

PENGARUH METODE BERMAIN BERBANTUAN *GOBAG SODOR* TERHADAP KEMAMPUAN BEKERJASAMA ANAK KELOMPOK A DI TK GUGUS MAWAR

Ni Ketut Desi Kristiani¹, I. B. Surya Manuaba², I Wayan Darsana³

¹Jurusan PG PAUD, ^{2,3}Jurusan PGSD
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: Kristianidesi1@gmail.com¹, ibsm.co.id@gmail.com²,
w_darsana@ymail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan bekerjasama antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain berbantuan gobag sodor dengan kelompok anak yang dibelajarkan secara konvensional pada anak kelompok A TK Gugus Mawar Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitiannya adalah Non equivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini anak kelompok A TK Gugus Mawar Kecamatan Denpasar Utara. Untuk menentukan sampel digunakan random sampling. Sampel dalam penelitian adalah anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Denpasar Utara sebagai kelas eksperimen dan anak kelompok A Dharma Praja Denpasar Utara sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data hasil kemampuan bekerjasama dilakukan dengan metode observasi berbantuan checklist. Data di analisis menggunakan analisis statistik uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil kemampuan bekerjasama antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain berbantuan *gobag sodor* terhadap kemampuan bekerjasama dengan kelompok anak yang dibelajarkan secara konvensional. Hal ini terbukti dari analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 11,38 > t_{tabel} (\alpha = 0,05) = 2,021$. Selain itu nilai rata-rata kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain berbantuan *gobag sodor* terhadap kemampuan bekerjasama $\bar{X} = 86,85 > \bar{X} = 67,15$ kelompok anak yang dibelajarkan secara konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Metode Bermain Berbantuan *Gobag Sodor* terhadap Kemampuan Bekerjasama berpengaruh terhadap anak kelompok A TK Negeri Pembina Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata-kata kunci : metode bermain, *gobag sodor*, kemampuan Bekerjasama

Abstract

This study aims to determine significant differences between groups of children collaboration capabilities that learned through play-aided method gobag Sodor with a group of children that learned are conventional in kindergarten cluster A group of children Mawar North Denpasar District Academic Year 2016/2017. This study is a quasi experimental research with the research design is non-equivalent control group design. The population in this study is children of group A TK Gugus Mawar, North Denpasar District. To determine the sample used random sampling. The sample in this research is children of group A TK Negeri Pembina Kecamatan Denpasar Utara as experimental class and child group A Dharma Praja Denpasar Utara as control group. Traffic data collection results in cooperation conducted using assisted observation checklist. Data

were analyzed using t-statistical analysis. The results showed that there were significant differences between the results of collaboration capabilities that learned through a group of children playing aided method gobag Sodor to the ability to cooperate with the group of children that learned are conventional. This is evident from analysis using t-test obtained $t = 11.38 > t \text{ table } (\alpha = 0.05) = 2.021$. In addition the average value of a group of children that learned through play-aided method gobag Sodor to the ability to cooperate = $86.85 > 67.15$ dibelajarkan groups of children who are conventional. It can be concluded that the method of Assisted Gobag Play Sodor to affect the child's ability to Cooperate A group of North Denpasar Pembina State kindergarten in the school year 2016/2017.

Keywords: method of playing, gobag Sodor, collaboration capabilities

PENDAHULUAN

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Dalam pasal 4 dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sulistyono (2011:9) menyatakan "pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah membantu anak mengembangkan seluruh potensinya dan menanamkan nilai-nilai kebaikan". Dalam konsep pendidikan anak usia dini, anak belajar membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengamati, menjelajahi dan mencoba segala sesuatu yang

ditemukan di sekitarnya. Peran orang dewasa dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang kaya akan rangsangan pendidikan. Orang dewasa dimaksud adalah orang tua, lingkungan dan pendidik. Peran pendidik sebagai fasilitator tidak bisa diremehkan, karena pendidik memegang kunci suksesnya sebuah proses pembelajaran.

