

**MEMBANGUN KERJA SAMA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL GOBAK SODOR DI TK AISYIYAH RAUDHATUL ISTIQLAL
SETU TANGERANG SELATAN**

Arief Rahman Muhammad^{1*}, Desy Ayu Ningrum²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas PTIQ Jakarta

*Author Correspondence. Email: rahmanmuhammadarief16@gmail.com

Abstract : *This study aims to build cooperation in early childhood in Aisyiyah Raudhatul Istiqlal Kindergarten Setu South Tangerang through the traditional game of gobak sodor. This study is motivated by the importance of building cooperation in early childhood. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with a qualitative descriptive approach, implemented in two cycles. The subjects of the study were students in group B of Aisyiyah Raudhatul Istiqlal Kindergarten Setu South Tangerang aged 5-6 years. Data collection was carried out through observation and documentation. The results of the study indicate that the traditional game of gobak sodor is effective in improving children's cooperation skills, which include the ability of children to play harmoniously, children help each other develop strategies to win, children have goals in line with their teammates, and children show mutual respect between friends. The improvement is seen from the increasing percentage of children who reach the Very Good Development (BSB) category from 9% in the pre-cycle to 87% at the end of the second cycle. It was concluded that the game of gobak sodor can be a fun and effective learning alternative to enhance cooperation in early childhood.*

Keywords: *Cooperation, Early Childhood, Gobak Sodor.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan membangun kerja sama anak usia dini di TK Aisyiyah Raudhatul Istiqlal Setu Tangerang Selatan melalui permainan tradisional gobak sodor. Penelitian ini dilatar belakangi tentang pentingnya membangun kerja sama anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B TK Aisyiyah Raudhatul Istiqlal Setu Tangerang Selatan usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional gobak sodor efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak, yang meliputi kemampuan anak bermain dengan harmonis, anak saling membantu menyusun strategi untuk menang, anak memiliki tujuan yang selaras dengan teman setimnya, dan anak menunjukkan sikap saling menghargai antar teman. Peningkatan terlihat dari meningkatnya persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 9% pada pra-siklus menjadi 87% pada akhir siklus II. Disimpulkan bahwa kegiatan permainan gobak sodor dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kerja sama anak usia dini.

Kata Kunci: Kerja Sama, Anak Usia Dini, Gobak Sodor.

PENDAHULUAN

Anak-anak dapat secara alami dan menyenangkan mengembangkan keterampilan sosial dan emosi mereka melalui permainan tradisional gobak sodor, yang membutuhkan strategi, kerja tim, dan komunikasi. Anak-anak mungkin tumbuh kurang mahir dalam mengelola emosi mereka dan kurang terlibat dalam interaksi teman sebaya. Permainan gobak sodor diharapkan mampu membantu anak usia dini untuk terlibat aktif dalam interaksi dengan teman sebaya.

Pentingnya kolaborasi dalam kehidupan masyarakat menuntut orang tua dan guru untuk memperhatikannya, oleh karena itu diperlukan pemahaman menyeluruh tentang isyarat kerja sama anak. Peserta didik memahami konsep kerja sama anak dan dasar-dasar pembelajaran atau stimulasi emosional pada anak dituntut dari calon guru (Mashar, 2015).

Pentingnya kolaborasi dalam kehidupan masyarakat menuntut orang tua dan guru untuk memperhatikannya, oleh karena itu diperlukan pemahaman menyeluruh tentang isyarat kerja sama anak. Peserta didik memahami konsep kerja sama anak dan dasar-dasar pembelajaran atau stimulasi emosional pada anak dituntut dari calon guru (Mashar, 2015).

Grobak Sodor adalah game yang tidak hanya mendorong perkembangan keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui keterampilan motorik mereka. Dalam game gobak sodor, latihan keterampilan motorik meliputi latihan gerak dasar dan halus, latihan pengelolaan, latihan gerakan tubuh dan koordinasi, dan latihan keterampilan sosial. Kerja sama, empati, disiplin, aturan, dan ketertiban adalah komponen dari permainan Grobak Sodor (Desi, 2022).

Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan 2003 Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditargetkan pada anak-anak sejak lahir, sesuai dengan Pasal 1 Ayat 14 Nasional. Kegiatan bermain dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan sosial, stabilitas mental, dan kesehatan fisik mereka yang semuanya merupakan tujuan PAUD (Puspita, et.al, 2022).

