan gobak sodor mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dari 40% pada pra siklus menjadi 90% pada akhir siklus kedua. Temuan-teman tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan yang positif antara aktivitas bermain tradisional dan perkembangan anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian hanya meneliti satu jenis permainan tertentu, sehingga belum banyak yang mengeksplorasi pengaruh ragam jenis permainan tradisional.

Dengan demikian peneliti bermaksud memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak di RA Al-Qalam dengan melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Ragam Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Qalam”**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia 4–5 tahun. Adapun metode yang digunakan penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian *Quasi*

Experimental, Desigen tipe Non-equivalent Control Grup Desigen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam konteks ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013, hlm. 8). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Untuk meminimalkan pengaruh variabel luar yang dapat memengaruhi validitas internal penelitian, peneliti melakukan beberapa langkah pengendalian, antara lain:

1. Keseragaman jadwal

Penelitian dilaksanakan pada waktu yang sama setiap harinya, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, yaitu pada pukul 08.00–09.00 WIB, agar kondisi fisik dan psikologis anak berada dalam situasi yang sebanding.

2. Konsistensi Guru Pendamping

Setiap kelompok didampingi oleh guru yang sama selama proses pretest, perlakuan, dan posttest untuk menjaga konsistensi penyampaian dan interaksi dengan anak.

3. Tempat dan Suasana yang Serupa

Kegiatan dilaksanakan di area bermain yang memiliki kondisi lingkungan serupa (misalnya luas, pencahayaan, dan kebisingan) untuk menghindari pengaruh faktor lingkungan terhadap partisipasi anak.

4. Materi Permainan untuk Kelompok Eksperimen

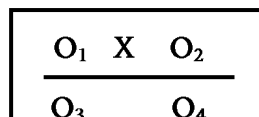
Permainan yang diberikan pada kelompok eksperimen telah disusun dalam jadwal terstruktur dan divariasikan setiap hari agar anak tetap tertarik dan terlibat aktif.

5. Pengawasan Langsung oleh Peneliti

Peneliti hadir langsung dalam setiap sesi untuk memastikan semua prosedur berjalan

sesuai dengan rencana dan tidak ada perlakuan tambahan dari pihak luar yang dapat memengaruhi hasil.

Dengan pengendalian ini, diharapkan hasil penelitian dapat merepresentasikan secara valid pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Quasi eksperimen merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain jenis *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Berikut adalah desain *pretest posttest control group design*.



Keterangan:

O₁ : Kemampuan awal kerja sama pada kelas eksperimen

O₂ : Kemampuan kerja sama pada kelas eksperimen

O₃ : Kemampuan kerja sama pada kelas kontrol

O₄ : Kemampuan kerja sama pada kelas kontrol

X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan berupa ragam permainan tradisional

Dalam desain eksperimen ini terbagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan ragam permainan tradisional, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau tidak ada kegiatan menggunakan ragam permainan tradisional.

Penelitian ini dilakukan pada kelas A1 dan A2 di RA Al-Qalam, bertempat di Desa Cikadu, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan

selama satu bulan. Populasi sasaran penelitian ini terdiri dari anak kelas A1 dan A2 dengan usia 4-5 tahun di RA Al-Qalam. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas A1 digunakan sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas A2 sebagai kelompok kontrol. Seluruh anak yang menjadi sampel memiliki karakteristik usia yang homogen, yaitu berada pada rentang usia 4–5 tahun, sehingga mendukung validitas internal penelitian dan mengurangi potensi bias akibat perbedaan tahapan perkembangan.

Data yang diperoleh dalam kajian ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data primer dan sekunder. Data primer, yaitu data yang dikumpulkan langsung dari sumbernya, terdiri dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yaitu kegiatan ragam permainan tradisional yang disimbolkan dengan huruf X (variabel bebas). Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini adalah kemampuan kerja sama yang disimbolkan dengan Y (variabel terikat).

Adapun pada penelitian ini memuat teknik pengumpulan dengan observasi, yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktivitas kerja sama anak sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan ragam main di RA Al-Qalam.

