



Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Kemampuan Kerja Sama Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun

Vadilla Ari Putri

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : vadilla.19026@mhs.unesa.ac.id

Sri Setyowati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : srisetyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular naga terhadap kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun. Subyek dari penelitian ini berjumlah 16 anak dari kelas B1. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian Pre-Experimental Design dengan model One-group pre-test post-test Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan menggunakan teknik analisis data dengan Uji Wilcoxon. Hasil pengujian hipotesis dengan Uji Wilcoxon menggunakan SPSS versi 25 mendapatkan hasil yang diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2 tailed) yaitu sebesar 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan signifikan lebih kecil dari 0,05 atau Asymp.Sig. < 0,05 sehingga diputuskan untuk menolak Ho yang artinya terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan hasil post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular naga terhadap kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya.

Kata kunci: permainan ular naga, kemampuan kerja sama

Abstract

This study aims to determine the effect of dragon games on the ability of cooperation in children aged 5-6 years. The subjects of this study were 16 children from class B1. In this study, a quantitative research approach was used with the *Pre-Experimental Design* research design with the *One-group pre-test post-test Design* model. Data collection techniques used are observation, documentation and data analysis techniques using the *Wilcoxon* test. The results of testing the hypothesis with the *Wilcoxon* Test using SPSS *version 25* get the results that it is known that the value of Asymp.Sig. (2 tailed) which is equal to 0.000 with a significant decision making basis smaller than 0.05 or Asymp.Sig. < 0.05 so it was decided to reject Ho, which means that there is a difference between the results of the *pre-test* and the results of the *post-test*, so it can be concluded that there is an influence of dragon games on the ability to work together in children aged 5-6 years at Pembina State Kindergarten in Surabaya.

Keywords: *dragon snake game, cooperation ability*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Di usia emas ini, anak sangat peka terhadap segala sesuatu yang terjadi disekitarnya, oleh karena itu usia ini disebut juga usia kritis. Jika anak berada di rentang usia ini, mereka harus disikapi dengan hal-hal yang positif baik dari segi bahasa maupun perilaku.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya merupakan salah satu jalur pendidikan yang bertujuan untuk memajukan pertumbuhan dan perkembangan anak secara utuh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal. Oleh karena itu, lembaga PAUD

harus menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Kelompok anak usia 5-6 tahun merupakan masa dimana anak akan menunjukkan sikap kerja samanya. Sikap ini akan muncul bila anak berinteraksi dengan beberapa temannya dan saling berbagi ide atau pendapat untuk menyelesaikan suatu permainan. Tanpa

disadari dari bermain secara bersama-sama sikap egois anak akan berkurang karena kebersamaan yang tercipta. Dalam keadaan seperti ini maka pendidik harus bertindak sebagai pengamat yang sekaligus pendamping dan pembimbing anak dalam melakukan berbagai kegiatan termasuk kegiatan dalam mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya.

Kemampuan bekerja sama sangat penting dikembangkan pada anak sejak usia dini agar anak menjadi individu yang mampu bersosialisasi, berinteraksi, memiliki rasa toleran, menghargai, berbagi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Untuk itu orang tua dan orang dewasa di sekitar anak harus memberikan bimbingan dan arahan kepada anak untuk mempersiapkan anak memasuki lingkungan yang baru.

Menurut Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa kemampuan bekerja sama termasuk dalam aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun yang terlihat dalam bentuk bersikap kooperatif dengan teman, mentaati aturan kelas, bertanggung jawab, bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya, berbagi dengan orang lain, menghargai hak/ pendapat/ karya orang lain, menggunakan cara yang diterima sosial untuk menyelesaikan masalah dan menunjukkan sikap toleran.