Pertumbuhan lingkungan sosial anak-anak prasekolah merupakan tanda perkembangan keterampilan sosial-emosional mereka. Anak-anak mulai menjauhkan diri dari keluarga mereka dan menjadi lebih sosial. Anak-anak terlibat dengan guru selain teman sebaya mereka, dan guru memiliki dampak besar pada seberapa baik anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka (Agusniatih & Monepa, 2019).

Pendidikan sosial-emosional sangat menentukan keberhasilan suatu negara, karena tergantung pada jenis pendidikan yang ditekankan oleh masyarakat, pendidikan merupakan upaya yang berani dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, dan bangsa (Dixon, et.al, 2024).

Menurut Andrew M. Guest, perkembangan positif anak difasilitasi oleh kerja sama. Anak-anak akan menggunakan kerja sama sepanjang hidup mereka setelah mereka memahami manfaatnya dan menemukan kesenangan di dalamnya. Pada akhirnya, anak-anak mengembangkan empati untuk menjalin hubungan positif dengan orang lain di sekitar mereka (Maghfirah, 2024).

Menurut Albari, permainan tradisional yang diajarkan di turun-temurun dapat memberikan dampak terhadap perkembangan psikomotorik, kognitif, dan emosional anak. Selain itu, bermain permainan tradisional dapat meningkatkan kepuasan pemain, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi perkembangan mereka secara keseluruhan (Zuliyanti, 2021).

Perkembangan motorik kasar bertujuan untuk memberikan rasa percaya diri pada anak dan memberikan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial yang melibatkan otot-otot besar dan seluruh anggota tubuh. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan menurut Kasar Lev Vgotsky yang menekankan peran lingkungan dan interaksi sosial dalam perkembangan motorik kasar anak (Budiarti, 2024). Agar pembelajaran di sekolah menjadi optimal, maka diperlukan terobosan baru dalam kegiatan belajar dan mengajar di TK Aisyiyah Setu, Kota Tangerang Selatan.

Perkembangan sosial anak-anak sangat diuntungkan dari permainan tradisional. Banyak keuntungan dari permainan tradisional terkait dengan perkembangan sosial anak-anak (Dhita, et.al, 2024)

METODE

Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Kasihani mengemukakan bahwa yang dimaksud ptk adalah penelitian praktis, bertujuan mengurangi-kekurangan pada pembelajaran di kelas dengan cara melakukan tindakan-tindakan. Upaya tindakan untuk perbaikan dimaksudkan pencarian jawaban atas permasalahan yang dialami guru dalam melakukan tugasnya sehari-hari. Pada pelaksanaannya, setiap masalah yang diungkap dan dicari jalan keluarnya haruslah masalah yang benar-benar nyata dan dialami oleh guru (Fitrah, et.al, 2017).

Penelitian adalah proses ilmiah yang mencakup sifat formal karena terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajian agar memperoleh hasil yang diakui, serta bermanfaat bagi kehidupan manusia intensif dalam menerapkan penelitian dan ketetapan dalam memperoleh penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggungjawabkan, memecahkan masalah melalui hubungan sebab akibat, dapat diulang kembali dengan cara dan hasil yang sama. Suatu cara sistematis karena terikat dengan aturan, urutan atau cara penyajian untuk memperoleh hasil yang diakui dengan tujuan mendapatkan pengetahuan atau metode penyelidikan yang sistematis (Chotibuddin, 2021).

Menurut Kemmis penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk membangun kerja sama anak usia 5-6 tahun. Strategi yang dipilih dalam penelitian ini permainan gobak sodor dalam membangun kerjasama dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti mengamati dan mengumpulkan informasi dari awal kondisi kelompok yang akan dilakukan pada kelas B Tk Aisyiyah Raudatul Istiqlal Tangerang Selatan. Untuk memastikan penelitian ini berjalan untuk memenuhi harapan, harus diidentifikasi kondisi awal.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di Tk Aisyiyah Raudhatul Istiqlal Setu, Kota Tangerang Selatan menunjukkan bahwa sehari-hari anak di TK Aisyiyah tingkat B terlihat bahwa kerja sama antar teman belum berkembang secara optimal. Hal ini dikarenakan anak belum bisa membangun kerja sama dengan teman sekitarnya. Memahami bermain tanpa konflik dan sikap saling menghargai antar teman. Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari sebelum tindakan dapat diketahui Anak Bermain dalam kelompok dengan harmonis yaitu belum berkembang (BB) sebanyak siswa (47%) artinya anak belum mampu bermain dengan harmonis dengan teman sebaya, mulai berkembang sebanyak orang (26%) artinya anak mulai bekerja sama dengan teman sebaya, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak orang (20%) artinya anak cukup mampu bekerja sama dengan harmonis bersama teman sebaya, berkembang sangat baik sebanyak orang (7%) artinya anak sudah bisa bekerja sama dengan teman sebaya.

