



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 12%

Date: Sabtu, Agustus 22, 2020

Statistics: 421 words Plagiarized / 3529 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

PEMBENTUKAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KREATIF POHON DAN TUPAI Received (ditulis bulan saat submitted), Accepted (ditulis saat accepted), Published (ditulis bulan published) Abstract: Building the ability to work together in early childhood through creative games of trees and squirrels. The attitude of cooperation between friends in early childhood is an attitude of social-emotional manifestation which is essential in children's self-development. Creative games can be an alternative fun game that can improve children's collaboration skills.

The purpose of this study was to explore and describe the formation of early childhood collaboration skills through creative games of trees and squirrels at TK Kusuma Mulia I Cerme, Kediri Regency. The research respondents were two people, namely the principal and one teacher. The research approach used is descriptive-analytical. The process of collecting and extracting data uses the method of observation, interviews, and uses documentation studies. The results showed that the formation of early childhood cooperative attitudes in TK Kusuma Mulia I Cerme, Kediri Regency can be done through tree and squirrel games as creative games.

The role of the teacher can be manifested as a facilitator and provocateur who positively pays attention to children in order to bring out leadership in the group, and then the children are able to work together in playing trees and squirrels. Keywords: teacher's, cooperative, early childhood, creative games with trees and squirrels. Abstrak: Pembentukan kemampuan bekerjasama anak usia dini melalui permainan kreatif pohon dan tupai. Sikap kerjasama antar teman pada **anak usia dini merupakan** sikap dari perwujudan sosial emosional yang esensial dalam perkembangan diri anak.

Permainan kreatif dapat **menjadi salah satu alternatif permainan** menyenangkan yang

dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan pembentukan kemampuan bekerjasama anak usia dini melalui permainan kreatif pohon dan tupai di TK Kusuma Mulia I Cerme Kabupaten Kediri. Responden penelitian sebanyak dua orang, yaitu kepala sekolah dan satu orang guru. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis. Proses pengumpulan dan penggalan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan menggunakan studi dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan dalam pembentukan sikap kerjasama anak usia dini di TK Kusuma Mulia I Cerme Kabupaten Kediri dapat dilakukan melalui permainan pohon dan tupai sebagai permainan kreatif. Peran guru dapat dimanifestasikan sebagai fasilitator dan provokator yang secara positif memberikan perhatian kepada anak agar memunculkan sifat kepemimpinan dalam kelompok, dan selanjutnya anak mampu bekerjasama dalam bermain pohon dan tupai. Kata Kunci : guru, bekerjasama, anak usia dini, permainan kreatif pohon dan tupai.

PENDAHULUAN Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 137 tahun 2014 menyatakan bahwa 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. Adapun tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun meliputi: menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias), mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati, memiliki sikap gigih, bangga terhadap karya pemikiran sendiri, menghargai kelebihan orang lain, bersikap kooperatif dengan teman.

Perkembangan sosial dan emosional merupakan dua aspek perkembangan yang berlainan, namun saling mempengaruhi. Perilaku sosial dan emosional yang dapat diterapkan pada anak usia dini adalah perilaku yang baik, jujur, disiplin, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama dan memiliki toleransi yang tinggi (Nugraha & Rachmawati, 2015).

Menurut Tusyana, Trengginas, dan Suyadi (2019) menyatakan bahwa ketercapaian perkembangan sosial-emosional anak dapat ditinjau dari beberapa kriteria, diantaranya adalah sikap kasih sayang, partisipatif, komunikatif dan interaktif, adaptif, percaya diri, punya rasa ingin tahu yang tinggi, serta menampilkan emosi sesuai situasi dan keadaan yang dialami. Senada dengan hal tersebut, Kusumastuti (2017) menyatakan bahwa sosialisasi dengan teman-teman sebaya penting untuk dilakukan, agar kemampuan sosial seperti: komunikasi, simpati, empati, mau berbagi, dan saling bekerjasama dapat terjalin, dengan harapan anak akan mudah menyesuaikan diri dalam situasi atau lingkungan baru yang akan dihadapinya, baik itu dalam lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya dan lingkungan sekolah.