Menurut Ayuningtyas & Simatupang (2022) keterampilan sosial emosional pada anak usia dini sangatlah penting karena menjadi prasyarat ketika anak memasuki dunia sosial yang lebih luas, dimana pengaruh dari teman dan lingkungan sosial dapat mempengaruhi kehidupannya. Dengan kurangnya keterampilan sosial emosional dapat menyebabkan rasa rendah diri, kenakalan dan dijauhi dalam pergaulan. Keterampilan sosial pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai macam pengalaman dan hubungan dengan orang lain di lingkungannya.

Menurut Chayanti & Setyowati (2022) Piaget menyatakan bahwa bermain sudah tidak asing lagi bagi anak usia dini. Setiap ada anak usia dini, pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan sebagai dua aspek lain yang saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Karena bermain memang dunia anak. Permainan adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk hiburan. Terlepas dari apapun kegiatan dan aktivitas anak, terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan pada anak usia dini. Bermain, belajar dan bekerja sama pentingnya bagi anak usia dini. Anak-anak biasanya sangat menikmati permainan serta akan mengulangnya setiap ada kesempatan.

Bermain memiliki peranan penting dalam semua aspek perkembangan anak. Bermain adalah kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan oleh anak sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tanpa alat untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu bermain tidak asing bagi anak usia dini, karena bermain sebenarnya adalah dunia anak-anak. Bermain merupakan rangkaian kegiatan atau aktivitas hiburan anak yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama yaitu dengan permainan *ular naga*.

Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama yaitu permainan *ular naga*. Permainan *ular naga* merupakan salah satu permainan yang dimainkan secara berkelompok yang biasanya dimainkan oleh anak-anak dan dapat dilakukan di luar rumah. Tempat untuk bermain biasanya di tanah lapang atau halaman rumah yang cukup luas, permainan *ular naga* dapat dimainkan oleh 5-10 orang dan bisa lebih.

Menurut Sholihah & Rakhmawati (2019) permainan *ular naga* merupakan permainan tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia dan dapat dimainkan oleh beberapa anak, dua anak bermain saling berhadapan dengan tangan yang saling menggenggam dan membentuk terowongan. Pada saat yang sama, pemain lain membentuk kereta-kereta berjalan yang melewati terowongan sambil bernyanyi.

Permainan *ular naga* akan sangat menyenangkan dan sangat mengasyikkan, jika dimainkan dengan sambil bernyanyi dan tertawa. Instrumen dari permainan *ular naga* sangatlah mudah, hanya dengan mengumpulkan beberapa anak untuk dijadikan *ular naga*. Permainan *ular naga* juga sangat mudah, sebelum melakukan permainan anak-anak mencari lapangan atau halaman yang luas untuk arena *naga* dan anggotanya.

Permainan *ular naga* adalah bentuk permainan yang membutuhkan interaksi dan kerja sama antar anak. Permainan ini mengajarkan anak untuk belajar bermain peran untuk bergiliran memberi dan menerima. Jika tidak ada yang memainkan peran, maka permainan tidak dapat dilanjutkan. Permainan *ular naga* dapat mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan teman sepermainan. Melalui sosialisasi dan interaksi yang menyenangkan, anak-anak belajar kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan, kejujuran, keberanian, cara komunikasi dan pengetahuan tentang aturan permainan.

Menurut Hasanah & Widayati, n.d. Anak usia dini sangat menyukai hal-hal baru atau pembelajaran yang berbeda dan kegiatan yang melibatkan banyak teman atau biasa disebut bermain kooperatif. Bermain kooperatif adalah bermain bersama secara terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Dengan bermain secara kooperatif, anak dapat mengembangkan keterampilannya dan belajar berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan observasi awal di TK Negeri Pembina Surabaya pada tanggal 24-25 Februari 2023 terkait dengan rendahnya perkembangan sosial dalam kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dikarenakan bahwa anak masih suka main sendiri-sendiri dan tidak mau bekerja sama dan berbagi dengan teman yang lainnya. Mereka masih suka berebut mainan dengan temannya tanpa memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk bergantian, masih mau menang sendiri, merasa bahwa mainan itu milik pribadinya serta masih kurang peduli dengan temannya. Masih suka berebut antrian jika diminta guru untuk antri cuci tangan. Kurang berkembangnya kemampuan kerja sama anak

