



IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI

Retno Risti Darmawanti*, Anita Oktaviana
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI Darusalam Lampung, Indonesia
Corresponding author: retnoristidarmawanti12@gmail.com

ABSTRAK

Kerja sama adalah salah satu bentuk interaksi sosial yang terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kerja sama pada anak melalui permainan tradisional bentengan di PAUD Azkya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini merupakan wali kelas dan anak umur 5-6 tahun di kelas B sejumlah 24 anak yang meliputi 11 anak perempuan dan 13 anak laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dihasilkan tersebut selanjutnya peneliti analisis menggunakan reduksi data, display data, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa dalam kegiatan permainan tradisional anak usia 5-6 tahun di kelas B di PAUD Azkya sudah dilakukan dengan baik sesuai indikator kerja sama anak. Kegiatan permainan tradisional ini dapat dijadikan salah satu alternatif pengembangan kemampuan kerja sama dan sarana pengembangan berbagai aspek perkembangan bagi anak usia dini.

Kata Kunci: kerja sama; permainan tradisional bentengan; anak usia dini

ABSTRACT

Cooperation is a form of social interaction in which certain activities are shown to achieve common goals by helping and understanding each other's activities. This study seeks to describe cooperation in children through the bentengan traditional game in PAUD Azkya. This research uses qualitative research and descriptive research. The subjects in this study were homeroom teachers and children aged 5-6 years in class iB with 24 children including 11 girls and 13 boys. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The resulting data was then analyzed using data reduction, data display, and conclusion. Based on the results of the research analysis, it was shown that the traditional game activities of children aged 5-6 years in class iB in PAUD Azkya had been carried out well according to the indicators of children's cooperation. This traditional game activity can be used as an alternative for developing cooperative skills and is meant to develop various aspects of development or early childhood.

Keywords: abstract; bold; italic; maximum five words; template

PENDAHULUAN

Implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksanaan, belajar yang efektif (Setiawan, 2004).

Anak usia dini yaitu anak yang berusia 0 sampai 6 tahun, pada usia ini sangat penting bagi perkembangan dan pembentukan sikap perilaku dan karakter kepribadian pada anak. Oleh karena itu, anak yang berusia 0 sampai 6 tahun usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang biasa disebut dengan masa emas (*golden age*) usia dini juga bisa dikatakan sebagai masa yang kreatif, yaitu

saat kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas original dengan frekuensi kemunculannya tanpa terkendali (Dacholfany & Hasanah, 2018).

Pada aspek-aspek perkembangan anak usia dini, terdapat nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Masing-masing aspek tersebut harus distimulasi dengan tepat agar dapat berkembang secara optimal. Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yang seringkali menjadi perhatian guru dan orang tua, yaitu salah satunya terletak pada kemampuan kerja sama. Dapat diartikan kemampuan kerja sama merupakan kesanggupan seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam sebuah pekerjaan dengan cara bekerja sama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama (Azzahro, 2019).

Kerja sama menurut Ibrahim dkk, mengatakan bahwa bagaikan dua orang yang memikul balok. Balok akan dapat dipikul bersama jika kedua orang tersebut berhasil memikulnya. Kerja sama merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama yang di dalamnya terjadi interaksi dalam menyelesaikan kegiatan untuk tujuan yang sama (Isjoni, 2019). Kemampuan kerja sama sangatlah penting untuk dilatih sejak usia dini, karena pada proses bekerja sama, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana anak dapat berbagi, tanggung jawab, saling membantu, dan berinteraksi dalam menyelesaikan tugas bersama dengan kelompoknya. Kerja sama muncul saat anak sedang bersosialisasi, dan waktu sosialisasi anak adalah saat anak sedang bermain (Prabandari & Fidesrinur, 2021).

Permainan yang dipilih yaitu permainan tradisional bentengan. Permainan tradisional bentengan dipilih karena dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak, selain itu juga karena dapat permainan ini tergolong sederhana, mudah untuk dimainkan serta memiliki nilai budaya dan kearifan lokal yang sudah selayaknya untuk dilestarikan (Abidah & Dewi, 2019). Permainan tradisional merupakan keanekaragaman budaya lokal yang ada di wilayah Nusantara dan salah satu bagian dari kekayaan intelektual kultural yang keberadaannya harus terus dilestarikan, bahkan dikembangkan (Wagiati et al., 2019). Permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya. Permainan tradisional juga merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga, yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat (Puspita et al., 2021).