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan observasi, peneliti dan guru melaksanakan melaksanakan refleksi tindakan atau tindakan yang akan dilakukan pada siklus 1. Pelaksanaan siklus 1 dilakukan pada 19, 24 dan 25 Februari 2025. Penelitian dilakukan sebanyak 3 kali dan diketahui bahwa kemampuan anak untuk membangun tujuan bersama dengan indikator Anak Bermain dalam kelompok dengan harmonis yaitu belum berkembang (BB) sebanyak 3 siswa (20%) artinya anak belum mampu bermain dengan harmonis dengan teman sebaya, mulai berkembang sebanyak 4 orang (26%) artinya anak mulai bekerja sama dengan teman sebaya, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang (33%) artinya anak cukup mampu bekerja sama dengan harmonis bersama teman sebaya, berkembang sangat baik sebanyak 3 orang (20%) artinya anak sudah bisa bekerja sama dengan teman sebaya.

Anak saling membantu menyusun strategi untuk menang strategi untuk menang yaitu belum berkembang (BB) sebanyak 5 siswa (33%) artinya anak belum mampu menyusun strategi

dengan teman sebaya dengan teman, mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang (26%) artinya anak mulai membantu temannya menyusun strategi, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang (26%) artinya anak cukup mampu menyusun strategi dengan teman sebaya, berkembang sangat baik sebanyak 2 orang (13%) artinya anak sudah bisa menyusun strategi dengan teman sebaya.

Anak memiliki tujuan yang selaras dengan teman setimnya belum berkembang (BB) sebanyak 3 siswa (20%) artinya anak belum mampu menyusun tujuan yang selaras dengan teman sebaya, mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang (40%) artinya anak mulai memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang (26%) artinya anak cukup mampu memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sangat baik sebanyak 2 orang (13%) artinya anak sudah bisa memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya.

Anak menunjukkan sikap saling menghargai antar teman, belum berkembang (BB) sebanyak 5 siswa (33%) artinya anak belum mampu menyusun tujuan yang selaras dengan teman sebaya, mulai berkembang (MB) sebanyak 7 orang (47%) artinya anak mulai memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 orang (7%) artinya anak cukup mampu memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sangat baik sebanyak 2 orang (13%) artinya anak sudah bisa memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya.

Berdasarkan data yang diperoleh pada kondisi awal diketahui bahwa kemampuan anak membangun tujuan bersama masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh yaitu rata-rata sebesar 26% belum berkembang dan hanya 15% yang sudah berkembang sangat baik, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui permainan tradisional gobak sodor di TK Aisyiyah Raudhatul Istiqlal Setu Kota Tangerang Selatan pada tahap selanjutnya siklus 2.

Berdasarkan hasil perolehan data dan hasil refleksi dari siklus I dan permasalahan - permasalahan yang ditemukan yaitu beberapa anak belum menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam membangun tujuan bersama yang signifikan karena masih ada anak yang belum memenuhi empat indikator penilaian. Maka direncanakan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat pada siklus II. Perencanaan siklus II sebenarnya hampir sama dengan siklus I karena sifatnya hanya mempertajam kemampuan anak untuk membangun tujuan bersama. Setelah dilakukan perencanaan, tindakan, dan observasi, peneliti dan guru melakukan refleksi tindakan atau tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pada tanggal 28 Februari, 25 dan 26 Maret 2025 dan diketahui bahwa kemampuan anak membangun tujuan bersama pada siklus II dengan indikator anak Bermain dalam kelompok dengan harmonis yaitu mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak artinya artinya anak mulai mampu bermain dengan harmonis dengan teman sebaya, berkembang sesuai harapan (BSH)

sebanyak 2 orang anak (13%) artinya anak mampu bermain dengan harmonis dengan teman sebaya, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 12 orang anak (71%) artinya anak sudah berkembang sangat baik dalam bermain kelompok dengan harmonis.

Indikator anak saling membantu menyusun strategi untuk menang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%) artinya anak sudah berkembang sesuai harapan peneliti dalam membantu menyusun strategi untuk menang, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (87%) artinya anak berkembang sangat baik dalam membantu menyusun strategi untuk menang.

Indikator anak memiliki tujuan yang selaras dengan teman setimnya yaitu belum berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (7%) artinya anak mulai memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sangat baik (BSH) sebanyak 1 orang anak (7%) artinya anak sudah berkembang sesuai harapan untuk memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (87%) artinya anak sudah berkembang sangat baik untuk memiliki tujuan yang sama dengan teman sebaya.