dengan baik dikarenakan kegiatan untuk melatih kemampuan kerja sama anak masih kurang terstimulasi dengan baik.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian tentang permainan *ular naga* yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial dalam kemampuan kerja sama pada anak usia dini dengan judul “Pengaruh Permainan *Ular Naga* Terhadap Kemampuan Kerja Sama Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun”.

METODE

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Ular Naga* Terhadap Kemampuan Kerja sama Pada Anak Usia 5–6 Tahun” termasuk jenis penelitian pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Designs* dengan model *One-group pre-test post-test Design*. Pada model desain ini, peneliti menggunakan satu kelas untuk diberikan *treatment*, dimana satu kelas akan diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Adapun penggambaran desain untuk membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 1 Desain *One-group pre-test post-test Design*

<i>Pre-test</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Nilai *pre-test* sebelum diberi perlakuan

X : Pemberian *Treatment* (Perlakuan)

O2 : Nilai *post-test* setelah diberi perlakuan

Lokasi dalam penelitian ini adalah di TK Negeri Pembina Surabaya, Jalan Jemurari Timur Nomor 1A Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Alasan memilih lembaga ini untuk pelaksanaan penelitian karena melihat fenomena yang terjadi di TK Negeri Pembina Surabaya, Jalan Jemurari Timur Nomor 1A Jemur Wonosari Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur khususnya pada kelompok B yang memiliki permasalahan dalam kemampuan kerja sama.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan ciri dan karakteristik tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Agung & Yuesti, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun pada Tahun Ajaran 2022/2023 di TK Negeri Pembina Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya dengan jumlah keseluruhan 70 anak (total dari kelas B1, B2, B3 dan B4).

Penelitian menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Agung & Yuesti, 2017). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok kelas B1 di TK Negeri Pembina Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya. Jumlah sampel yang digunakan pada

penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun yang berjumlah 16 anak.

Variabel independen adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel bebas (variable dependen), hubungannya dengan variabel dependen bisa positif atau negatif. Dalam penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel bebas adalah permainan *ular naga* yang akan dilambangkan dengan (X).

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel terikat adalah kemampuan kerja sama yang akan dilambangkan dengan (Y).

Dalam penelitian ini menggunakan kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengukuran. Selama kegiatan observasi, terdapat kriteria penilaian yang digunakan untuk menilai kegiatan *pre-test*, *treatment* dan *post-test* yaitu:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Keterangan

Skor	Keterangan
1	BB : Belum Berkembang
2	MB : Mulai Berkembang
3	BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB : Berkembang Sangat Baik

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas isi berkaitan dengan apakah butir-butir pernyataan (item-item) yang tersusun dalam kuesioner atau tes sudah mencakup semua materi yang hendak diukur (Budiastuti & Bandur, 2018).

Setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya dianalisis menggunakan analisis item. Setiap item tersebut disusun berdasarkan instrumen penelitian. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total.

Suatu instrumen dapat dikatakan memiliki tingkat kehandalan yang dapat diterima apabila nilai koefisien reliabilitas terukur lebih besar dari 0.6. Uji reliabilitas dilakukan dengan uji *Cronbach's Alpha*.