Perkembangan sosial dan emosional seorang anak tidak dapat muncul dengan sendirinya, melainkan membutuhkan peran guru sebagai pendidik untuk memberikan latihan kecakapan sosial sejak dini. Beberapa hal mendasar yang mendorong pentingnya pengembangan sosial emosional anak, antara lain: kehidupan anak yang mendasar; optimalisasi kesadaran anak; langkah strategis pendidikan dan pengembangan anak; anak tidak dapat hidup dengan kecerdasan intelektualnya saja, tetapi juga perlu adanya kecerdasan emosional sebagai bekal kehidupan; dan tuntutan keterampilan mengelola emosi sosial anak (Nugraha & Rachmawati, 2015) Salah satu hal penting dari kemampuan sosial emosional yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak adalah kemampuan kerjasama. Kemampuan ini relatif masih terbatas dan masih sangat dibutuhkan oleh setiap anak, serta guru dan orang tua dalam mendukung kemampuan tersebut.

Kajian yang dilakukan Hidayati (2014) menyatakan bahwa kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif dimanifestasikan untuk membentuk kebiasaan hubungan pertemanan yang positif sejak usia dini. Senada dengan hal tersebut, Kusumastuti (2017) menyatakan bahwa seorang anak harus memiliki kemampuan kerjasama agar dapat bertahan di sebuah kelompok atau lingkungan. Apabila anak tidak memiliki kemampuan kerjasama, maka anak tersebut akan tersingkir dan terkucilkan dari pergaulannya.

Anak yang dikucilkan cenderung suka menyerang, agresif, bertindak anti sosial, sulit bekerjasama, ingin menang sendiri, sulit berempati, dan selalu mengganggu kesenangan orang lain (Safaria, 2005). Kondisi ideal mengenai kemampuan kerjasama pada anak tersebut tentunya sering berbenturan dengan fakta mengenai berbagai karakteristik anak usia dini. Berdasarkan data penelitian yang dilaporkan Kusumastuti (2017) tentang kemampuan kerjasama bahwa ada enam anak mendapatkan kategori kurang baik atau sebesar 40%, dan tiga anak mendapatkan kategori sangat kurang baik atau dengan prosentase 20%.

Senada dengan hal tersebut, Hidayati (2014) melaporkan bahwa perilaku anak masih belum berkembang untuk dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, dan kurang menunjukkan sikap kepedulian terhadap teman. Fakta lainnya, seperti yang disampaikan Fauziddin (2016) menunjukkan bahwa sikap kerjasama yang dilakukan anak kelompok A di TK Kartika Salo menunjukkan kurang optimal dalam berinteraksi dengan teman sebesar 44%, dan aspek tanggung jawab yang masih kurang optimal dengan prosentase sebesar 38,8 %.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kusuma Mulia I menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan bekerjasama dalam sebuah kegiatan, sehingga dapat menimbulkan rendahnya kemampuan kerjasama pada anak. Hal ini terlihat pada kurangnya interaksi antar anak, anak masih enggan untuk bermain bersama-sama, serta anak masih menonjolkan keegoisannya, yang tampak pada sikap tidak peduli terhadap teman.

Hasil observasi tersebut mengasumsikan bahwa anak-anak di TK Kusuma Mulia I Cerme, khususnya anak usia 5-6 tahun terindikasi masih kesulitan dalam bekerjasama. Hasil wawancara peneliti dengan guru, diperoleh bahwa masih ada anggapan guru terhadap anak yang belum mampu untuk saling berbagi dan terlibat dalam kegiatan bermain. Peran guru di TK Kusuma Mulia I selama ini hanya bercerita dan ceramah pada semua aspek kegiatan, dan belum mengaplikasikan praktek langsung kepada anak dalam

melakukan kerjasama.

Kemampuan kerjasama bila tidak dibiasakan dengan baik dapat berakibat buruk pada proses penyesuaian diri anak, baik terkendala pada bidang akademik maupun bidang kehidupan sosial anak (Hidayati, 2014). Oleh karena itu berdasar realita di atas, maka perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak.