Bermain tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan keseharian anak-anak karena dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu (Aisyah, dkk. 2008:1.10). Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh guru salah satunya aspek perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. "Sosialisasi merupakan proses melatih kepekaan diri terhadap rangsangan sosial yang berhubungan dengan tuntunan sosial sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial (Nugraha, 2014:1.25). Yang memegang peranan penting dalam memberikan stimulus dan pendidikan untuk anak usia dini adalah orang tua dan guru. Guru berperan penting dalam memberikan stimulus pendidikan melalui kegiatan belajar sambil bermain di sekolah. Peran guru mengarahkan anak-anak untuk kelak menjadikan mereka sebagai generasi berkualitas, berkarakter yang unggul, karena potensi-potensi anak tidak akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya bantuan serta dorongan dari guru dan juga kerjasama yang

berkesinambungan serta komperhensif dengan orang tua dari anak-anak itu sendiri.

Namun dari hasil wawancara terhadap guru serta observasi yang dilakukan di TK Gugus Mawa kecamatan Denpasar Utara di temukan bahwa 40% belum berkembang, 30% mulai berkembang, 10% berkembang sesuai harapan dan 20% berkembang dengan baik dari 341 orang anak . Berdasarkan hasil data tersebut diketahui bahwa kemampuan bekerjasama anak di TK Gugus Mawar kecamatan Denpasar Utara belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu perlu dilakukan sebuah inovasi saat melakukan kegiatan bermain agar anak aktif dalam kegiatan di luar kelas. Selain itu permainan yang digunakan harus bervariasi agar dalam proses bermain anak tidak merasa bosan. Perlu diketahui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepakaan sosial dan empati, mengasah kecerdasan sosial, kemampuan menjalin relasi interpersonal, berbicara, negosiasi, menghadapi konflik, tenggang rasa, dan lain sebagainya. Dari permasalahan tersebut guru dapat melakukan inovasi atau variasi dalam pembelajaran dengan menerapkan metode bermain mengembangkan kemampuan bekerjasama. Perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini (PAUD). Perkembangan sosialisasi pada anak ditandai dengan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, menjalin pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran dan perilakunnya. Perkembangan emosi berkaitan dengan cara anak memahami, mengekspresikan dan belajar mengendalikan emosinya seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Emosi anak perlu dipahami para guru agar dapat mengarahkan emosi negative menjadi emosi positif sesuai dengan harapan sosial.

Bekerjasama adalah sesuatu perbuatan yang dilakukan secara bersama-sama, saling bantu, gotong royong. Bekerjasama biasanya dilakukan atau dipraktekan dalam kehidupan sehari-hari dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Prayuanty (2014:13)

menyatakan bahwa kemampuan bekerjasama adalah sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu secara bersama dalam suatu kelompok dan saling tolong-menolong satu sama lainnya dengan adanya kemampuan bekerjasama maka anak dapat menyelesaikan tugas yang sudah diberikan oleh guru secara bersama. Dalam *gobag sodor* terdapat manfaat yang dapat membangun kemampuan bekerjasama anak yaitu : melatih keseimbangan anak saat bermain, melatih anak agar bertindak lincah, anak belajar aktif dalam bermain, melatih bekerjasama demi keutuhan kelompok, melatih bersosialisasi anak, membina kekompakkan kelompok.

Tujuan kerjasama anak usia dini adalah untuk mengembangkan kebersamaan dan kerjasama yang erat, sehingga permasalahan dan lain-lain dapat dilakukan secara bersama dan dalam waktu yang cepat. Prayuanty (2014:15) menyatakan, tujuan kerjasama untuk mengajak anak agar dapat saling tolong-menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri di lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

Tujuan Kerjasama Anak Usia Dini sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu: Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama, serta anak Taman Kanak-kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. Untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, untuk

menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan sebagai wahana pembelajaran siswa. Metode bermain ini cocok diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Menurut Achroni (2012:15) bermain merupakan naluri yang telah melekat pada diri anak sejak bayi. Sejak bayi, anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari mereka, benda-benda di sekeliling, memperhatikan gerakan mainan gantung atau cahaya, mengigit, memasukkan, benda-benda ke mulut, atau memproduksi suara-suara. Selain itu menurut Rahmawati (2016:5-7) bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepekaan sosial dan empati, mengasah kecerdasan sosial, kemampuan menjalin relasi interpersonal, berbicara, negosiasi, menghadapi konflik, tenggang rasa, dan lain sebagainya. Bermain meningkatkan harga diri anak, mengajarkan berbagai macam karakter, motivasi, tanggung jawab, kepemimpinan, dan berbagai aspek psikologi lain, termasuk yang menunjang kemampuan belajar tingkat tinggi.