Permainan tradisional sudah hampir tergantikan oleh permainan-permainan modern. Penelitian ini adalah pengembangan kemampuan sosial dan emosional pada anak melalui metode bermain permainan tradisional. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Pada anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja (Bangsawan, 2021). Perlu adanya upaya untuk kembali melestarikan permainan tradisional ini, karena permainan tradisional banyak sekali manfaatnya terhadap perkembangan anak pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak yaitu anak lebih kreatif karena mereka biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya bisa digunakan sebagai terapi maksudnya saat bermain anak bisa melepaskan emosinya seperti berteriak tertawa dan bergerak dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak (Andriani, 2011).

Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Namun realitanya, sekarang permainan tradisional sudah tergeser sangat jauh sejak datangnya teknologi *cyber*, anak-anak lebih memilih bermain dan asik dengan *gadget* pemberian orang tua mereka.

Dengan permainan modern tersebut secara tidak sadar orang tua menjerumuskan anak ke ranah negatif (Lestari & Prima, 2016). Anak sulit untuk bersosialisasi, sehingga dampaknya anak menjadi pasif dalam kehidupan nyata. Untuk itu anak-anak perlu diajarkan dan diingatkan kembali tentang permainan tradisional. Selain hal tersebut permainan tradisional sendiri dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (Mulyani & Uta, 2016).

Hasil prasurvei yang dilakukan pada 5 Desember 2022 di PAUD Azkya, bahwasannya kemampuan kerja sama pada anak masih memerlukan stimulasi karena kurangnya suatu kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan kerja sama anak, hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajarannya yang hanya di dalam kelas saja, dan masih menggunakan sistem lembar kerja, penggunaan variasi lain di luar kelas seperti penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah terutama dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak masih kurang. Sehingga pengetahuan yang didapat oleh anak tidak dapat bertahan lama dan waktu bermain yang digunakan anak dinilai kurang. Anak masih belum bermain dengan kelompok bermainnya untuk mencapai tujuan yang sama, sehingga perlu adanya pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kerja sama pada anak. Pada saat anak bermain atau kegiatan kelompok ada anak yang kurang berinteraksi pada teman kelompoknya dan hanya dapat berinteraksi pada teman-teman yang disukainya saja. Sehingga berdampak pada kurangnya koordinasi yang baik dalam kelompok, dan ada beberapa anak juga yang lebih asik bermain sendiri dibandingkan bermain bersama.

Pada proses pembelajaran terlihat 24 anak yang diamati, ada 19 anak didik telah menunjukkan perkembangan kemampuan kerja sama dengan baik. Sedangkan 5 anak lainnya menunjukkan perilaku yang belum dapat menunjukkan sikap kerja sama. Hal ini dilihat dari kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan kerja sama khususnya dalam bermain atau saat melakukan kegiatan berkelompok seperti, terdapat beberapa anak yang masih asyik bermain sendiri, ada anak yang kurang interaksi pada temannya, dan ada juga anak tidak cepat tanggap dalam bermain atau kurang kerja sama pada kelompok, dan ada juga anak yang bertengkar serta tidak sabar menunggu giliran pada saat melakukan kegiatan.

Kondisi tersebut seharusnya tidak terjadi pada anak, di usia 5-6 tahun anak sudah mampu menunjukkan sikap mandiri, mau berbagi, mau menolong dan membantu teman, mampu menunjukkan sikap antusias dalam permainan kompetitif secara positif, mampu mengendalikan perasaan, mampu menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menunjukkan rasa percaya diri, mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya serta mau menghargai orang lain (Agusniatih & Monepa, 2019). Anak yang terkucil dari pergaulan teman sebaya merupakan salah satu dampak dari permasalahan tersebut, selain itu anak juga tidak mempunyai teman. Selain dari pada itu anak-anak yang dikucilkan (tidak disukai) memiliki karakteristik negatif seperti suka menyerang, agresif, bertindak anti sosial, sulit bekerja sama, ingin menang sendiri, sulit berempati dan selalu mengganggu kesenangan orang lain (Safaria, 2005).

Salah satu penyebab masalah rendahnya kemampuan kerja sama adalah metode pengajarannya kurang memiliki variasi lain dalam bermain, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di PAUD terutama dalam peningkatan kemampuan kerja sama masih kurang sehingga tanpa adanya kegiatan bermain pada proses pembelajaran akan mengakibatkan anak cepat bosan, serta tugas yang dibagikan kepada anak seringkali bersifat individual. Sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak agar optimal yaitu dengan bermain permainan tradisional

bentengan.