Manfaat bermain untuk pengembangan kerjasama menurut Tedjasaputra (2001), antara lain: (1) dari aspek perkembangan fisik, kegiatan bermain melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan; (2) aspek perkembangan sosial, ketika anak bermain, anak akan belajar tentang aturan yang sudah dibuat, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral sesuai budaya yang ada; (3) aspek perkembangan emosi atau kepribadian, dimana kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu; (4) aspek perkembangan kognisi, bahwa melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Secara mendasar, pada dasarnya anak-anak belajar melalui permainan, dan melalui bermain, anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilakunya (Mutiah, 2010). Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain tanpa aturan. Bermain dengan aturan, sering disebut dengan permainan. Salah satu tahap perkembangan bermain sosial anak adalah permainan kerjasama (cooperative play). Menurut Tedjasaputra (2001) menjelaskan bahwa pada tahapan bermain kooperatif dimana prosentase 37% pada usia 3-4 tahun, dapat meningkat menjadi 43% pada usia 5 tahun.

Hal ini berarti bahwa ketika anak berusia 5 tahun, anak tersebut sudah mampu mengenali bentuk interaksi sosial dalam bentuk kerjasama, yang dimanifestasikan dalam bentuk bermain. Ismail (2006) menyatakan bahwa suasana bermain yang menyenangkan dapat berakibat positif pada anak, diantaranya: anak saling mengenal, saling menghargai, dan memunculkan rasa kebersamaan yang menjadi dasar bagi pembentukan perasaan sosial. Permainan kreatif dapat menjadi salah satu alternatif

permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Beragam bentuk permainan kreatif yang dapat memunculkan kerjasama anak antara lain: permainan lempar tangkap bola, permainan kucing dan tikus, dan permainan "ukulele" (Nugraha, 2013) Pengembangan permainan kreatif yang dapat dimodifikasi dari salah satu permainan tradisional kucing dan tikus, yaitu permainan pohon dan tupai (Nugraha, 2013; Mulyani, 2016). Permainan ini diperankan oleh anak yang telah dibagi yaitu ada yang menjadi pohon dan ada yang menjadi tupai. Permainan ini dilakukan di luar kelas atau di halaman sekolah, dan dilakukan oleh beberapa orang anak minimal dimainkan oleh 10 anak. Permainan ini harus dilakukan dengan jumlah anak yang genap tidak boleh ganjil.

Permainan pohon dan tupai dalam bentuk olahraga dapat mengembangkan fisik anak, dan dapat mendorong kemampuan sosialisasi anak. Hal ini senada dengan pendapat Nugraha (2013:205) bahwa anak belajar untuk bersosialisasi, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta dapat menilai diri secara realistis dalam bentuk bermain dan permainan, khususnya permainan kreatif. Memahami akan pentingnya sikap kerjasama antar anak usia dini, maka perlu adanya pemahaman guru terhadap elemen dasar yang menjadi penciri kemampuan kerjasama pada anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun menurut David, dkk (dalam Suyanto, 2005), antara lain: (1) adanya ketergantungan pada diri anak, dimana hal ini menguntungkan bagi anak dalam melakukan kerjasama dalam bermain; (2) adanya interaksi dua arah antara anak satu dan anak lainnya; (3) adanya sikap bertanggungjawab dalam melakukan sesuatu; (4) adanya peningkatan kemampuan interpersonal yang dimiliki oleh setiap anak.

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian dari Zahro dan Nai'mah (2020) bahwa ketika anak-anak berada di dalam maupun di luar kelas, tidak ada anak-anak yang rebutan mainan, kursi, dan barang-barang lainnya. Penciri kemampuan kerjasama anak usia dini juga dijelaskan oleh Morrison (2012) bahwa karakteristik kemampuan kerjasama anak usia dini adalah sebagai berikut: (1) adanya interaksi dua arah; (2) adanya sikap simpati pada diri anak; (3) adanya sikap mau berbagi dengan teman; (4) adanya sikap berdiskusi menyelesaikan konflik dengan teman; (5) adanya sikap sabar menunggu giliran dalam permainan atau menggunakan materi; dan (6) anak saling menghargai dan menghormati antar teman.

Tahap perkembangan psikososial Erikson menjelaskan bahwa anak usia dini termasuk dalam tahapan Initiative vs Guilt, dimana seorang anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas. Anak akan belajar lepas dari ketergantungan terhadap kedua orangtuanya, dan belajar menjalin interaksi dengan teman sebaya serta menekan perasaan egosentrisnya untuk dapat membaur bermain bekerjasama dengan

kelompoknya (Erikson, 2010). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan pembentukan kemampuan bekerjasama anak usia dini melalui permainan kreatif di TK Kusuma Mulia I Cerme Kabupaten Kediri.

