BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini.

Kerjasama merupakan salah satu fitrah manusia sebagai makhluk sosial. Semakin modern seseorang maka ia akan semakin banyak bekerjasama dengan orang lain, bahkan seakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu tentunya dengan perangkat yang modern pula.

Menurut Poerwadarminta (2007: 578) kerjasama merupakan perbuatan yang saling bantu-membantu, tolong menolong atau yang di lakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu perbuatan.

Bentuk kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok orang dan usia. Sejak masa kanak-kanak, kebiasaan kerjasama sudah diajarkan didalam kehidupan keluarga. Setelah dewasa, kerjasama akan semakin berkembang dengan berbagai banyak orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Proses timbulnya kerjasama adalah apabila individu menyadari bahwa mereka mempunyai tujuan atau kepentingan yang sama dan pada saat bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian diri untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Menurut Johnson dan Johnson (dalam Yudha M. Saputra, 2005: 50) yang berpendapat bahwa sistem pengajaran kerjasama atau pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang berstruktur yang termasuk didalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling

Upaya Meningkatkan Kemampuan…, Erna Permatasari, FKIP, UMP, 2012

ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama, dan proses kelompok.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2007: 554) kerjasama mempunyai arti kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (lembaga, pemerintah, dsb) untuk mencapai tujuan bersama agar tidak terjadi persaingan yang tidak sehat.

Lebih lanjut menurut Santosa (2004: 22) Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sahingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan.

Oleh karena itu guru harus menciptakan suasana belajar yang penuh dengan kerjasama secara gotong royong. Pembelajaran semacam ini disebut dengan pembelajaran kooperatif. Dalam hal ini Gallahue (dalam Yudha M. Saputra, 2005: 50), berpendapat bahwa pembelajaran adalah sebuah proses sosialisasi politik dalam bentuk kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan. Kerjasama ini terjadi pada kelompok kecil yang terdiri dari 4 atau 5 orang anak. Masing-masing anak dapat berpartisipasi dalam tugas kelompok yang diawasi langsung oleh gurunya. Pembelajaran ini melibatkan tanggung jawab antara guru dan anak untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari beberapa pengertian kerjasama menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah untuk menjalin persahabatan antara sesama mahluk hidup dan merupakan sifat ketergantungan manusia (timbal balik) yang memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau individu atau pun kelompok

2. Tujuan dan Manfaat Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Melalui pembelajaran kooperatif atau kerjasama pada anak usia dini dapat menghasilkan tujuan dan manfaat bagi anak TK seperti yang dikemukakan oleh Yudha (2005: 51-54) ada beberapa manfaat dan tujuan kerjasama pada anak usia dini yaitu anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, hal ini melatih anak untuk lebih menghargai perbedaan yang terjadi dalam kelompok. Kerjasama juga menumbuhkan sikap solidaritas anak dengan cara mau membantu teman yang memerlukan bantuannya, disini anak dituntut untuk dapat berinteraksi dengan teman-temanya.

Dengan memiliki kemampuam kerjasama juga bisa untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan 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 (kooperatif), serta anak Taman Kanak-kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif, dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Selain itu anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak akan dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari, dan anak akan mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.

Sedangkan menurut Tedjasaputra (2001: 23) *cooperative play* atau bermain bersama ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yanng terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan dua pendapat para ahli mengenai tujuan dan manfaat kerjasama dapat ketahui bahwa kemampuan kerjasama dapat mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya.

Kerjasama juga 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. untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam bekelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena anak yang mempunyai kemampuan kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, terhadap keluarga, sekolah, dan teman-temannya, anak dapat belajar

memahami nilai memberi dan menerima sejak dini, anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekalipun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temanya.

Dengan kemampuan kerjasama yang baik anak dapat menikmati masa kecilnya. Ia pun akan tumbuh menjadi orang dewasa yang mempunyai kemampuan adaptasi yang baik, dan kehidupannya akan lebih bahagia.