Adapun untuk kriteria reliabilitas instrumen:

Tabel 3 Kriteria Reliabilitas Instrumen

Besarnya <i>r</i>	Interpretasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,79$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,59$	Cukup Tinggi
$0,20 < r \leq 0,39$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,19$	Sangat Rendah

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif jenis statistik *non parametrik*. Uji *non parametrik* dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji statistik *Nonequivalent Control Group* yang akan digunakan dalam analisis data penelitian yakni uji *Wilcoxon*.

$$z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Sumber: (Sagita, 2020)

Bagan 1 Rumus Pengujian Wilcoxon

Keterangan:

T : Jumlah rangking, bertanda kecil

N : Banyaknya pasang yang tidak sama nilainya

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan observasi yang digunakan pada penelitian kali ini adalah *non participant observation* dalam observasi ini peneliti tidak terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari subjek/objek yang sedang diteliti yang akan digunakan sebagai sumber data penelitian. Pada observasi *non participant* ini, observasi akan dilakukan secara terstruktur. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Pedoman wawancara terstruktur dapat menjadi pedoman untuk melakukan observasi.

Dokumentasi hanya untuk mendapatkan data identitas anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya seperti nama anak dan jenis kelamin. Sebagai data pendukung, lembar observasi penilaian kemampuan kerja sama dengan menggunakan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji validitas instrumen dilakukan peneliti untuk menentukan valid atau tidaknya suatu butir instrumen yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan kerja sama anak pada anak usia 5-6 tahun. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validitas instrumen penelitian yang telah dibuat dan dikonsultasikan kepada ahli validator yaitu dengan Ibu Dra. Nurhenti Dordina Simatupang, M. Sn pada tanggal 16 Mei 2023. Selanjutnya instrumen diuji cobakan di TK Negeri Pembina Surabaya pada tanggal 5 Juni 2023 dengan jumlah siswa sebanyak 16 anak.

Setelah melalui tahap validasi, selanjutnya keenam butir instrumen akan diuji reliabilitasnya, berikut adalah hasil uji realibilliatas instrumen melalui bantuan SPSS *versi 25* dengan rumus *Cronbach's Alpha*:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.916	6

Berdasarkan hasil data pada tabel 4 dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel. Hasil diatas menunjukkan bahwa hasil Cronbachs Alpha diatas > 0,60 yakni 0,916, maka keteenam butir item instrumen seluruhnya dikatakan reliabel. Artinya keenam item tersebut dapat digunakan untuk kegiatan observasi *pre-test* dan *post-test* di TK Negeri Pembina Surabaya.

Penelitian ini dilakukan TK Negeri Pembina Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 5 Juni 2023–19 Juni 2023 dengan sampel kelompok kelas B1 yang kemampuan kerja sama anak masih tergolong rendah. Indikator kemampuan kerja sama yang diukur dalam penelitian ini adalah saling berkontribusi dan tanggung jawab.

Pengambilan data *pre-test* atau data pengukuran awal kemampuan kerja sama anak sebelum diberikan perlakuan dilaksanakan didalam kelas pada tanggal 6 Juni 2023 mulai pukul 09.00 sampai 10.00. Pengambilan data *pre-test* yaitu sebelum memberikan kegiatan, peneliti menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan oleh anak dengan memberikan beberapa contoh dari kreasi bermain balok. Setelah peneliti menjelaskan, peneliti memanggil 2 anak secara bergantian untuk bermain balok dengan memberikan waktu selama 5 menit. Peneliti mengamati dan melakukan penilaian pada 2 anak yang sedang bermain balok. Setelah waktu bermain habis, peneliti mendokumentasikan berupa foto hasil dari kreasi bermain balok anak. Setelah seluruh anak melakukan kegiatan *pre-test*, selanjutnya peneliti menjumlahkan skor masing-masing anak, kemudian jumlah keseluruhan total skor item dari masing-masing anak dibagi dengan jumlah keseluruhan anak.

Pelaksanaan *treatmen* dilakukan setelah kegiatan *pre-test*. *Treatmen* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pada tanggal 7 Juni, 9 Juni, 15 Juni dan 16 Juni 2023. Pemberian *treatmen* dengan diberikan permainan *ular naga*.