METODE Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2009). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deksriptif analitis, yang digunakan untuk meneliti kejadian yang berlangsung dan berhubungan dengan kondisi masa sekarang.

Proses pengumpulan dan penggalian data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode yang saling melengkapi yaitu observasi terhadap anak usia 5-6 tahun, wawancara kepada kepala sekolah dan guru, dan menggunakan studi dokumentasi, seperti RPPH, RPPM, catatan harian, dan penilaian anak yang didokumentasikan oleh guru kelas. **HASIL DAN PEMBAHASAN** Perilaku bekerjasama terkait dengan perilaku untuk kepentingan bersama dan tujuan bersama (Saputra & Rudyanto, 2005). Perilaku kerjasama merupakan perilaku untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain, yang memunculkan hubungan timbal balik positif untuk mencapai tujuan yang sama.

Menurut Musfiroh, Seriati, dan Ayriza (2007) menjelaskan salah satu peran guru dalam membentuk dan mengembangkan sikap kerjasama pada anak, adalah mengenalkan permainan yang bersifat kerjasama. Seiring dengan berjalannya waktu, guru TK Kusuma Mulia I Cerme Kediri khususnya yang mengajar pada anak usia 5-6 tahun, mulai berbenah dan memunculkan ide untuk meningkatkan kerjasama anak dengan mengenalkan permainan yang melibatkan minimal 10 anak. Permainan tersebut dikenal dengan permainan pohon dan tupai. Ketika anak menyelesaikan tugas, setiap anak dalam masing-masing kelompok harus berinteraksi dan bekerja sama, yang dapat mengurangi egosentrisme anak.

Adanya permainan membuat kemampuan kerjasama TK Kusuma Mulia I Cerme mengalami kemajuan secara bertahap. Media yang dibutuhkan dalam permainan pohon dan tupai antara lain: (1) topeng bergambar tupai; (2) daun nangka (sebagai mahkota pohon); dan (3) Tali raffia. Penerapan permainan kreatif pohon dan tupai ini dapat dijelaskan dalam langkah-langkah sebagai berikut: (1) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama anak berperan menjadi pohon yaitu sejumlah 12 anak yang berpasangan dan terdiri dari 6 pohon.

Kelompok kedua berperan menjadi tupai yang beranggotakan 7 anak, dan satu anak

berperan menjadi pemandu permainan. Hal ini berarti ada 6 pohon, 7 tupai dan 1 pemandu.; (2) Guru membuat 6 lingkaran bahwa setiap lingkaran di isi dengan 2 anak yang menjadi pohon dan kedua tangan anak di angkat ke atas saling menempelkan kedua tangan tersebut. Kemudian guru membuat 1 lingkaran lagi yang agak besar untuk di tempati 7 anak yang menjadi tupai; (3) Seorang anak memberikan sebuah aba-aba "tupai yang mencari pohon" secara berulang, dan anak yang berperan menjadi tupai tersebut harus berlari mencari perlindungan di bawah anak yang berperan menjadi pohon.

Setelah mendapatkan pohon tupai langsung berlindung dengan cara duduk di tengah-tengah kedua anak yang menjadi pohon tersebut, dan bila ada 1 anak yang berperan menjadi tupai tersebut tidak mendapat bagian tempat di pohon, maka anak tersebut mendapatkan hukuman yaitu menyanyi sesuka hati lagu apa yang ingin di nyanyikan di tengah-tengah anak yang bermain; (4) Selanjutnya permainan di mulai lagi dengan seorang anak yang memberi aba-aba "pohon yang mencari tupai" secara berulang, maka anak yang berperan sebagai pohon harus berlari berebut untuk melindungi 1 tupai, dan bila ada 1 tupai yang tidak terlindungi maka akan mendapatkan hukuman yang sama; (5) Setelah beberapa kali permainan, seorang guru dapat menukarkan peran anak yang tadi menjadi tupai sekarang menjadi pohon; (6) Permainan ini bisa berakhir bila anak-anak sudah lelah, dan ingin mengakhiri permainan tersebut, anak boleh mengungkapkannya kepada guru.

Adanya kegiatan permainan pohon dan tupai yang sudah dikonsepskan oleh salah satu guru TK Kusuma Mulia I Cerme Kediri tersebut memiliki dampak tidak hanya pada aspek pengembangan sosial emosional saja, yaitu saat anak berperan menjadi pohon, maka anak harus bekerjasama untuk mencari tupai. Lebih lanjut, penerapan permainan kreatif pohon dan tupai ini memiliki dampak pada pengembangan nilai agama dan moral. Ketika anak melakukan permainan pohon dan tupai anak mampu bersikap toleransi dan menghargai terhadap teman yang mendapatkan hukuman bernyanyi.

Ketika anak yang menjadi tupai tidak kebagian pohon, dan teman yang menjadi pohon tidak kebagian tupai, anak-anak mampu bersikap toleransi dengan menghargai temannya dan memberikan semangat. Anak-anak juga mampu mengembangkan kemampuan berbahasanya yaitu dalam hal memahami dua instruksi atau lebih, yaitu ketika seorang anak memberi aba-aba "Pohon yang mencari tupai!" dan aba-aba "Tupai yang mencari pohon!". Anak harus mampu memahami instruksi guru dengan benar dan didukung oleh seorang pemandu yang dapat memberikan instruksi secara jelas dan tepat.

Pernyataan guru di atas senada dengan kajian yang dilakukan oleh Nugroho (2013)

bahwa permainan kreatif merupakan **permainan yang dapat mengembangkan** semua aspek perkembangan pada anak, diantaranya aspek sosial emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik. Peran guru selanjutnya dalam hal membentuk kerjasama melalui permainan kreatif ini adalah melihat karakteristik bermain anak. Ketika guru mengamati memang anak terlihat bermain. Namun seorang guru, perlu mengenali karakteristik anak ketika bermain. Berdasarkan kajian Smith, Garvey, Fein dan Vandenberg (dikutip Tedjasaputra, 2001), guru perlu mengenali motivasi dari dalam diri anak untuk bermain; mengenali emosi positif yang dirasakan anak, seperti: senang, antusias, bahagia; anak mudah beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; guru lebih menekankan proses daripada hasil akhir; guru harus memahami bahwa anak tidak merasakan tekanan ketika bermain.

Secara teoritis, permainan kreatif pohon dan tupai sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Parten (Ismail, 2006). **Teori ini menyatakan bahwa** tahapan cooperative play atau permainan kerjasama sudah dialami ketika anak berada usia pra sekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini dicirikan dengan adanya pembagian tugas dan pembagian peran diantara anak yang terlibat di dalam permainan. Guru dapat berperan sebagai provokator, memberikan stimulus kepada anak agar muncul pemimpin di dalam kelompok.

Guru membagi tugas, menentukan anak siapa yang mau menjadi pemimpin, dan nanti bila ada anak yang bersedia menjadi pemimpin akan mendapatkan bintang (Kusumastuti, 2017). Hal ini juga sesuai dengan permainan pohon dan tupai dengan adanya peran pemandu dalam permainan tersebut, yang ditentukan langsung oleh guru. Adanya minat bermain anak yang besar yang sudah dijelaskan oleh guru TK Kusuma Mulia I Cerme Kediri diharapkan dapat meningkatkan **kemampuan kerjasama pada anak usia** dini, terutama anak **usia 5-6 tahun di TK** Kusuma Mulia I Cerme Kediri.

Hal ini berarti bahwa permainan kreatif pohon dan tupai, sangat efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Selain itu, pelaksanaan kegiatan yang selama ini guru hanya menanamkan kemampuan kerjasama melalui kegiatan bercerita dan tanya jawab saja, maka dengan adanya permainan kreatif pohon dan tupai anak dapat terlibat aktif dan mempraktekkan secara langsung **ketika bermain di dalam** kelompok yang membutuhkan kerjasama.