Permainan *bentengan* ini merupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan benteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri atau menyelamatkan kawan dari sandera lawan. Sejalan dengan hal tersebut permainan ini dipilih karena mempunyai manfaat yang sangat baik dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak di antaranya yaitu dapat bekerja sama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan, dan menghargai orang lain (Kurniati, 2016).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Kasiram, 2010). Dalam penelitian ini juga berusaha untuk memecahkan masalah dengan mendeskripsikan atau menggambarkan kegiatan atau aktivitas yang ada sekarang ini sesuai dengan fakta situasi saat ini yang terjadi melalui sikap yang nampak mengenai bagaimana praktek permainan tradisional. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data (Fadli, 2021). Subjek dalam penelitian ini merupakan wali kelas dan anak umur 5-6 tahun di kelas B sejumlah 24 anak yang meliputi 11 anak perempuan dan 13 anak laki-laki.

Dalam rangka untuk memperoleh data yang alami dan obyektif di lokasi penelitian, hendaklah seorang penulis menggunakan bermacam-macam metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sehingga peneliti diharapkan memperoleh data secara lengkap, rinci, dan mengetahui setiap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak (Sugiyono, 2017).

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara, untuk memperoleh informasi dan data secara mendalam dengan informan yang telah ditentukan sebelumnya. Data yang dihasilkan tersebut selanjutnya peneliti analisis menggunakan reduksi data, *display* data, dan menarik kesimpulan (Rijali, 2019). Sehingga data yang diperoleh dapat menjelaskan mengenai praktek permainan tradisional *bentengan* anak usia dini melalui aktivitas yang dilakukan anak saat bermain maupun belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil prasarvei yang telah dilakukan pada tanggal 5 Desember 2022 di PAUD Azkya menunjukkan bahwasannya kemampuan kerja sama anak dalam permainan tradisional masih kurang. Hal ini karena kurangnya kreativitas guru dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak dalam bermain atau kegiatan permainan kelompok lainnya. Selain dari pada itu, kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kerja sama hanya di dalam kelas saja sehingga kurang efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terkait dengan implementasi permainan tradisional *bentengan* dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia dini dengan teknik pengumpulan data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi meliputi perencanaan, implementasi dan evaluasi/penilaian.

Permainan tradisional *bentengan* dapat menjadi sarana hiburan dan pembelajaran bagi generasi muda untuk memahami nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, ketekunan, dan persaudaraan. Permainan tradisional *bentengan* juga dapat membantu anak untuk menguasai diri dan menyadari kekuatan orang lain (Saputra & Ekawati, 2017).

Permainan tradisional bentengan dapat dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan anak. Permainan tradisional bentengan dapat menjadi sarana pembelajaran yang baik untuk generasi muda karena dapat mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, ketekunan, dan persaudaraan. (Khamadi, 2015). Permainan tradisional bentengan memiliki manfaat yang beragam untuk pengembangan anak usia dini, termasuk membentuk karakter anak usia dini.

Adapun tahap-tahap perencanaan permainan tradisional *bentengan* untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia dini yakni sebagai berikut: (1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator penelitian yaitu sebagai pelaksanaan kegiatan; (2) Peneliti bersama kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian yaitu hari Kamis tanggal 8 Desember 2022 dan Senin 12 Desember 2022; (3) Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan kerja sama; (4) Peneliti menyiapkan tempat yang diperlukan dalam kegiatan bermain permainan tradisional *bentengan* seperti area lapangan ataupun halaman sekolah; dan (5) Peneliti menyiapkan lembar observasi kegiatan yang digunakan untuk menilai hasil dari kemampuan kerja sama anak dan menyiapkan alat yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar selama kegiatan berlangsung.