Setelah melaksanakan *treatmen* atau perlakuan berupa permainan *ular naga* sebanyak 4 kali, maka selanjutnya peneliti melakukan pengukuran kemampuan kerja sama anak kembali yang data tersebut dijadikan data pengukuran akhir atau *post-test*. Pengumpulan data *post-test* dilakukan pada tanggal 19 Mei 2023 mulai pukul 09.00 sampai 10.00. Pengambilan data observasi *post-test* dilakukan dengan cara yang sama seperti pada saat pengambilan data *pre-test*. Namun kegiatan *post-test* ini berbeda dengan kegiatan *pre-test* yaitu sebelum memberikan kegiatan *post-test*, peneliti menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan oleh anak dengan memberikan beberapa contoh dari kreasi bermain lego. Setelah peneliti menjelaskan, peneliti memanggil 2 anak secara bergantian untuk bermain lego dengan memberikan waktu selama 5 menit. Peneliti mengamati dan melakukan penilaian pada 2 anak yang sedang bermain lego. Setelah waktu bermain habis, peneliti mendokumentasikan berupa foto hasil dari kreasi bermain lego anak. Setelah seluruh anak melakukan kegiatan *post-test*, selanjutnya peneliti menjumlahkan skor masing-masing anak, kemudian jumlah keseluruhan total skor item dari masing-masing anak dibagi dengan jumlah keseluruhan anak.

Setelah mendapatkan pengolahan data sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan *ular naga* pada kelompok kelas B1 di TK Negeri Pembina Surabaya, selanjutnya data tersebut dianalisis secara statistik *non parametrik* dengan menggunakan uji *wilcoxon*. Analisis tersebut bertujuan untuk mencari perbedaan antara kemampuan kerja sama anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Selain itu, tujuan utama analisis yang dilakukan adalah untuk menjawab hipotesis tentang adanya pengaruh permainan *ular naga* terhadap kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya.

Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon Test Statistics^a

	Post-test Kemampuan Kerja Sama – Pre-test Kemampuan Kerja Sama
Z	-3.530 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan *Test Statistic* tersebut diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,50$ yang artinya terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*, sehingga dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh permainan *ular naga* terhadap kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya.

Pembahasan

Penelitian ini meneliti kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun dengan melakukan permainan *ular naga* karena permainan tradisional menjadi salah satu kegiatan yang sangat efektif untuk meningkatkan sikap sosial terutama pada kemampuan kerja sama anak yang berarti mendukung pendapat Antari (2021) mengenai permainan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dalam permainan tradisional lebih mengutamakan gotong royong, kebersamaan, kekompakan dan komunikasi.

Pada pelaksanaan penelitian ini terdapat kendala yaitu beberapa anak yang tidak dapat menerima menang atau kalah dalam melakukan permainan serta anak masih suka memilih-milih teman sehingga beberapa anak tidak sesuai dengan arahan guru dan terdapat dua anak yang menangis. Hal tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi peneliti selanjutnya, agar peneliti lebih mengkondisikan anak terlebih dahulu dan anak lebih tertib saat melakukan permainan *ular naga*.

Pelaksanaan *pre-test* dengan diberikan kegiatan berupa bermain balok dengan memanggil 2 anak yang maju saling bergantian serta dalam bermain diberikan waktu selama 5 menit, apabila waktu bermain telah habis anak boleh kembali ke tempat semula. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan berbicara anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Hasil pengambilan data *pre-test* menunjukkan hasil rata-rata dengan jumlah 10,93. Artinya kemampuan kerja sama anak perlu distimulasi

melalui perlakuan (*treatment*) dengan permainan *ular naga*.

Pemberian *treatment* dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan melakukan permainan *ular naga* terlihat telah meningkatkan antusias dan ketertarikan anak sehingga anak lebih bersemangat dalam melakukan permainan *ular naga*. Alasan penggunaan permainan dalam penelitian yang telah dilakukan mendukung pendapat Chayanti & Setyowati (2022) bahwa setiap ada anak usia dini, pasti dijumpai kegiatan bermain, karena bermain memang dunia anak. Permainan adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk hiburan. Terlepas dari apapun kegiatan dan aktivitas anak, terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan pada anak usia dini. Bermain, belajar dan bekerja sama pentingnya bagi anak anak usia dini.