Indikator anak memiliki tujuan yang selaras dengan teman setimnya yaitu belum berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (7%) artinya anak mulai memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sangat baik (BSH) sebanyak 1 orang anak (7%) artinya anak sudah berkembang sesuai harapan untuk memiliki tujuan yang selaras dengan teman sebaya, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (87%) artinya anak sudah berkembang sangat baik untuk memiliki tujuan yang sama dengan teman sebaya.

Indikator anak saling membantu menyusun strategi untuk menang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%) artinya anak sudah berkembang sesuai harapan peneliti dalam membantu menyusun strategi untuk menang, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (87%) artinya anak berkembang sangat baik dalam membantu menyusun strategi untuk menang.

Indikator anak menunjukkan sikap saling menghargai antar teman yaitu berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 orang anak (7%) artinya anak sudah menunjukkan sikap saling menghargai antar teman sesuai harapan, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 14 orang anak (93%) artinya anak menunjukkan sikap saling menghargai sangat baik.

Peningkatan membangun tujuan bersama anak mengalami peningkatan sudah memenuhi target yang diharapkan oleh peneliti yaitu belum berkembang 2 orang anak (13%), berkembang sesuai harapan 6 orang anak (40%), berkembang sangat baik 14 anak (93%) . Jadi peneliti bersama guru menyelesaikan penelitian pada siklus II karena sudah tercapainya target.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Aisyiyah Raudhatul Istiqlal Tangerang Selatan menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor secara efektif dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini. Dalam permainan ini, setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang harus dijalankan secara kompak untuk mencapai kemenangan, sehingga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menyusun strategi bersama, saling mendukung, dan berjuang untuk tujuan yang sama. Anak-anak belajar berkolaborasi dan mendengarkan satu sama lain, serta memperkuat keterampilan sosial melalui komunikasi dan penghargaan terhadap pendapat teman. Interaksi yang terbangun selama permainan mendorong terciptanya suasana positif dan menyenangkan, yang memotivasi mereka untuk menjalin hubungan harmonis dengan teman sebaya. Selain itu, melalui kegiatan bermain ini, siswa juga belajar berbagi tanggung jawab, saling membantu dalam tim, serta menyelesaikan perbedaan secara sportif dengan menghargai keputusan bersama. Dengan adanya aturan yang jelas dan tujuan bersama dalam permainan, siswa menunjukkan peningkatan dalam toleransi, pengertian, dan keterampilan kerja sama baik dalam konteks permainan maupun dalam kehidupan sosial sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, E. (2024). *Kreativitas dan inovasi: Model pembelajaran anmitsukane* (hlm. 18). Kaizen Media Publishing.
- Cahyani, S. P. D. R., & Isah. (2022). Perkembangan sosial anak usia dini. *Japra: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 10(2).
- Chotibuddin, & Aqib, Z. M. (2021). *Teori dan aplikasi penelitian tindakan kelas*. Depublish.
- Desi, T. (2022). Kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional gobak sodor pada anak usia 4–6 tahun di TK Pelangi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Galuh, A., & Adi, Z. S. (2021). *Permainan tradisional untuk meningkatkan kecerdasan emosi*. LPPM Semarang.
- Hasbi, H. (2025). Profesionalisme Pendidik Paud Dalam Membangun Fondasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(2), 1-11.
- Lutfiyah, & Muh. Fitrah. (2017). *Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas, studi kasus*. CV Jejak.
- Maghfirah, N. I. (2024). *Metode pembelajaran anak usia dini*. PT Pena Cendekia Pustaka.
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya* (Edisi pertama). Kencana.
- Monepa, A. A., & Jane, M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: Teori dan metode pengembangan*. Edu Publisher.

- Permatasari, S. J., Husain, I. A., & Parisu, C. Z. L. (2025). Peran Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(1), 51-61.
- Permatasari, S. J., Saputra, E. E., & Sarah, S. (2025). Mengembangkan Imajinasi Anak Usia Dini melalui Kegiatan Melukis dengan Media Alam. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 442-450.
- Putri, N., Nugraha, D. A., et al. (2024). Permainan gobak sodor sebagai media pembelajaran keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Atractive Education)*, 7(2).
- Saidjuna, D. E. M. T. B., & Kaleb, M. (2024). Implementasi permainan benteng dalam pembelajaran penjas terhadap pembentukan perilaku sosial siswa sekolah dasar. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2).
- Saputra, E. E. (2025). The impact of Montessori based learning on early childhood cognitive and social development. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(1), 13-22.