Tabel 1. Data, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
Kemampuan awal kerja sama anak pada kelas eksperimen dan kontrol.	Observasi	Lembar Observasi
Kemampuan akhir kemampuan kerja sama pada kelas eksperimen dan kontrol.	Observasi	Lembar Observasi

Untuk memudahkan dalam proses penelitian, dibuatlah prosedur penelitian yang memuat langkah-langkah dimulai dari pemilihan topik, penentuan judul hingga penentuan lokasi penelitian, tahapannya dimulai dengan persiapan yaitu melakukan observasi ke sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian. Setelah diteliti terdapat permasalahan terkait kurangnya kerja sama pada anak kelompok A di RA Al-Qalam. Di dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisi aspek dan indikator mengenai kemampuan kerja

sama anak usia dini dalam kegiatan permainan tradisional. Setelah itu, dilakukan validasi instrumen untuk mengetahui pengaruh dan konsistensi instrumen.

Setelah data diperoleh dari hasil *Pre-Test dan Post-Test*, langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi data guna mempermudah dalam proses penyajian dan analisis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Selanjutnya, setelah data ditabulasi, maka dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui kemampuan kerja sama anak sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan ragam permainan tradisional baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Kemudian, setelah data diolah lalu dianalisis guna mengungkapkan apakah dengan kegiatan ragam permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak atau tidak.

Pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini, menjelaskan bagaimana kemampuan kerjasama anak dari mulai jumlah sampel yang dipakai, nilai minimum, nilai maksimum dan mean baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun statistik inferensial dalam penelitian ini, yaitu analisis data dilakukan menggunakan pendekatan statistik nonparametrik. Berbeda dengan analisis parametrik, metode ini tidak mengharuskan terpenuhinya asumsi-asumsi tertentu seperti distribusi normal data, sehingga sering disebut sebagai statistik bebas distribusi. Analisis statistik inferensial bertujuan untuk pengujian hipotesis serta melihat seberapa kuat pengaruh kegiatan ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini berdasarkan hasil statistik, yaitu Uji normal gain (N-Gain) dan Uji *Mann whitney U test*.

Hasil Penelitian

Kemampuan Awal Kerja Sama Anak Usia Dini di RA Al-Qalam Sebelum dilakukan Kegiatan Ragam Permainan Tradisional

Pada kegiatan pertama yaitu melakukan observasi dan *pretest* kemampuan awal kerja sama anak yang diberikan kepada 10 orang anak usia 4-5 Tahun di RA Al-Qalam yang dijadikan sebagai sampel pada kelas eksperimen. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar kerja sama anak sebelum diberikan *treatment*. Kemampuan awal dilakukan menggunakan media konvensional yang sudah biasa digunakan pada pembelajaran sehari-hari.

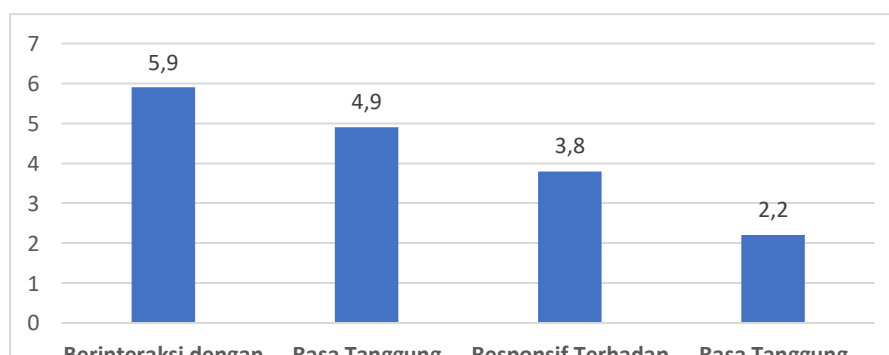
Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan mengobservasi kemampuan awal pada 10 sampel orang anak usia 4-5 tahun sebelum dilakukann kegiatan ragam permainan tradisional. Adapun statistik deskriptif yang diperoleh dari nilai *pretest* pada kelas ekperimen menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows*.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Awal Kelas Eksperimen