Hasil observasi dan wawancara ini senada dengan hasil penelitian Kusumastuti (2017) bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B dapat ditingkatkan melalui permainan yang sifatnya konstruktif, dan permainan konstruktif merupakan bagian dari permainan kerjasama. Begitu juga, didukung oleh hasil penelitian Hidayati (2014) bahwa bermain **permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan** kerjasama anak, dan bila ingin

mengembangkan permainan kreatif perlu kreatifitas dari seorang guru dalam memodifikasi permainan tradisional supaya bervariasi (Nugraha, 2013) SIMPULAN Pembentukan sikap kerjasama dapat dilakukan melalui permainan kreatif.

Salah satu bentuk permainan kreatif adalah permainan pohon dan tupai, bahwa permainan dilakukan dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran diantara anak yang terlibat di dalam permainan. Hal ini berarti bahwa permainan kreatif pohon dan tupai, tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Guru sebagai fasilitator dan provokator positif memberikan perhatian kepada anak agar yang mau menjadi pemimpin di dalam kelompok, sehingga anak mampu bekerjasama dalam bermain.

SARAN Bagi Guru, bahwa guru perlu memperluas pemahaman dan mencari pengetahuan secara mendalam dan sebanyak-banyaknya tentang beraneka ragam permainan kreatif, baik hasil dari modifikasi permainan tradisional, maupun permainan yang dibuat sesuai dengan karakteristik pembelajaran taman kanak-kanak. Adapun hal itu dilakukan semata-mata bertujuan menjadikan kegiatan pembelajaran untuk anak sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bagi peneliti selanjutnya, supaya memperluas dan mengkaji indikator-indikator sikap kerjasama anak usia dini dengan menggunakan penelitian kuantitatif, atau dengan menggunakan penelitian tindakan kelas DAFTAR PUSTAKA Creswell, J.W. (2009).

Research design **qualitative, quantitative, and mixed methods** approaches. Third edition. Terjemahan oleh Achmad Fawaid, 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Depdiknas. (2009). Permendiknas No. 58 Tahun 2009. Jakarta: **Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD**, Depdiknas. Depdiknas. (2013). Undang-Undang RI Nomor 20, **Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Erikson, E. 2010. Childhood and society. Terjemahan oleh, Helly P. **Soetjipto & Sri Mulyantini** Soetjipto, 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Fauziddin, M. (2016).

Peningkatan kemampuan kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok pada anak kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 29-45. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.47> Hidayati, W. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A Tk Aba Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi ini tidak di terbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Ismail, A. (2006). Education games: **menjadi cerdas dan ceria dengan permainan** edukatif. Yogyakarta: Pilar Media. Kusumastuti, A.D. (2017).

Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B Di Tk Aba Plosokerep Bunder Patuk Gunung Kidul. Skripsi ini tidak di terbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Morrison, G.S. (2012). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini. Terjemahan oleh Suci Romadhona dan Apri Widiastuti, 2012. Jakarta: PT. Indeks. Mulyani, N. (2016). Super asyik permainan tradisional anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press. Musfiroh, T., Seriati, N.N., & Ayriza, Y. (2007). Afiliasi resolusi konflik. Yogyakarta: Tiara Wacana. Mutiah, D. (2010). Psikologi bermain anak usia dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group Nugraha, B. (2013). Permainan kreatif untuk anak usia dini.

Jurnal Pendidikan Anak, 2(1), 203-210. <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i1.3030> Safaria, T. (2005). Metode pengembangan kecerdasan interpersonal. Yogyakarta: Amara books. Saputra, Y.M. & Rudyanto. (2005). Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing. Tedjasaputra, M. S. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: PT. Grasindo. Tusyana, E., Trengginas, R., & Suyadi, S. (2019).

Analisis perkembangan sosial emosional tercapai siswa usia dasar. Jurnal Inventa, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804> Zahro, S & Nai'mah. (2020). Peran lingkungan sosial terhadap pembentukan karakter anak usia dini di jogja green school. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.6293>

INTERNET SOURCES:

<1% -
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/ijni/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss2>

<1% -
<https://info-makalah.blogspot.com/2010/05/pengertian-pendidikan-anak-usia-dini.html>

<1% -
<https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/fx-dimas-prasetyo/manfaat-positif-bermain-playdough-untuk-perkembangan-balita>

<1% - http://digilib.uinsgd.ac.id/18776/2/4_BAB%20I.pdf

1% -
http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/c355f004c8afe77ff5a64a450e8b7b87.pdf