Berdasarkan hasil data akhir (*post-test*) yang telah disajikan menunjukkan bahwa hasil rata-rata dengan jumlah 20,69. Artinya permainan ular naga berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil nilai rata-rata kelas dari 10,93 menjadi 20,69. Melalui permainan anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain memiliki peranan penting dalam semua aspek perkembangan anak dan juga permainan terbukti bermanfaat sebagai suatu komponen dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pemberian permainan kooperatif dan disertai aktivitas saling berinteraksi sesama teman sebaya yang diberikan oleh peneliti berupa permainan ular naga kepada anak dapat memberikan dampak positif sehingga dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyani et al., (2018) berjudul “Peran Aktivitas Bermain *Ular Naga* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain *ular naga* dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Terbukti bahwa terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah mendapatkan permainan *ular naga*. Hasil ini berarti bahwa aktivitas bermain *ular naga* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, penelitian ini juga sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Barokah (2022) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Baiti Jannati, Kecamatan Tangkerang Barat Kota Pekanbaru” yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain permainan tradisional ular naga ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Baiti Jannati Kecamatan Tangkerang Barat Kota Pekanbaru. Artinya hasil penelitian terdahulu tersebut relevan dengan hasil penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya pada bidang yang sama yaitu Antari (2021) berjudul “Penerapan Permainan Ular Naga Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Anak Usia Dini” yang menunjukkan hasil bahwa permainan tradisional *ular naga*

dapat membantu meningkatkan sikap sosial anak dengan tetap memegang prinsip belajar sambil bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adanya peningkatan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* pada kelompok kelas B1. Berdasarkan hasil penelitian tersebut rata-rata yang diperoleh pada saat *pre-test* dengan rata-rata yaitu 10,93. Setelah diberikan *treatment* kemampuan kerja sama anak mengalami peningkatan. Dengan hasil rata-rata yang diperoleh saat *post-test* yaitu 20,69. Hal ini dilatar belakangi dengan menerapkan permainan *ular naga* yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak.

Berdasarkan hasil perhitungan *Uji Wilcoxon* yang dibantu dengan SPSS *versi 25* diketahui hasil hitung *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,50$, jadi sesuai dasar pengambilan keputusan *Uji Wilcoxon* yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_a diterima. Pengaruh permainan *ular naga* yaitu dapat mengajarkan anak untuk bekerja sama, berdiskusi dengan teman sebaya, berbagi dengan teman dan dapat menerima sikap menang atau kalah dalam bermain. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *ular naga* terhadap kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. P., & Yuesti, A. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. In *ABpublishER*.
- Antari, W. P. D. (2021). Penerapan Permainan Ular Naga Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Sentra: Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 1(1), 1–8.
- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun. *JURNAL CIKAL CENDEKIA*, 02(02), 12–23.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>
- Barokah, K. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Baiti Jannati, Kecamatan Tangkerang Barat Kota Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan Reliabilitas Penelitian. In *Binus*. Penerbit Mitra Wacana Media. www.mitrawacanamedia.com
- Chayanti, D. F. N., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh 5 Teknik Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 1–18.
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.v3n1.1-18>
- Hasanah, U., & Widayati, S. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Pola Melalui Bermain Kooperatif Pada Anak Kelompok B Paud*

- Plus Al Fattah Jombang*. 1–5.
<https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf>
- Mulyani, W., Thoha, M., Jaya, B. S., & Anggraini, G. F. (2018). Peran Aktivitas Bermain Ular-Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 1–9.
- Sagita, E. (2020). *Pengaruh Bermain Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak di TK Babatan Seluma*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sholihah, I., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 8(1), 1–7.