Subjek	<i>Pretest</i> kelas Ekperimen	Kategori
A1	23	Tinggi
A2	14	Rendah
A3	18	Sedang
A4	15	Sedang
A5	19	Sedang
A6	21	Tinggi
A7	5	Sangat Rendah
A8	19	Sedang
A9	18	Sedang
A10	17	Sedang
Rata-rata	16,9	Sedang

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 16,9 dengan kategori sedang. Rata-rata kemampuan awal kerja sama anak pada setiap aspek berada pada kategori sedang. Hasil *pretest* kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun di kelas eksperimen menunjukkan bahwa keempat aspek yang diukur secara umum berada dalam kategori sedang, meskipun terdapat variasi nilai antar anak dan antar aspek. Keempat aspek tersebut mencerminkan indikator penting dalam kerja sama anak usia dini.

Sebagaimana keempat aspek kemampuan kerja sama, nilai *pretes* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata dengan kategori sedang meliputi aspek berinteraksi dengan orang lain 5,9, rasa tanggung jawab 4,9, responsif terhadap teman kelompok 3,8 dan tidak membeda-bedakan teman kelompok 2,2. Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 1. Rata-rata Hasil Kemampuan Awal Kelas Eksperimen

Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberikannya *treatment* berupa ragam permainan tradisional, kemampuan kerja sama anak usia dini di kelas eksperimen sudah berada pada tingkat yang cukup berkembang, namun belum optimal. Hal ini dapat dimaknai bahwa meskipun anak-anak telah memiliki pengalaman dalam hal berinteraksi sosial melalui media konvensional di kelas, namun belum semua aspek kerja sama terfasilitasi secara baik. Dengan demikian, data *pretest* ini memperkuat urgensi pelaksanaan *treatment* menggunakan ragam permainan tradisional sebagai pendekatan yang relevan untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak secara optimal. Permainan tradisional tidak hanya sekedar aktivitas fisik, tetapi juga sarana pembelajaran sosial yang kontekstual dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

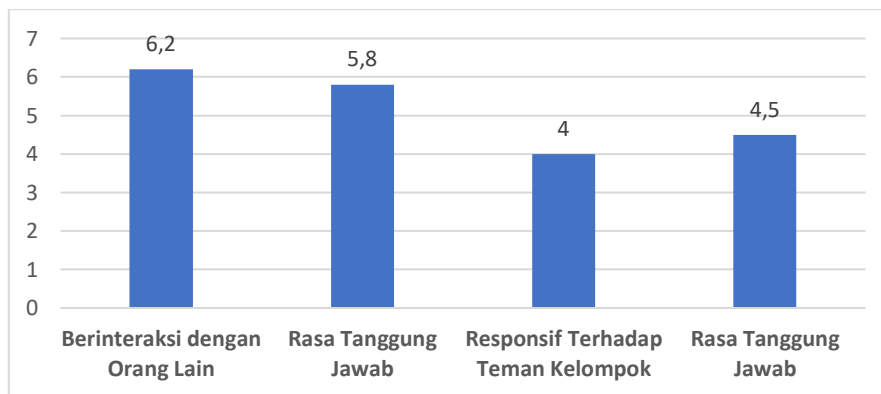
Tabel 3. Hasil Kemampuan Awal Kelas Kontrol

Subjek	<i>Pretest</i> kelas Ekperimen	Kategori
A1	28	Tinggi
A2	27	Tinggi
A3	20	Sedang
A4	14	Rendah
A5	21	Sedang
A6	26	Tinggi
A7	24	Tinggi
A8	18	Rendah
A9	16	Rendah
A10	13	Sangat Rendah
Rata-rata	20,7	Sedang

Kegiatan pada kelas kontrol sama halnya seperti pada kelas eksperimen yaitu dengan mengobservasi kemampuan awal pada 10 orang anak usia dini 4-5 tahun, dengan menggunakan media konvensional. Adapun statistik deskriptif yang diperoleh dari nilai *pretest* pada kelas kontrol menggunakan bantuan SPSS 25 *for windows*.

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol adalah 20,7 dengan kategori sedang.