B. Metode Bermain Gobak Sodor di Taman Kanak-kanak.

1. Pengertian Gobak Sodor

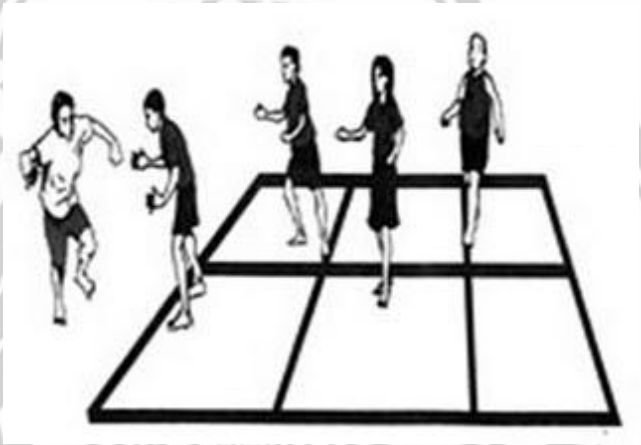
Menurut A Husna M (2009: 1) permainan Gobak Sodor permainan yang terdiri dari 2 grup, yaitu grup jaga dan grup lawan. Setiap orang digrup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak lurus dari penjagaan lainnya. Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain dibelakangnya sejauh 5 langkah, sedangkan jarak rentangan ke samping sejauh 4 kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur.

Selama permainan berlangnsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga. Jadi, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi permain lawan melaluinya. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan.

Sedangkan menurut Yulianti I (TT: 71) Gobak Sodor merupakan permainan tradisional masyarakat kita. Gobak Sodor merupakan permainan beregu yang terdiri atas dua regu yang masing-masing regu terdiri atas 4-5 orang. Permainan ini bertujuan untuk menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke garis terakhir secara bolak-balik. Kemenangan diraih ketika seluruh anggota regu secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian Gobak Sodor adalah permainan yang berkelompok atau beregu yang terdiri dari dua kelompok atau dua regu. Masing-masing regu terdiri dari 4-5 orang, peraturan dalam permainan ini yaitu untuk menghadang lawan agar tidak bisa masuk melewati garis sampai garis akhir tanpa tersentuh secara bolak-balik. Permainan Gobak Sodor dapat dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada. Juga bisa menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9x4. Lapangan tersebut dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas pada setiap bagian diberi tanda dengan kapur. Anggota regu yang mendapat giliran menjaga lapangan terbagi atas dua bagian yaitu anggota regu yang menjaga garis horisontal dan garis batas vertikal. Para penjaga akan berusaha menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah di tentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota regu yang mendapat tugaas untuk menjaga garis batas vertikal biasanya memiliki akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.

Oleh karena itu cara agar pemain lawan dapat menang adalah mereka harus bekerjasama untuk melewati garis jaga tanpa tersentuh penjaga dan ini harus dilakukan bolak-balik hingga minimal ada satu orang dari grup lawan yang kembali dengan selamat ke tempat semula. Dengan demikian, grup lawan akan menjadi pemenangnya. Area lapangan Gobak Sodor dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Lapangan Gobak Sodor

2. Tujuan dan Manfaat Bermain Gobak Sodor

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain, oleh karana itu Tedjasaputra (2001: 41) dalam bukunya berpendapat bahwa anak akan belajar berbagi hak milik, mengunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bermain bersama, memecahkan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman, baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaan maupun apa yang diucapkan oleh temannya tersebut melaui bermain.

Sedangkan menurut Montolalu (2009: 1.18) melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya,

membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah pembendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Dari dua pendapat para ahli dapat diketahui tujuan dan manfaat bermain Gobak Sodor bagi anak usia dini yaitu:

a. Bermain Gobak Sodor dapat bermafaat dan bertujuan mencerdaskan otak, dimana bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Dengan bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan jalan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka, dalam permainan Gobak Sodor ini anak harus menyusun setrategi agar dapat masuk melewati garis tanpa tersentuh oleh pemain dari tim lawan.
b. Bermain Gobak Sodor dapat menanggulangi konflik, karena ada permainan Gobak Sodor ini anak harus bekerjasama pada satu kelompok untuk menyelesaikan permainannya.
c. Bermain Gobak Sodor dapat mengasah panca indra, yaitu dalam permaianan ini membutuhkan ketangkasan penglihatan dan pendengaran untuk dapat bekerjasama dalam satu kelompok.
d. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, anak-anak tidak dapat membanngun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.
e. Anak mendapat pengalaman kerjasama yang menyenangkan dalam permainan Gobak Sodor yang menuntut kerjasama.

f. Anak juga dapat bekerja kooperatif dengan beberapa anak dalam jenis permainan Gobak Sodor ini.