Tahap pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak, disesuaikan dengan RPPH, meliputi, kegiatan awal, kegiatan inti, recalling, dan kegiatan akhir. Pada hari Kamis, 8 Desember 2022 yang berlangsung dari pukul 07.30–10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu budaya/permainan tradisional dan kegiatan kemampuan kerja sama yang akan dilakukan melalui permainan tradisional *bentengan*. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkaian Proses Pembelajaran

Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan perintah untuk berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Setelah itu peneliti memberikan perintah kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib.2. Setelah memasuki kelas peneliti memilih salah satu anak untuk memimpin duduk dengan rapi, berdo'a lalu mengucapkan salam.3. Peneliti menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian bersama-sama membaca surat-surat pendek ataupun do'a-do'a yang diikuti oleh anak-anak.4. Peneliti bercerita pengalaman anak, lalu peneliti lanjut untuk mengabsensi dan menanyakan kepada anak-anak tersebut tentang siapa temannya yang tidak berangkat pada hari ini.
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan hari ini dengan tema budaya dan sub tema permainan tradisional dimulai dengan menginformasikan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu mengenal permainan tradisional bentengan dan mengenal berbagai macam permainan tradisional.2. Pada saat proses kegiatan berlangsung peneliti memulai dengan kegiatan bercerita tentang nama-nama lain dari permainan tradisional Bentengan di berbagai daerah.3. Bercerita tentang aturan di dalam permainan tradisional <i>bentengan</i>.

-
4. Mempragakan cara menangkap lawan saat bermain permainan tradisional *bentengan* sedang berlangsung

 5. Setelah itu peneliti mengajak anak-anak melihat permainan tradisional Bentengan yang diputar dalam laptop yang sudah disiapkan.

 6. Lalu seluruh anak diajak untuk berbaris di halaman sekolah untuk bermain permainan tradisional.

 7. Setelah itu anak diminta berbaris menjadi 2 baris, setiap barisnya berjumlah 12 orang.

 8. Anak yang sudah dibagi menjadi 2 kelompok kemudian diarahkan memasuki ke bentengnya masing-masing dan suit persatu orang kelompok.

 9. Guru dan peneliti menjelaskan aturan-aturan bermain permainan tradisional *bentengan*.

 10. Permainan pun dimulai dan anak-anak mulai berlari mengejar lawan satu dan lawan lainnya, serta ada juga yang diam saja menjaga benteng.

Kegiatan Akhir

 1. Guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan atau mengulas kembali yang telah dipelajari, dan menanyakan perasaan setelah kegiatan berlangsung.

 2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan besok, berdoa, lalu guru memberi salam.



Gambar 1. Pelaksanaan Permainan *Bentengan*

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sarat akan nilai dan dapat digunakan untuk mengembangkan potensi anak, termasuk perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan sosial emosional dapat diarahkan pada pembentukan karakter anak, seperti kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, empati, taat pada aturan, sportif, jujur, gigih, menghargai orang lain, mampu bekerja sama dan saling membantu. Melalui permainan, secara tidak langsung anak dibiasakan (habitiasi) untuk menerapkan nilai-nilai karakter, yang diharapkan akan terinternalisasi dalam diri anak. (Safitri, 2020). Selain itu, permainan tradisional juga dapat mendorong anak untuk berinteraksi, belajar bersosialisasi dengan lingkungan, serta mengendalikan perasaan.

Secara rinci, kemampuan kerja sama yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional *bentengan* ialah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Kerja sama yang Muncul

Indikator	Deskripsi Perilaku
Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	Anak dapat memilih peran apa yang akan dimainkan, misalnya di permainan <i>bentengan</i> , anak dapat memilih peran sebagai pemimpin atau anggota. Secara tidak langsung, anak juga akan belajar tanggung jawab.
Mengendalikan perasaan dan menunjukkan empati	Melalui permainan, anak dapat belajar mengendalikan perasaan. Saat anak mengalami kemenangan, maka anak perlu mengendalikan diri agar tidak terlalu menunjukkan euforia atau bahkan mengejek teman yang kalah. Sebaliknya saat mengalami kekalahan, maka anak tidak perlu terlalu sedih dan bahkan marah karena masih ada kesempatan untuk bermain di lain kesempatan. Anak dapat dilatih untuk mengeskpresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada secara wajar dan menunjukkan sikap empati pada orang lain.
Menunjukkan rasa percaya diri	Percaya diri diperoleh anak saat anak mampu menunjukkan eksistensi diri saat bermain, yaitu bahwa dirinya mampu menyesuaikan diri dan bisa bermain. Saat bermain, anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi. Bahkan saat anak mengalami kemenangan saat bermain, anak akan semakin percaya pada kemampuan diri dan kelompoknya, meskipun kemenangan bukanlah tujuan utama mengikuti suatu permainan.
Memahami peraturan dan disiplin	Anak perlu memahami aturan dan belajar menaati serta bersikap sportif. Dalam hal ini, guru perlu cermat melakukan pengamatan terhadap anak saat permainan dan memberikan arahan bagi anak yang belum bersikap sportif.
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	Anak akan mencoba untuk tidak <i>kecuit</i> atau tersentuh, gigih serta bertanggung jawab untuk menjaga yang harus dilindungi. Walaupun anak “jadi” karena <i>kecuit</i> , maka anak akan gigih untuk <i>nyuit</i> temannya agar dirinya bisa masuk lagi dalam permainan.
Menghargai keunggulan orang lain	Saat kelompok lain menunjukkan keunggulan atau kemenangan, maka anak belajar untuk menghargai keunggulan orang lain. Selain itu, anak perlu dibesarkan hatinya agar tetap mau bermain di lain kesempatan dan memiliki keyakinan bahwa dirinya memiliki kemampuan dan bisa menang di lain kesempatan.
Mau membantu teman bermain dengan teman sebaya	Anak didorong untuk saling membantu mencapaitujuan bersama.

Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	Anak bebas mengekspresikan emosinya melalui permainan. Selama mengikuti permainan, anak dibiasakan untuk bersikap sportif dalam mengikuti permainan.
--	--

Pada dasarnya anak-anak membuntuhkan aktivitas fisik yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui permainan tradisional ini dapat membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. (Adi et al., 2020). selain itu, anak yang sering bermain tradisional akan lebih mudah akrab, karena di dalam permainan tradisional ini dituntut untuk menjalin kebersamaan, yang sangat berbeda dengan permainan-permainan yang bersifat modern, karena permainan modern itu lebih bersifat individu. Permainan tradisional juga dapat melatih emosi anak, kekompakan dan kerja sama yang sangat kuat, karena sebagian besar permainan tradisional di mainkan dengan bertim. Komonikasi antar tim juga perlu baik. Permainan tradisional juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas.

Evaluasi dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran yang mengacu pada standar kurikulum K13 dan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) meliputi aspek nilai agama moral, bahasa, motorik, sosial-emosional dan kognitif. Adapun bentuk penilaian yang digunakan meliputi: observasi, catatan anekdot, ceklis, dan portofolio. Evaluasi dan persiapan materi pembelajaran dilakukan dalam waktu seminggu sekali setiap hari jum'at yang bertujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran setiap harinya mampu berjalan dengan baik atau belum sesuai standar yang disusun dan yang direncanakan (Latifah, 2021).

Peningkatan ini tidak lepas dari upaya peneliti dan guru, dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui bermain permainan tradisional *bentengan*. Sejalan dengan hal tersebut, dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kerja sama. Hal ini sesuai dengan bermain permainan tradisional *bentengan* dapat memberikan manfaat kegembiraan pada anak baik dalam melatih kerja sama anak, serta mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas (Syahrial & Darmawan, 2020).

Berdasarkan hasil survei yang telah dilaksanakan yaitu dengan menggunakan permainan tradisional *bentengan*, peningkatan kemampuan kerja sama anak belum maksimal dikarenakan masih banyak anak yang mengalami kesulitan dan belum terbiasa bermain permainan tradisional *bentengan*. Selain itu ada beberapa anak masih sulit untuk memilih kelompoknya sendiri, dan ada anak yang belum bisa mengendalikan diri berlarian kesana kesini pada saat bermain bentengan, dan juga masih ada anak yang belum dapat bergabung dengan teman kelompoknya pada saat bermain. Permasalahan yang muncul dapat disebabkan karena faktor dari anak yang belum dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya di lingkungan sekolah dari kegiatan bermain. Sejalan dengan hal tersebut, permasalahan anak timbul dari adanya ketidak selarasan aspek perkembangan psikososial yang berkaitan dengan kondisi sosial emosional anak. Maka perlu adanya menerapkan permainan tradisional, karena melalui permainan tradisional dapat memberikan kegembiraan pada anak, dan melatih kerja sama anak.

Setelah peneliti memberikan arahan dan contoh melalui video di laptop tentang permainan tradisional *bentengan* yang benar, anak dapat melakukan sesuai arahan yang diberikan oleh wali kelas maupun dengan peneliti sehingga peningkatan kemampuan kerja sama anak sudah baik dikarenakan anak sudah mulai bisa bermain permainan

tradisional *bentengan*. Selain itu anak sangat menyukai dan bersemangat dalam bermain permainan tradisional *bentengan*. Hampir seluruh anak bermain permainan tradisional *bentengan* dengan baik. Persentase yang didapat dalam bermain permainan tradisional *bentengan* mengalami peningkatan persentase berturut-turut dalam setiap pertemuan.