Sebagaimana keempat aspek dikelas kontrol nilai rata-rata keempat aspek dengan kategori sedang meliputi aspek berinteraksi dengan orang lain sebesar 6,2, aspek rasa tanggung jawab sebesar 5,8, aspek responsif terhadap teman kelompok sebesar 4 dan aspek tidak membedakan teman kelompok sebesar 4,5. Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 2. Rata-rata Hasil Kemampuan Awal Kelas Kontrol

Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak di kelas kontrol sebelum perlakuan (treatment) relatif bervariasi namun cenderung moderat. Hal ini dapat diartikan bahwa secara umum anak-anak di kelas kontrol telah memiliki pengalaman kerja sama yang diperoleh melalui pembelajaran konvensional, namun penguatan terhadap dimensi-dimensi kerja sama belum sepenuhnya optimal. Menurut teori Johnson & Johnson (1994), kerja sama merupakan bentuk keterampilan sosial kompleks yang tidak hanya melibatkan kerja kelompok, namun juga akuntabilitas individu, interdependensi positif, interaksi tatap muka promotif, serta keterampilan sosial seperti komunikasi dan pengambilan keputusan bersama. Dengan nilai rata-rata pada kategori sedang, terlihat bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan perkembangan yang konsisten dalam keseluruhan aspek kerja sama tersebut.

Sebagaimana diungkapkan oleh Papalia et al. (2021), pengalaman sosial yang bermakna bagi anak usia dini lebih efektif terjadi dalam konteks bermain kelompok dibandingkan dalam kegiatan instruksional satu arah. Mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, salah satunya adalah kemampuan dalam bekerjasama (Syarroma & Wijaya, 2024). Adapun variasi yang muncul dalam kemampuan awal anak kelas kontrol juga menunjukkan adanya kesenjangan stimulasi kerja sama dalam media pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Wulandari dan Mustika (2022) juga mendukung hal ini. Mereka menyatakan bahwa anak yang dibesarkan dalam lingkungan bermain yang minim interaksi sosial akan mengalami

keterlambatan dalam keterampilan kerja sama dibandingkan anak yang terbiasa bermain bersama kelompok secara teratur.

Nilai rata-rata kemampuan awal kerja sama anak usia dini di kelas kontrol menunjukkan kategori sedang, namun dengan variasi yang cukup besar antar individu. Hasil ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional belum mampu memberikan stimulasi yang merata dalam pengembangan kerja sama. Maka dari itu, integrasi ragam permainan tradisional sebagai treatment di kelas eksperimen menjadi pilihan strategis yang relevan berdasarkan teori perkembangan dan hasil penelitian mutakhir.

Kemampuan Akhir Kerja Sama Anak Usia Dini di RA Al-Qalam Sesudah dilakukan Kegiatan Ragam Permainan Tradisional dan Tidak diberikan Ragam Permainan Tradisional

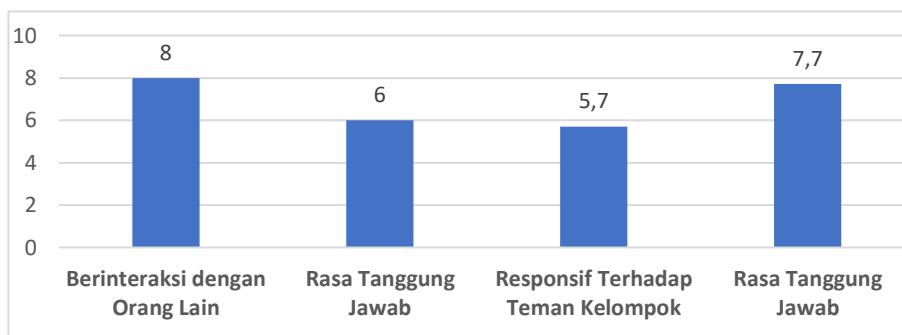
Pada tahap ini, kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun di RA Al-Qalam dilakukan kegiatan ragam permainan tradisional terlebih dahulu sebelum dilakukan *posttest* kemampuan akhir kerja sama anak usia dini. Hasil kemampuan akhir ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang didapat setelah setelah diberikan *treatment* ragam permainan tradisional. Adapun statistik deskriptif yang diperoleh dari nilai *posttest* pada kelas eksperimen menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows*.