<1% - <https://anaspi.wordpress.com/2011/07/21/perkembangan-jiwa-usia-dini/>

<1% -
<https://atunhartinah20.blogspot.com/2018/04/resume-materi-perkembangan-anak.html>

<1% -
<https://rozadarmayunita94.blogspot.com/2015/12/pengaruh-perceraian-orang-tua-terhadap.html>

<1% - http://repository.upi.edu/21699/4/S_PKK_1105738_Chapter1.pdf

<1% -
https://meddyketpratama.blogspot.com/2017/12/keterampilan-sosial-anak-usia-dini_82.html

<1% -
<https://edhakidam.blogspot.com/2015/01/makalah-peran-guru-dalam-pendidikan.html>

<1% -
<http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/download/330/250>

1% - <http://eprints.ums.ac.id/49626/11/bab%204.pdf>

<1% -
<https://id.123dok.com/document/qm83n44z-implementasi-bermain-meningkatkan-kecerdasan-interpersonal-kelompok-lampung-repository.html>

<1% - <http://fwatcer.fwi.or.id/artikel-peserta/>

1% - <https://belajarbog53.blogspot.com/2014/09/contoh-karya-ilmiah-tentang.html>

1% - <http://digilib.unila.ac.id/13571/124/BAB%20II.pdf>

<1% -
https://yudhaenisaneew.blogspot.com/2014/11/makalah-bermain-dan-permainan-bagi-anak_28.html

<1% - <https://pantunirwanprayitno.com/masalah-perkembangan-anak-dan-solusinya/>

1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/11062842.pdf>
1% - <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/12363/8933>
<1% -
<https://elislaelasari11.blogspot.com/2015/05/buku-stimulasi-dan-intervensi-abk.html>
<1% -
<https://agis-raden.blogspot.com/2009/02/kurikulum-dan-perkembangan-jiwa.html>
<1% - <https://zombiedoc.com/seminar-nasional-pendidikan-dasar-2018.html>
<1% - <http://20301633.siap-sekolah.com/2017/04/28/perkembangan-anak-usia-dini/>
<1% - <http://fish.unesa.ac.id/download/GABUNGAN.doc>
1% - <https://www.gurupendidikan.co.id/metode-penelitian-kualitatif/>
<1% -
<https://id.123dok.com/document/7q0e909y-implementasi-komunikasi-verbal-dan-non-verbal-dalam-proses-menghafal-juz-amma-pada-pendidikan-anak-usia-dini-di-bait-qur-any-ciputat.html>
<1% -
<https://www.astalog.com/1292/proses-interaksi-manusia-dengan-lingkungan-sosial.htm>
<1% - <https://issuu.com/mp-post/docs/mp1112>
<1% - <https://atikawirdasari.blogspot.com/2014/05/v-behaviorurldefaultvmlo.html#!>
<1% - <https://es.scribd.com/document/373196685/Buku-Teori-Arsitektur-Oke>
<1% -
<https://www.indosport.com/esports/20200808/3-sniper-dengan-damage-terbesar-di-pu-bg-mobile>
<1% -
<https://id.123dok.com/document/1y9dj1lq-pengaruh-permainan-tradisional-selentik-dan-conglak-lidi-terhadap-peningkatan-kemampuan-problem-solving-anak-usia-sekolah-dasar.html>
<1% - https://issuu.com/desamandalahurip/docs/kelas_07_smp_matematika_siswa
<1% -
<https://kotabook.com/shop/research-design-qualitative-quantitative-and-mixed-methods-approaches/>
<1% -
<https://tuadasiussitanggantede.files.wordpress.com/2011/12/pembelajaran-fisik-motrik-di-tk.pdf>
<1% -
<https://bukupsikologiterjemahan.blogspot.com/2016/03/childhood-and-society.html>
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/nq7xj1ky-pembangunan-aplikasi-multimedia-pembelajaran-proses-produksi-kaos-sebagai-media-pelatihan-interaktif-di-pt-c59.html>
1% - http://repository.upi.edu/25632/8/S_PAUD_1201838_Bibliography.pdf
<1% - http://scholar.google.co.id/citations?user=jIfhT_YAAAAJ&hl=en