Pencapaian pada tiap pelaksanaan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu dengan kriteria berkembang sangat baik. Faktor yang menyebabkan peningkatan di sebabkan karena anak sudah dapat melakukan bermain permainan tradisional *bentengan* dan dapat menyesuaikan diri dari temannya atau teman kelompok bermainnya. Sehingga anak bersemangat untuk bermain dan mudah melakukan kegiatan bermain *bentengan* dengan baik bersama kelompoknya. Peningkatan ini tidak lepas dari upaya peneliti dan guru, dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui bermain permainan tradisional *bentengan*. Sejalan dengan hal tersebut, dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kerja sama. Hal ini sesuai teori Keen Achroni melalui bermain permainan tradisional *bentengan* dapat memberikan manfaat kegembiraan pada anak baik dalam melatih kerja sama anak, serta mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas (Achroni, 2012). Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kemampuan kerja sama anak yang telah diamati dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain permainan tradisional *bentengan*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kemampuan kerja sama anak melalui permainan tradisional *bentengan* di PAUD Azkya sudah baik. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kerja sama pada anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain permainan tradisional *bentengan*. Dilihat dari adanya semangat dan antusias anak dalam bermain permainan tradisional *bentengan*. Memang tidak semua anak mempunyai semangat dan minat yang sama, tetapi sebagian besar anak-anak sudah bisa melakukan kegiatan bermain permainan tradisional *bentengan*. Setelah diadakan penelitian ini, permainan tradisional *bentengan* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak, masih jauh dari kata sempurna meskipun metode permainan ini dapat berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak ketika pembelajaran berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., & Dewi, N. K. (2019). Sikap kerja sama melalui permainan bentengan pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*.
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>.
- Agusniatih, A & Monepa, J. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Andriani, 2021. (2011). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.

- Azzahro, F. A. (2019). Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerja sama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten. *Skripsi Sarjana*, Universitas Negeri Semarang.
- Bangsawan, I. (2021). *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuwasin*. Sumatera Selatan: Yayasan Institut Studi Ekonomi dan Kewirausahaan (InSek).
- Dacholfany, I & Hasanah, U. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: Penerbit Amzah.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Isjoni. (2019). *Cooperative Learning, Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kasiram, M. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN-Maliki Press.
- Khamadi, K., Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2015). Perancangan konsep adaptasi permainan tradisional bas-basan sepur dalam permainan digital “Amukti Palapa.” *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(2). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2013.5.2.1>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis Bagi Guru TK/PAUD, SD, Serta Orang Tua)*. Jakarta: Prenadamedia Goup.
- Latifah, A. 2020. Pembuatan dan penggunaan media big book untuk membentuk anak usia dini senang membaca. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2).
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2016). Permainan anak tradisional, motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6(1), 23–30.
- Mulyani, N & Uta, P. T. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan kemampuan bekerja sama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Priadi, Y. I., Suprobo, F. P., & Siwalankerto, J. (2017). Implementasi permainan tradisional pada perancangan desain elemen interior untuk anak-anak. *Jurnal Intra*, 5(2).
- Puspita, D., Hidayati, S., & Saudah, S. (2021). Permainan dakon dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 49–70. <https://doi.org/10.23971/muallimun.v1i1.3215>
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Safitri, R. I. (2020). Menghidupkan kembali permainan tradisional di kalangan anak Gang Kazoku, Cugung Lalang. *Jurnal Narasi*, 1(1), 1-19.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2).
- Setiawan, G. (2004). *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrial, F., & Darmawan, D. (2020). Permainan tradisional benteng dalam menciptakan keakraban remaja Dusun Sayang Desa Loang Maka. *NUSRA*:

Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 1(1), 63–71.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v1i1.90>

Wagiati, W., Darmayanti, N., & Zein, D. (2019). Kaulinan barudak sunda sebagai manifestasi pemertahanan bahasa sunda di Kabupaten Bandung. *Metalingua: Jurnal Penelitian Bahasa*, 17(2), 201.
<https://doi.org/10.26499/metalingua.v17i2.306>.