Tabel 4. Hasil Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen

Subjek	<i>Pretest</i> kelas Ekperimen	Kategori
A1	48	Sangat Tinggi
A2	20	Rendah
A3	27	Sedang
A4	22	Rendah
A5	32	Sedang
A6	28	Sedang
A7	20	Rendah
A8	33	Sedang
A9	28	Sedang
A10	28	Sedang
Rata-rata	28,6	Sedang

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol adalah 28,6 dengan kategori sedang. Untuk dapat mengetahui kemampuan akhir kerja sama anak pada kelas eksperimen, terdapat 4 aspek yang harus dilakukan oleh anak dalam mengembangkan kerja sama anak pada usia 4-5 tahun. Sebagaimana keempat aspek nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata dengan kategori sedang

meliputi aspek kemampuan berinteraksi dengan orang lain sebesar 8, rasa tanggung jawab 6, responsif terhadap teman kelompok 5,7, dan tidak membeda-bedakan teman kelompok 7,7. Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 3. Rata-rata Hasil Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen

Empat aspek utama yang dikembangkan melalui permainan tradisional meliputi: pertama, aspek berinteraksi dengan orang lain dengan rata-rata skor 8 dalam kategori sedang. Anak menjadi lebih aktif dalam menjalin komunikasi sosial, sejalan dengan pandangan Piaget (1951) yang menyatakan bahwa permainan sosial memperkuat pemahaman antar individu melalui interaksi langsung. Kedua, aspek rasa tanggung jawab dengan rata-rata skor 6 yang juga berada dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa anak mulai memahami peran dan tanggung jawabnya dalam kelompok. Menurut Santrock (2018), aktivitas kolaboratif seperti permainan bersama dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial pada anak.

Ketiga, aspek responsif terhadap teman menunjukkan skor rata-rata 5,7, yang menandakan peningkatan kepedulian dan empati anak terhadap teman sekelompoknya. Ismail et al. (2021) menyatakan bahwa permainan kelompok meningkatkan keterlibatan sosial serta responsivitas anak dalam lingkungan bermain. Menurut Nugraha et al., (2017) Kemampuan empati merupakan salah satu faktor yang menjadi dasar dari suksesnya interaksi sosial, karena dalam hubungan tersebut diperlukan adanya pengertian untuk saling memahami perasaan dan saling tolong menolong. Keempat, aspek tidak membeda-bedakan teman mendapatkan skor rata-rata 7,7, yang berarti anak mulai menunjukkan sikap inklusif dan mampu menghargai perbedaan dalam kelompoknya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Khasanah et al., (2011) yang menyatakan bahwa permainan kolaboratif membantu menumbuhkan nilai toleransi dan kebersamaan.

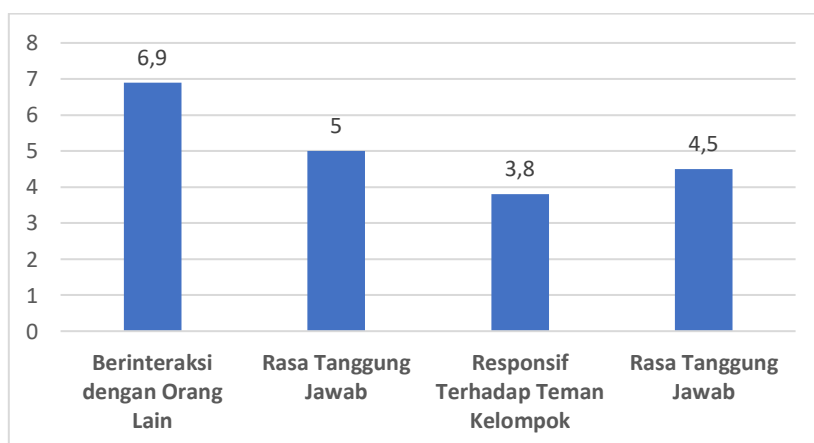
Secara keseluruhan, permainan tradisional terbukti efektif sebagai pendekatan edukatif yang membentuk kerja sama anak secara menyeluruh. Melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual, anak tidak hanya melatih keterampilan sosial tetapi juga mengembangkan karakter kolaboratif sejak usia dini.