Fadlillah (2012:168) menyatakan bahwa metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan sebagai wahana pembelajaran siswa. Metode bermain ini cocok diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Untuk itu, Achroni (2012:16) mengaplikasikan manfaat bermain sebagai berikut : mendapatkan kegembiraan dan hiburan.

Kegembiraan atau emosi yang positif sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya. Kehidupan anak-anak yang dipenuhi kegembiraan dan kebahagiaan juga akan menjauhkan mereka dari stres. Hal ini bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental, juga untuk prestasi akademis mereka. mengembangkan kecerdasan intelektual. Hal ini karena dengan bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar, anak dapat belajar bentuk, warna, suara,

tekstur, fenomena alam, dunia satwa, dunia flora, suhu, cahaya, dan sebagainya. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti menggunting, melipat, menarik, menarik garis, mewarnai, dan menggambar. Dengan kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik anak akan dapat menulis dengan baik, di samping penguasaan berbagai keterampilan lainnya. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, berlompat, merangkak, dan mengayunkan tangan. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi.

Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh ketika memainkannya. Hal ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak. Konsentrasi sangat dibutuhkan anak untuk keberhasilan belajar dan penyelesaian berbagai tugas. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah. Banyak sekali permainan yang menuntut anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir logis untuk memenangkan atau menyelesaikan permainan tersebut. Kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis sangat diperlukan anak untuk menguasai berbagai materi pelajaran di sekolah dan menyelesaikan berbagai masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari, bahkan hingga anak dewasa kelak. Mendorong spontanitas pada anak. Anak-anak sedemikian spontan dan dituntut untuk berpikir dan bertindak cepat ketika bermain jenis-jenis permainan tertentu. Hal ini terutama untuk permainan yang bersifat kompetisi. Mengembangkan kemampuan sosial anak. Dalam permainan yang dilakukan bersama-sama, anak-anak belajar bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Dari sosialisasi dan interaksi dengan teman-teman ketika bermain ini,

anak-anak belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, cara mengembangkan komunikasi, keberanian, kompetisi, dan mengenal aturan-aturan. Sebagai media untuk mengungkapkan pikiran. Melalui berbagai permainan, anak-anak dapat mengembangkan diri dengan lebih leluasa. Mereka dapat menjadi apa saja atau memerankan tokoh mana pun. Mereka pun dapat mengungkapkan pikiran-pikiran mereka akan cita-cita, pemahaman akan dunia, atau imajinasi-imajinasi mereka. Untuk kesehatan. Banyak permainan yang menuntut anak menggerakkan tubuh mereka dengan sangat intens. Aktivitas ini berguna untuk menguatkan otot-otot dan menyehatkan tubuh mereka. Dengan banyak beraktivitas fisik, anak-anak juga dapat terhindar dari resiko mengalami obesitas dan berbagai dampak buruk yang menyertainya.

Rahmawati (2016:4) menyatakan bahwa manfaat bermain secara fisik, bermain memungkinkan anak untuk belajar keterampilan motorik halus dan kasar, keseimbangan, dan mengasah kemampuan perseptualnya. Secara sosial, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepekaan sosial dan empati, mengasah kecerdasan sosial, kemampuan menjalin relasi interpersonal, berbicara, negosiasi, menghadapi konflik, tenggang rasa, dan lain sebagainya. Secara psikologis, manfaat fisik dan sosial yang didapatkan dari bermain meningkatkan harga diri anak, mengajarkan berbagai macam karakter, motivasi, tanggung jawab, kepemimpinan, dan berbagai aspek psikologis lain, termasuk yang menunjang kemampuan belajar tingkat tinggi (*higher learning*). Jadi, jangan meremehkan bermain karena bagi anak-anak bermain itu dapat memberikan manfaat yang bagus bagi pertumbuhan.

Rahmawati (2016:103) menyatakan, *gobag sodor* merupakan penjaga garis sumbu *sodor* yang membagi lapangan menjadi dua. Sedang garis *sodor* merupakan lalu lintas si *sodor* untuk mempersempit ruang gerak para pemain lawan sehingga mudah menyentuhnya. Lawan yang sudah tersentuh oleh *sodor*

dianggap mati. Permainan ini disebut dengan *gobag sodor* mungkin karena sesuai dengan jalannya permainan yang dilakukan dengan bebas dan berputar-putar sebab selalu dikejar-kejar oleh si *sodor* dari kelompok yang jaga. Adapun kelebihan *gobag sodor* yaitu dapat melatih semangat juang untuk meraih kemenangan dalam permainan sehingga anak akan tidak mudah putus asa.

