

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI  
PERMAINAN ULAR NAGA PADA ANAK KELOMPOK B1 RA  
BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON**

**Omah Rochmah<sup>1</sup>**

IAI Bunga Bangsa Cirebon <sup>1</sup>

Email: [bundarochmah120463@gmail.com](mailto:bundarochmah120463@gmail.com) <sup>1</sup>

**Abstract**

This class action research aims to improve the ability of children's cooperation through the activities of the game of snakes in Group B1 RA BAITURRAHMAN BIMA CIREBON CITY. The game of the dragon that is used is limited to the game Dragon Snake. This type of research is a classroom action with a subject that is group students B1 RA BAITURRAHMAN BIMA CIREBON CITY, amounting to 14 children. Data collection methods used are observation and documentation methods. Research on the ability of this collaboration has been through the process of instrument validation in order to obtain the validity and reliability of research instruments. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative descriptive. The pre-action activities that started this study produced data that the average value of children's collaboration skills was only 14.29%. The action in this collaboration capability study was carried out in two cycles. Based on the results of the second cycle, the average value of children's abilities has reached a value of 92%. This development has reached an indicator of success where the research is said to be successful if it has reached a value of 76%. Thus, this research can be said to be successful.

**Keywords:** *collaboration ability, tradistional game, action research.*

**Abstrak**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan ular naga pada Kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON. Permainan ular naga yang digunakan dibatasi pada permainan Ular Naga. Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu anak didik kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON yang berjumlah 14 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. 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. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 14,29%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerjasama ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 92%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

**Kata kunci:** *kemampuan kerjasama, permainan tradisional, penelitian tindakan.*

---

## **PENDAHULUAN**

Aspek dalam bidang pengembangan kemampuan dasar di PAUD salah satunya adalah aspek sosial emosional. 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 begitu pentingnya 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 tersebut bila tidak dibiasakan dengan baik maka dikhawatirkan dapat berakibat buruk pada proses penyesuaian diri anak, baik penyesuaian bidang akademik maupun bidang yang menyangkut kehidupan sosial anak. Idealnya pada usia prasekolah, khususnya pada usia-usia 5-6 tahun kemampuan kerjasama sudah mulai terlihat dan berkembang. Perkembangan dan perubahan jenis kegiatan bermain sosial dimana tahapan bermain kooperatif yang prosentasenya berkisar kurang lebih 37% pada usia 4-5 tahun meningkat menjadi 43% pada usia 5-6 tahun (Mayke, 2001:5).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pada usia 5-6 tahun anak seharusnya sudah mulai mengenal berbagai bentuk interaksi sosial yang berwujud dalam aktifitas kerjasama, khususnya dalam aktifitas bermainnya. Selain itu dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini pun kemampuan kerjasama tersebut sudah tercantum menjadi salah satu tolak ukur dalam perkembangan sosial emosional anak. Gambaran ideal mengenai kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun tersebut tentunya sering berbenturan dengan fakta mengenai berbagai karakteristik anak usia dini. Fakta mengenai sifat egosentris yang cenderung menonjol pada anak usia dini tentunya sudah selayaknya menjadi perhatian karena sejatinya sifat egosentris tersebut harus dibina setahap demi setahap agar berkurang persentasenya melalui berbagai stimulasi dengan kegiatan yang sifatnya melatih kemampuan kerjasama anak tersebut.

Hasil pengamatan yang dilakukan di RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk berbagi mainan serta cenderung sering berebut. Saling menyerang dan berkelahi juga kerap kali terjadi pada saat kegiatan di dalam kelas. Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON masih kesulitan dalam bekerjasama. Kegiatan-kegiatan yang bersifat kelompok, khususnya yang bersifat ular naga dan mengandung nilai kearifan lokal masih sangat jarang dilakukan di sekolah tersebut.

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-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. Permainan ular naga akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif. Mengacu pada uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON”. Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kerjasama anak Kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON melalui Permainan ULAR NAGA. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui Permainan Ular Naga pada anak Kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KORA CIREBON. Proses berkembangnya kemampuan sosial pada diri anak dapat optimal, apabila ada empat faktor yang mempengaruhinya, antara lain kesempatan untuk bersosialisasi, kemampuan berkomunikasi, motivasi, serta metode belajar yang efektif (Hurlock, 1978:251). Pernyataan Hurlock tersebut menyatakan bahwa perkembangan anak tidak terlepas dari interaksinya dengan orang lain, baik itu dengan orangtua atau keluarga, teman sebaya, ataupun dengan orang dewasa lainnya. Anak juga belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak sebayanya. Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan sesuatu (Nur Asma, 2006:11). Melihat pengertian di atas maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama. Permainan ular naga adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang

merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan ular naga adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya (Ahmad Yunus,1980:1).Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan ular naga dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku atau aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dalam bahasa Inggris disebut Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006:3). 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 PTK 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 (Suharsimi Arikunto, 2006:4)

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON, Jumlah anak dalam kelompok B1 adalah 14 anak, terdiri dari 2 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Dari 14 anak sudah ada kurang lebih 7 anak yang sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, sedangkan 7 anak yang lain masih kesulitan dalam 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. Penelitian ini akan dilaksanakan di RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON, Kelompok yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah kelompok B1.

## **HASIL PENELITIAN 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

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. 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 anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 13 dari 14 anak atau 92,86%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B1 RA BAITURRAHMAN BIMA KOTA CIREBON. 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.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.  
Ali Nugraha, dkk. (2004). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*.

- Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudjono. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ary Ginanjar Agustian. (2000). *Emotional Spiritual Quotient*. Jakarta: Arga
- Tilanta. (2009). *Permen 58 Tahun 2009*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD, Depdiknas.
- Elizar Rusdinal. (2005). *Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta :Depdiknas.
- Endang Rini. (2007). *Diktat Pengembangan Motorik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2006). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas. Nurlan Kusmaedi. dkk. (2010). *Permainan Ular naga*. Bandung: FPOK UPI.
- Parwatri, dkk. (2004). *Laku*. Depok: Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saifudin Azwar. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi
- Siagawati, dkk. (2006). *Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Ular naga Gobak Sodor*. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Soetoto Pontjopoetro. (2006). *Permainan Anak Ular naga dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.
- Sugihartono, dkk. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Ular naga Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwardi Endraswara. (2010). *Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Suwarsih Madya. (2009). *Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Syaodin Ernawulan. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*.

Jakarta:

Depdiknas. Tim. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai

Pustaka.

Wijaya Kusuma, dkk. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.