Tabel 5. Hasil Kemampuan Akhir Kelas Kontrol

Subjek	<i>Pretest</i> kelas Ekperimen	Kategori
A1	28	Tinggi
A2	17	Rendah
A3	20	Sedang
A4	11	Sangat Rendah
A5	24	Sedang
A6	28	Tinggi
A7	22	Sedang
A8	22	Sedang
A9	14	Rendah
A10	19	Sedang
Rata-rata	20,5	Sedang

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 20,5 dengan kategori sedang. Untuk mengetahui kemampuan akhir kerja sama anak pada kelas kontrol, terdapat 4 aspek yang harus dilakukan oleh anak.

Sebagaimana keempat aspek nilai *posttest* pada kelas kontrol diperoleh rata-rata dengan kategori sedang meliputi aspek berinteraksi dengan orang lain sebesar 6,9, rasa tanggung jawab 5, responsif terhadap teman kelompok 3,8, dan tidak menedakan teman kelompok 4,5. Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 4. Rata-rata Hasil Kemampuan Akhir Kelas Kontrol

Dari keempat aspek tersebut, terlihat bahwa anak-anak di kelas kontrol memiliki kemampuan kerja sama yang cukup, tetapi belum optimal. Hal ini mungkin karena metode pembelajaran konvensional yang kurang memberikan ruang eksplorasi sosial dan emosional anak. Penelitian oleh Syofiyanti et al., (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor atau bakiak mampu meningkatkan interaksi sosial dan rasa tanggung jawab anak melalui kegiatan yang melibatkan kerja sama tim dan komunikasi aktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan konvensional yang digunakan di kelas kontrol belum cukup efektif dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia dini secara menyeluruh. Hal ini menguatkan pentingnya penggunaan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran alternatif yang menyenangkan, bermakna, dan mendukung perkembangan sosial anak secara optimal.

Perbedaan Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini di Kelas Eksperimen

Tabel 6. Uji N-Gain *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Subjek	Pretest	Posttest	Gain	N-Gain	N-Gain%	Kategori
1	A1	23	48	23	1,00	100,00	Tinggi
2	A2	14	20	6	0,18	17,65	Rendah
3	A3	18	27	9	0,30	30,00	Rendah
4	A4	15	22	7	0,21	21,21	Rendah
5	A5	19	32	13	0,45	44,83	Sedang
6	A6	21	28	7	0,26	25,93	Rendah
7	A7	5	20	15	0,35	34,88	Rendah
8	A8	19	33	14	0,48	48,28	Sedang
9	A9	18	28	10	0,33	33,33	Sedang
10	A10	17	28	11	0,35	35,48	Sedang
	Rata-rata	16,9	28,6	11	0,391	39,159	Sedang

Sebagaimana tabel diatas, hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen dengan total 10 orang anak menunjukkan bahwa memperoleh hasil N-Gain rata rata 0,391 dengan kategori **sedang**. Hal ini membuktikan, bahwa tingkat efektivitas kegiatan ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini kelas A1 di RA Al-Qalam sebagai kelas eksperimen terdapat peningkatan.

Perbedaan Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini di Kelas Kontrol

Tabel 6. Uji N-Gain *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Subjek	Pretest	Posttest	Gain	N-Gain	N-Gain%	Kategori
1	A1	28	28	0	0,00	0,00	Rendah
2	A2	27	17	-10	-0,48	-47,62	Rendah
3	A3	20	20	0	0,00	0,00	Rendah
4	A4	14	11	-3	-0,09	-8,82	Rendah
5	A5	21	24	3	0,11	11,11	Rendah

6	A6	26	28	2	0,09	9,09	Rendah
7	A7	24	22	-2	-0,08	-8,33	Rendah
8	A8	18	22	4	0,13	13,33	Rendah
9	A9	16	14	-2	-0,06	-6,25	Rendah
10	A10	13	19	3	0,17	17,14	Rendah
	Rata-rata	20,7	20,5	-5	-0,021	-20,35	Rendah