Tujuan bermain *gobag sodor* untuk anak menurut Rahmawati (2016) adalah sebagai berikut: untuk membina kekompakkan kelompok, melatih bersosialisasi, menumbuhkan rasa kegembiraan, dan membina rasa tanggung jawab melalui permainan ini anak-anak belajar untuk saling membantu dan anak dapat mengembangkan kemampuan bekerjasama pada diri anak, mengasah ketangkasan (motorik kasar), melatih kemampuan kepemimpinan. Cara bermain *Gobak Sodor* dalam bekerjasama merupakan permainan yang dilakukan oleh anak dalam kegiatan sehari-hari. Rahmawati (2016) menyatakan, Peserta berjumlah genap dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat anak. Maka dibuatkan arena berupa garis melintang sebanyak empat buah. Salah satu kelompok menjadi pemain (*mentas*) dan kelompok lain menjadi penjaga garis (*jaga*), kelompok *jaga* berjaga di garis melintang dan pergerakannya tidak boleh di luar garis. Penjaga yang boleh melalui garis sumbu atau *sodor* adalah penjaga garis melintang pertama (lawan ngarep), kelompok *mentas* harus mampu melewati keempat garis melintang tadi, bila seorang kelompok *mentas* kotak berisi lebih dari satu pemain, maka kejadian itu disebut dengan *kobong*. Hal itu berarti mati/ gugur sehingga harus berganti pemain, bila salah satu anggota kelompok *mentas* berhasil menyeberangi garis melintang dan kembali lagi ke posisi start tanpa tersentuh penjaga, berarti kelompok itu menang, kelompok yang kalah harus menerima hukuman. *Gobak Sodor* dalam bekerjasama memiliki beberapa manfaat menurut Rahmawati (2016) adalah sebagai berikut melatih kekompakkan antar kelompok, melatih

kemampuan kepemimpinan, mengasah ketangkasan (motorik kasar), sedangkan menurut Ili (2016: 30) menyatakan, melatih kemampuan bekerjasama. Melatih kelincahan gerak tubuh, Melatih kecepatan, Mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat, Mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi, Melatih kerjasama dalam sebuah tim. Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

Ariyanti (2014:12) Permainan gobag sodor adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujursangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") dan anggota team penjaga akan mencegahnya. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian dengan judul yang "pengaruh metode bermain berbantuan *gobag sodor* terhadap kemampuan bekerjasama anak kelompok A di tk gugus mawar kecamatan Denpasar utara tahun pelajaran 2016/2017".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan pada kelompok A di TK Gugus Mawar Denpasar Utara semester genap tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei penelitian kelas eksperimen dilakukan di TK Negeri Pembina dan penelitain kontrol dilakukan di TK Dharma Praja. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode bermain berbantuan permainan *gobag sodor* terhadap kemampuan bekerjasama, dengan variabel bebas yaitu metode bermain berbantuan *gobag sodor* dan variabel terikat adalah kemampuan bekerjasama anak kelompok A TK Gugus Mawar Denpasar Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun

pelajaran 2016/2017 di kelompok A Gugus TK Mawar Denpasar Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bekerjasama antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan metode bermain berbantuan permainan *gobag sodor* dengan kelompok anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional (metode ceramah). Rancangan penelitian yang digunakan *Quasi Eksperimen* dengan rancangan *Non equivalent Control Grup Design*. Dalam penelitian ini untuk menentukan subjek penelitian langkah awal dalam penelitian ini adalah menentukan populasi yang diteliti. "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" Sugiyono (2012:80). Menurut Sudjana (dalam Agung 2014:69) menyatakan, populasi adalah keseluruhan objek dalam suatu penelitian. Dengan demikian populasi dalam penelitian ini adalah anak kelaompok A di TK Gugus Mawar Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Setelah mengetahui populasi langkah selanjutnya adalah menentukan sampel penelitian. "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut" Sugiyono (2016:81). "Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil, yang dianggap mewakili seluruh populasi" Agung (2014:69). Jadi disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu agar lebih efektif dan efisien.

Teknik sampling yang digunakan dalam menentukan sampel adalah teknik sampel kelompok. Teknik sampel kelompok merupakan sampel yang diambil dari kelompok-kelompok yang telah ditentukan seperti menggunakan kelas atau kelompok (Setyosari, 2015:224). Teknik ini digunakan apabila populasi atau sampel yang tersedia berupa unit-unit rumpun yang biasanya dipakai karena tidak mungkin dilakukan tanpa pengacakan individu melainkan pengacakan kelas karena kelas telah terbentuk sebelumnya tanpa campur tangan peneliti. Hal ini bertujuan untuk menghindari

kemungkinan dari anak yang mengetahui dirinya terlibat dalam eksperimen sehingga penelitian ini benar-benar menggambarkan pengaruh perlakuan yang diberikan.

Penentuan sampel yang dipilih menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan dengan cara pengudian. Pengudian dilakukan agar semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel penelitian. Untuk mendapatkan kelompok yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pengambilan sampel harus memenuhi syarat representatif, artinya sampel yang diambil benar-benar mewakili populasi yang ada. Setelah dilakukan undian dipilih dua kelompok yang akan digunakan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok ini kemudian diberi *prates* dengan tujuan untuk menyetarakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan teknik *matching*.

Darmadi (2014:234) menyatakan bahwa, "*Matching* adalah suatu teknik untuk menyeragamkan kelompok pada satu variabel atau lebih yang oleh peneliti telah diidentifikasi mempunyai hubungan yang erat dengan variabel tidak bebas". Pada teknik *matching*, masing-masing subyek yang tidak mendapatkan pasangan atau jodoh maka harus dihilangkan dari penelitian. Dalam hal ini teknik yang dimaksud adalah memasangkan atau menjodohkan nilai *prates* yang sama antara anak di kelompok pertama dengan anak di kelompok kedua, sehingga nilai masing-masing anak pada kelompok pertama dan kelompok kedua dapat menyatakan bahwa kelompok tersebut setara. Apabila terdapat anak yang tidak mendapatkan pasangan yang setara maka anak tidak ikut dalam penelitian tetapi tetap menerima perlakuan yang sama dan datanya tidak dianalisis. Setelah sampel diketahui setara, maka selanjutnya dilakukan pengudian kembali untuk memilih kelompok yang dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti memberikan *post test* untuk menyetarakan kelas tersebut dengan menggunakan uji-t dengan rumus *separated varians*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis nol tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bekerjasama kelompok anak yang dibelajarkan dengan metode bermain berbantuan permainan *gobag sodor* dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok A TK Gugus Mawar Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hipotesis (H_a) alternatif yang berbunyi: terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bekerjasama kelompok anak yang dibelajarkan dengan metode bermain berbantuan *gobag sodor* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok A TK Gugus Mawar Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan bekerjasama anak kelompok eksperimen dengan tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 65 dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 86,85. Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan bekerjasama kelompok A kelompok kontrol dengan tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 57, dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 67,15.

Dari data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh anak yang dibelajarkan dengan metode bermain berbantuan *gobag sodor* dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh harga $\chi^2_{hitung} = 9,36$ untuk kelompok eksperimen. Harga tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga χ^2_{tabel} dengan $dk = 5$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $\chi^2_{tabel} = 11,070$.

Karena $\chi^2_{hitung} = 9,36 < \chi^2_{tabel (\alpha=0,05)} = 11,070$ maka H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan bekerjasama kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok kontrol harga $\chi^2_{hitung} = 6,34$. Harga tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga χ^2_{tabel} dengan $dk = 5$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $\chi^2_{tabel} = 11,070$. Karena $\chi^2_{hitung} = 6,34 < \chi^2_{tabel (\alpha=0,05)} = 11,070$ maka H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan bekerjasama kelompok kontrol berdistribusi normal selanjutnya, dilakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas data kemampuan bekerjasama anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $F_{hitung} = 1,29$. Nilai tersebut kemudian, dikonsultasikan dengan harga $F_{tabel (\alpha=0,05)} = 2,15$ dengan $dk 46,39$. Karena $F_{hitung} = 1,29 < F_{tabel (\alpha=0,05)} = 2,15$ maka, dapat dikatakan data kemampuan bekerjasama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang diperoleh telah memenuhi uji prasyarat maka, uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. berikut disajikan rekapitulasi hasil analisis data dengan menggunakan uji-t pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Uji t

Sampel	t_{hitung}	t_{tabel}	Status
Kelompok eksperimen	11,38	2,021	H_0 ditolak
Kelompok kontrol			

Dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 11,38$ data $t_{tabel}=2,021$ pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$. Oleh karena $t_{hitung} = 11,38 > t_{tabel (\alpha=0,05)} = 2,021$ maka H_0 yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bekerjasama kelompok anak yang dibelajarkan dengan metode bermain

berbantuan *gobag sodor* dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok A TK Gugus Mawar Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017 ditolak, dan berarti H_a yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bekerjasama kelompok anak yang dibelajarkan dengan metode bermain berbantuan *gobag sodor* dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok A TK Gugus Mawar Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bekerjasama antara yang dibelajarkan dengan metode bermain berbantuan *gobag sodor* dan pembelajaran secara konvensional pada anak kelompok A TK Gugus Mawar Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017. Pembelajaran menggunakan metode bermain berbantuan *gobag sodor* untuk melatih anak supaya tidak cengeng saat bermain, melatih anak agar bertindak lincah, anak belajar aktif dalam bermain, melatih bekerjasama demi keutuhan kelompok, melatih bersosialisasi anak, membina kekompakan kelompok, dan melatih keseimbangan anak dalam bermain.

Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh. Hal tersebut didukung hasil penelitian yang diajukan oleh Surya Hanrianto (2015) mengadakan penelitian yang sama tentang pengaruh permainan tradisional *gobag sodor* terbukti efektif dalam peningkatan kemampuan penyesuaian sosial siswa. Berdasarkan kajian yang relevan tersebut, maka terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas pengaruh permainan tradisional *gobag sodor* sedangkan, perbedaannya yaitu menggunakan variabel terikat peningkatan kemampuan penyesuaian sosial, kelas, gugus yang diteliti. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan metode bermain berbantuan *gobag sodor* pada penelitian ini memiliki keunggulan, yaitu dapat meningkatkan kemampuan

bekerjasama dan melatih anak supaya tidak cengeng saat bermain, melatih anak agar bertindak lincah, anak belajar aktif dalam bermain, melatih bekerjasama demi keutuhan kelompok, melatih bersosialisasi anak, membina kekompakkan kelompok, dan melatih keseimbangan anak dalam bermain.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen di TK Negeri Pembina sebesar 86,85 dan kelompok kontrol di TK Dharma Praja sebesar 67,15. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji-t dengan $dk = 38$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 11,38 > t_{tabel} = 2,021$ ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bekerjasama antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan metode bermain berbantuan *gobag sodor* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada anak kelompok A. Hal tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh Metode Bermain Berbantuan *Gobag Sodor* Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A di TK Negeri Gugus Mawar Kecamatan Denpasar Utara.

Berdasarkan simpulan adapun saran yang disampaikan sebagai berikut. Kepada guru hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan rasa sosialisasi anak. Serta penelitian ini diharapkan menjadi informasi dan masukan berharga bagi para guru untuk selektif dalam memilih permainan yang cocok terhadap kemampuan bekerjasama anak. Kepada sekolah penelitian yang dilaksanakan ini, dapat digunakan sebagai acuan kepada sekolah dalam mengoptimalkan peningkatan mutu pendidikan di TK. Kepada peneliti lain penelitian yang dilaksanakan ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang bakiak dan berbagai faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran

khususnya pada kemampuan bekerjasama anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A A. Gede. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publisng.
- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arinyati. 2014. Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobag Sodor Pada Anak. *Artikel*. Tersedia pada [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=251647&val=6769&title=Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobag Sodor Pada Anak](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=251647&val=6769&title=Meningkatkan%20Kegiatan%20Sosial%20Emosional%20Melalui%20Permainan%20Gobag%20Sodor%20Pada%20Anak) (diakses pada tanggal 17 Juli 2017).
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Keen, Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisonal*. Jogjakarta: Javalitera.
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachamawati. 2014. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Prayuanty, Endah. 2014. *Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain pada Kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul*. Tersedia pada http://eprints.uny.ac.id/14289/1/SK_RIPSI.pdf (diakses tanggal 14 Februari 2017).

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.

Sugiyono, 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyo Ari. 2011. *Panduan Mengajar dan Mendidik Anak Usia Dini*. Depok: Millenia Pustaka.

Rahmawati Diah dan Rosalia Destarisa. 2016. *Aku Pintar Dalam Bermain*. Solo: Tiga Serangkai.