Serta bermain Gobak Sodor juga dapat bermafaat dan bertujuan untuk melatih empati, empati adalah pengenalan perasaan, pikiran dan sikap orang lain, dapat juga di katakan pengenalan jiwa orang lain. Dengan kata lain empati adalah keadaan mental seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran dan sikap yang sama dengan orang atau kelompok lain sahingga melatih anak untuk membantu teman yang membutuhkan bantuan.

3. Langkah-langkah Bermain Gobak Sodor

Langkah awal bemain Gobak Sodor yaitu dengan cara bermainlah hompipah untuk memilih pemimpin agar tidak saling berebut satu sama lain, karena permainan ini terdiri dari dua Tim maka pemain-pemain Tim A berdiri diatas garis-garis masing-masing supaya pemain-pemain tim B tidak dapat berlari dari garis pertama sampai garis terahir dan kembali lagi. Pemain-pemain Tim A harus berlari diatas garisnya kecuali pemimpinya yang boleh berlari diatas semua garis dan pemain Tim B berdiri dibelakang garis pertama. Permainan Gobag sodor di mulai dengan tangan kedua pemimpin saling menyentuh, kalou pemain Tim B kembali lagi ke garis pertama tanpa disentuh oleh Tim A, Tim B mendapat satu gol tetapi jika pemain Tim B disentuh oleh Pemain Tim A, giliran Tim B mati lalu giliran Tim A. Teruskan permainan seperti semula dan Tim yang menang adalah tim yang mendapatkan gol terbanyak.

C. Kriteria Kebersihan

1. Pedoman Penilaian

Menurut Departemen Agama RI (2004: 50) cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

○ : Untuk anak yang perilakunya belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

√ : Untuk anak yang berada pada tahap proses menuju apa yang diharapkan

● : Anak yang perilakunya melebihi dengan yang diharapkan dan sudah dapat menyelesaikan tugas melebihi yang direncanakan guru.

Sedangkan menurut Ikhsan Waseso (2008: 2.12) mengatakan bahwa pencatatan hasil penilaian haian dilaksanakan sebagai berikut:

a. Anak yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dalam SKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan kosong (○).
b. Anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat, cepat, lengkap, benar. Maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan tanda bulatan penuh (●).
c. Jika semua anak menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator tertuang dalam SKH, maka pada kolom penilaian dituliskan nama semua anak dengan tanda chek list (√).

Kemudian menurut Depdiknas (2004: 6) sebagai berikut :

1) Proses pembelajaran secara individual dinyatakan berhasil jika 80% dari materi yang diajarkan oleh guru dapat dikuasai oleh anak :

   Simbol ● artinya berhasil dengan mandiri

   Simbol √ artinya berhasil dengan bantuan

   Simbol O artinya tidak berhasil.

2) Proses pembelajaran secara klasikal dinyatakan berhasil jika 80% dari keseluruhan anak dalam satu kelas sudah memperoleh nilai kriteria keberhasilan seperti tersebut diatas yaitu menguasai 80% materi yang diajarkan.

Lebih lanjut cara pencatatan hasil penilaian berdasarkan pedoman penilaian tahun 2010 menurut Kemendiknas dirjen mandas dan menengah Direktorat Pembinaan TK SD (2010: 11) yaitu:

1) Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti; dalam melaksanakan tugas selalu di bantu guru, maka pada kolom penilaian di tulis nama anak dan diberi tanda satu bintang (☆
2) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang (☆☆
3) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang (☆☆☆
4) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda bintang empat (☆☆☆☆).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman pedoman penilaian tahun 2010 (Kemendiknas Dirjen Mandas dan menengah Direktorat Pembinaan TK SD), yaitu menggunakan tanda bintang untuk penilaian perkembangan anak.