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji N-Gain pada kelas kontrol di RA Al-Qalam dengan total 10 anak menunjukkan bahwa memperoleh hasil N-gain rata-rata -0,021 dengan kategori rendah. Selain itu, dapat ditunjukkan bahwa hasil N-Gain dengan rata-rata persentase sebanyak -20,35%. Sehingga, efektivitas kegiatan ragam permainan tradisional terhadap kerja sama anak usia dini di RA Al-Qalam memasuki kategori tidak efektif.

Perbedaan Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan kerja sama di kelas eksperimen dan kontrol, maka dilakukan Uji *Mann Whitney U Test*.

Test Statistics ^a	
	Kemampuan Kerja Sama
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	55,000
Z	-3,782
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b

Sebagaimana tabel diatas diketahui bahwa memperoleh nilai Asymp. Sig.(2-tailed) 0,000 yang mana nilai tersebut kurang dari 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh efektivitas kegiatan ragam permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia dan terdapat perbedaan kemampuan kerja sama anak baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa ragam permainan tradisional secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 4–5 tahun, mencakup aspek interaksi sosial, tanggung jawab, responsivitas, dan sikap inklusif, dibandingkan dengan

pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik lebih mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini sebagai strategi pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan efektif dalam menumbuhkan keterampilan sosial. Kekurangan dalam penelitian ini terletak pada keterbatasan jumlah sampel dan durasi pelaksanaan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak peserta dan waktu yang lebih panjang untuk mengamati efek jangka panjang dari permainan tradisional. Selain itu, disarankan agar penelitian lanjutan mempertimbangkan variasi jenis permainan tradisional, pengaruh perbedaan jenis kelamin, serta konteks lingkungan sosial anak, guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kerja sama anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Ainiyah¹, N., & Farida, S. (2024). Implementasi Musik Tradisional Uldaul Untuk Perkembangan Sosial Emosional (Disiplin dan Kerja Sama) Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Mustika Pakong Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(8), 2246–6111.
- Anggrainy, N. E., Gumelar, A., Amir, M. J., Papatungan, M. S., Mertosono, R., Marahum, S. D., Fadila, D., Mokodongan, T., Makalalag, R. R., Arasi, A., & Dwilianti Maharil, M. (2022). Bermain Kereta Api Dalam Membangun Kerja Sama Dan Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *FUDIMAS: Fuad Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–09. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/fudimas>
- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Ariescha, E., & Rizkia Alvi, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Goncang Kaleng di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)*, 10(2), 134–147.
- Fadilla Putri, C. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3038–3044.
- Fitriah, F., & Pamungkas, J. (2023). Analisis Kemampuan Kerja Sama Anak dengan Permainan Angklung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 427–438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2684>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 91–105.

- Nugraha, D., Apriliya, S., & Kharisma Veronicha, R. (2017). *Kemampuan Empati Anak Usia Dini* (Vol. 1).
- Putri, F. C., & Zulminiati. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3038–3044.
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Sibilo, J., Hayun, S., Ismail, J., & Lessy, L. Y. (2022). Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan Dalam Budaya. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.51135/jukip.v1i1.6>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syarroma, S., & Wijaya, I. P. (2024). Permainan Labirin sebagai Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak dalam Bekerjasama. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 12(2), 230–237. <https://doi.org/10.25273/jcare.v12i2.20478>
- Syofiyanti, D., Aprilia Susanti, P., & Cahyani, N. (2025). Transformation of Snakes and Ladders through Index Card Match: Educational Media to Improve Early Childhood Cognition. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 399–412. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1432>
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional STAI Darussalam Lampung. *AZZAHRA: Jurnal Pendidikan Anak USia Dini*, 1(2), 1–20.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>
- Yuliantina, I., & Agnes Boki, T. (2023). Penataan Lingkungan Main dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi di PAUD Kata kunci. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(12), 9758–9765. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Armawiyah 1. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 21–30.