2. Indikator Keberhasilan

Menurut Tedjasaputra (2001: 88) indikator dalam kemampuan kerjasama adalah:

a. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman.
b. Anak mau berbagi dengan teman lain.
c. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama.
d. Mau menunggu giliran.
e. Belajar mengendalikan diri.
f. Mau berbagi.

Sedangkan indikator keberhasilan menurut kurikulum 2004 pada pencapaian kerjasama dalam bermain bersama yaitu:

Tabel 2.1 indikator keberhasilan menurut kurikulum 2004

Kompetensi Dasar	Hasil Belajar	Indikator
Anak mampu mengucapkan bacaan do'a/lagu-lagu keagamaan, meniru gerakan beribadah dan mengikuti aturan, serta dapat mengendalikan emosi.	Tumbuhnya sikap kerjasama dan persatuan.	• Mengikuti aturan permainan. • Mau mengalah. • Mudah bergaul atau berteman. • Dapat atau suka menolong teman. • Saling membantu sesama teman.

Lebih lanjut indikator keberhasilan menurut Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negri Yogyakarta (2009: 35) diantaranya sebagai berikut:

a. Anau anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.
b. Bergabung dalam permainan kelompok.
c. Berbagi dengan teman.
d. Mendorong anak lain membantu anak lain.
e. Respon baik bila ada yang menawarkan bantuan.
f. Gabung bermain dengan teman saat istirahat.
g. Mengucapkan terimakasih ketika dibantu teman.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti mengadaptasi dan menyusun indikator pencapaian yang di harapkan dalam kemampuan kerjasama pada permainan Gobak Sodor di Taman Kanak-kanak yaitu seperti yang tertera dalam tabel di dawah ini:

Tabel 2.2 Indikator Keberhasilan dalam bermain Gobak Sodor

No.	Indikator Keberhasilan	Hasil yang dicapai Anak			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Anak dapat bergabung dalam kegiatan berkelompok.				
2.	Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.				
3.	Dapat bermain sesuai aturan.				
4.	Dapat mengatur setrategi untuk mencapai gol melewati garis tanpa tersentuh oleh tim lawan.				

Keterangan**:**

Simbol ☆ artinya anak belum berkembang (BB)

Simbol ☆☆ artinya anak mulai berkembang (MB)

Simbol ☆☆☆ artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

Simbol ☆☆☆☆ artinya anak berkembang sangat baik (BSB)

D. Kerangka Berfikir

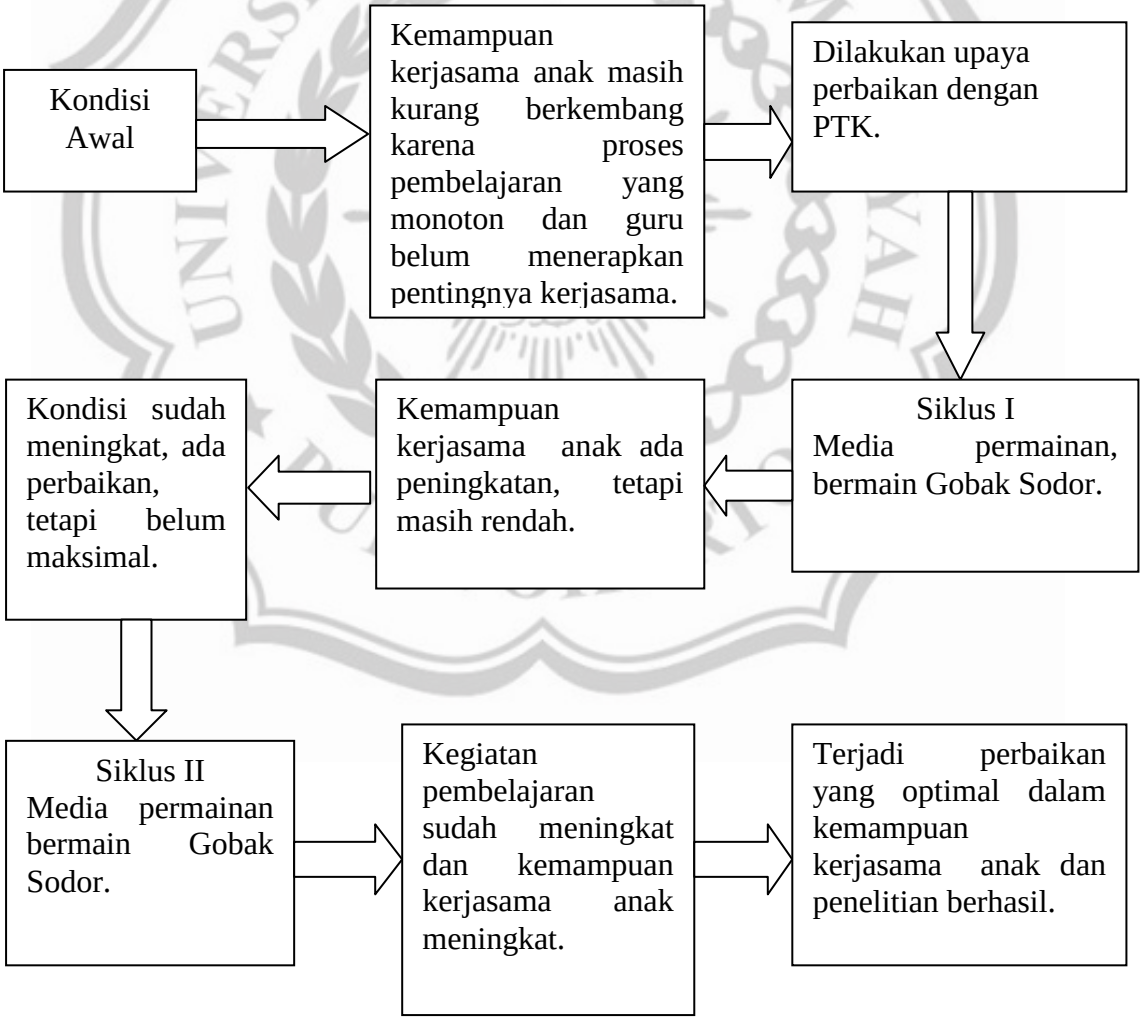
Permainan Gobak Sodor merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang ada didaerah kita. Permainan ini merupakan jenis permainan berkelompok atau beregu dinama dalam permainan ini sangat memerlukan atau mementingkan kerjasama dalam kelompok, tanpa adanya kerjasama yang terjalin didalam kelompok maka permainan ini tidak akan dapat terlaksana. Pada anak usia taman kanak- kanak bermain adalah suatu kegiatan wajib yang tidak bisa di kurangkan apa lagi ditiadakan dengan sengaja ataupun tidak disengaja.

Melalui bermain Gobak Sodor ini dimana dalam permainan ini diharuskan adanya kerjasama yang kompak antara satu tim dan kegiatan bermain gobak sodor ini merupakan komponen yang mendukung pengembangan yang lain, seperti pengembangan kemampuan kerjasama, sosialisasi dan emosional anak.

Perkembangan kemampuan kerjasama ditunjukan dalam mendukung kemampuan bagaimana anak membagi tugas dalam bermain, menunggu giliran untuk bermain serta menyelesaiakan masalah sederhana dan mempunyai banyak gagasan tentang berbagai konsep yang ada di lingkunganya.

Pertumbuhan kemampuan kerjasama juga dapat ditunjukan dapat mendukung emosional anak dengan dilatih melalui kegiatan bermain yang menimbulkan rasa gembira.

Bermain gobak sodor adalah pengalaman bermain yang menjadi bagian penting maka kemampuan kerjasama dan kegiatan bermain menjadi satu hal yang tidak dapat dipisahkan, kurangnnya pengalaman bermain atau kesempatan berpartisipasi dalam suatu kegiatan akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Tindakan

Melalui kegiatan bermain Gobak Sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak didik kelompok B TK Pertiwi Karangjati Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2011-2012.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO