



**ANALISIS MEDIA BAKIAK KAYU DAN PERMAINAN
ESTAFET DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KAMPUNG
DOLANAN SIDOWAYAH POLANHARJO KLATEN**

SKRIPSI

**Disajikan sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

oleh
Finda Azalika Azzahro
1601415099

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul "Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten" benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan ketentuan kode etik ilmiah.

Semarang, 30 Juli 2019



Finda Azalika Azzahro

NIM. 1601415099

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten", telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 22 Juli 2019

Yang Mengusulkan

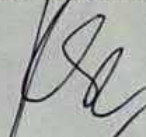


Finda Azalika Azzahro

NIM. 1601415099

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed.

NIP. 198309012008012011

Mengetahui,

Ketua Jurusan PG PAUD FIP UNNES



Edji Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197004252005011001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten", telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Juli 2019

Panitia Ujian Skripsi,

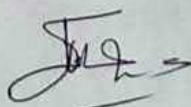


Sekretaris

Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.

197904252005011001

Penguji I



Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd.

NIP. 195706111984032001

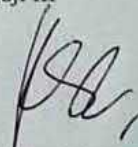
Penguji II



Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197904252005011001

Penguji III



Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed.

NIP. 198309012008012011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Dolanan Ndeso dan Dolan ing Deso”

(Kampung Dolanan Pandes)

“Play is the work of childhood”

(Jean Piaget)

PERSEMBAHAN:

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu yang selalu memberikan doa dan motivasi.
2. Adik tercinta.
3. Semua Dosen PGPAUD FIP UNNES yang saya hormati
4. Teman-teman PGPAUD angkatan 2015.
5. Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten.
6. Alamamaterku Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas nikmat Tuhan Yang Maha Esa dimana Allah telah memberikan anugerah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten” dengan selesainya skripsi ini, maka saya tidak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah banyak memberikan ilmu selama perkuliahan.
4. Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed selaku Dosen Pembimbing, yang senantiasa memberikan bimbingan dari awal penyusunan skripsi sampai selesainya skripsi ini.
5. Seluruh dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini terimakasih atas ilmu yang telah diberikan.
6. Kedua orangtua saya, Ibu Hendri dan Bapak Mursid yang tidak pernah lelah mendo’akan putrinya hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Edi Anggoro Sidik selaku pengelola Bumdes (Badan Usaha Milik Desa) Sidowayah, Ardiyanto Rozali dan Rizki Khairunissak selaku pengelola Kampung Dolanan Sidowayah yang telah memberikan izin penelitian dan informasi yang saya butuhkan dalam penelitian ini.
8. Ibu Marmi, Ibu Tutik, Ibu Harmini, Ibu Sudilah, Ibu Surami, Afikah dan Okta selaku informan penelitian yang telah memberikan waktu dan informasinya.
9. Adik saya Hanif yang menjadi inspirasi dan selalu memberikan semangat.
10. Sahabat-sahabat terbaik Mas Anggoro, Mbak Safitri, Mbak Ayu, Ika, Puput, Muna, Anggi, dyah, dan lala yang selalu memberikan motivasi dan semangatnya.

11. Seluruh teman-teman jurusan PGPAUD angkatan 2015 semangat dan keceriaan kalian tidak pernah luntur.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
Semoga Tuhan membalas segala kebaikan kalian dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca. Terima kasih.

Semarang, 30 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Azzahro, Finda Azalika. 2019. *Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: **Rina Windiarti, S.Pd, M.Ed.**

Kata Kunci: Bakiak Kayu, Permainan Estafet, Kemampuan Kerjasama, Kampung Dolanan Sidowayah.

Anak usia dini masih lekat dengan sifat egosentrisnya. Egosentrisme pada anak dapat merugikan dalam penyesuaian diri dan sosial jika terjadi berkelanjutan. Untuk menghilangkan sifat egosentris yang terlalu kuat, sikap kerjasama dan saling membantu harus ditumbuhkan sejak usia dini. Penelitian ini membahas tentang analisis media bakiak kayu dan permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif jenis studi deskriptif. Subjek penelitian ini adalah orangtua, guru, dan anak sebagai informan utama, sedangkan Bumdes (Badan Usaha Milik Desa) Sidowayah, pengurus Kampung Dolanan Sidowayah, dan masyarakat sebagai informan triangulasi. Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teori dari Milles and Huberman. Keabsahan data menggunakan triangulasi metode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga indikator kemampuan kerjasama anak yaitu interaksi dengan teman, mau berbagi, dan menghadapi masalah bersama-sama. Media bakiak kayu Kampung Dolanan Sidowayah memiliki cakupan indikator kemampuan kerjasama yaitu interaksi dengan teman, mau berbagi, dan menghadapi masalah bersama-sama. Sedangkan permainan estafet Kampung Dolanan Sidowayah memiliki cakupan indikator kemampuan kerjasama yaitu interaksi dengan teman dan mau berbagi.

Kampung Dolanan Sidowayah perlu adanya penataan ulang media permainan dan penambahan koleksi permainan untuk wisatawan yang berkunjung khususnya dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Orangtua sebaiknya aktif berpartisipasi dalam mendukung, memberi motivasi, dan memberi kasih sayang kepada anak serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terkait kemampuan kerjasama anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	8
1.3 Rumusan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Hakikat Kemampuan Kerjasama.....	11
2.1.1 Pengertian Kemampuan Kerjasama	11
2.1.2 Manfaat Kemampuan Kerjasama	13
2.1.3 Cara Mengajarkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak	17
2.1.4 Karakteristik Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun.	20
2.2 Hakikat Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet	
2.2.1 Pengertian Media	22
2.2.2 Jenis-jenis Media.....	23
2.2.3 Manfaat Media	24
2.2.4 Bakiak Kayu	26
2.2.5 Permainan Estafet.....	27
2.3 Hakikat Kampung Dolanan	28
2.3.1 Pengertian Kampung Dolanan	28

2.3.2 Macam-Macam Permainan Kampung Dolanan Sidowayah ..	33
2.4 Kerangka Berfikir.....	36
2.5 Penelitian Relevan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Lokasi Penelitian	42
3.3 Fokus Penelitian.....	43
3.4 Sumber Data	43
3.5 Subyek Penelitian	47
3.6 Teknik Pengumpulan Data	48
3.7 Instrumen Penelitian	53
3.8 Keabsahan Data	55
3.9 Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	60
4.2 Data Informan Untuk Penelitian.....	68
4.3 Pra Penelitian	70
4.4 Pelaksanaan Penelitian.....	71
4.5 Hasil Penelitian Dan Pembahasan	73
4.6 Keterbatasan Penelitian	98
BAB V PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	47
Tabel 4.1 Keterangan Kode Wawancara.....	69
Tabel 4.2 Kode Informan Utama	69
Tabel 4.3 Kode Informan Triangulasi	70
Tabel 4.4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	72
Tabel 4.5 Ketercapaian Indikator Kemampuan Kerjasama	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kampung Dolanan Sidowayah	60
Gambar 4.2 Penginapan atau Homestay	65
Gambar 4.3 Masjid At-Tabiin	66
Gambar 4.4 Toilet	66
Gambar 4.5 Kamar Bilas.....	67
Gambar 4.6 Area Parkir	67
Gambar 4.7 Warung Kuliner.....	68
Gambar 4.8 Bakiak Kayu.....	75
Gambar 4.9 Permainan Estafet.....	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	38
Bagan 4.1 Struktur Organisasi	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.1 SK Pembagian Dosen Pembimbing	107
Lampiran.2 Surat Permohonan Izin Penelitian	108
Lampiran.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	110
Lampiran.4 Permohonan Menjadi Informan	117
Lampiran.5 Surat Kesiediaan Menjadi Narasumber	118
Lampiran.6 Identitas Informan	125
Lampiran.7 Matriks Hasil Wawancara	127
Lampiran.8 Catatan Lapangan	147
Lampiran.9 Data Jumlah Pengunjung	157
Lampiran.10 Brosur Kampung Dolanan Sidowayah	158
Lampiran.11 Surat Keterangan Selesai Penelitian	159
Lampiran.12 Dokumentasi Kegiatan	160

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa anak usia dini dilihat dari rentang usia yaitu anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia dini yang masih dalam pengasuhan orang tua, anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (*play group*), dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan tersebut.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Usia dini merupakan usia yang ideal untuk meletakkan dasar yang akan dijadikan sebagai pondasi kehidupan pada masa yang akan datang, ini disebabkan karena masa ini merupakan *the golden age* yaitu masa keemasan yang mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan (Fadlillah dan Lilik, 2016:48). Masa emas perkembangan anak hanya datang

sekali seumur hidup, sehingga perlu mendapat penanganan sedini mungkin supaya perkembangan anak optimal. Pemberian nutrisi dan stimulus yang tepat pada masa keemasan serta pemberian pengalaman-pengalaman baru kepada anak sebagai bekal untuk kehidupannya kelak akan membantu dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak.

Aspek perkembangan pada anak usia dini yang harus dikembangkan mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dioptimalkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan sosial. Sejatinya manusia adalah makhluk sosial (*zoon politicon*). Manusia tidak dapat hidup menyendiri, banyak kegiatan dalam hidup yang berhubungan dengan orang lain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang membutuhkan bantuan orang lain. Menurut Fadlillah dan Lilik (2016:71) perkembangan sosial merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan interaksi dengan orang lain. Melalui interaksi sosial seorang anak dapat memenuhi kebutuhan seperti perhatian, kasih sayang, dan cinta. Anak usia dini yang dibiasakan untuk berinteraksi sosial dengan teman-teman sebaya, maka kemampuan sosial seperti komunikasi, simpati, empati, mau berbagi, dan saling bekerjasama dapat terjalin dengan baik. Apabila anak memiliki kemampuan sosial yang baik, maka anak dengan mudah menyesuaikan diri dalam lingkungan baru. Oleh sebab itu anak usia dini tidak dapat terlepas dari lingkungan sosial karena anak belajar dan berkembang dari dan di dalam lingkungan sosial tersebut. Termasuk juga anak usia 5-6 tahun yaitu usia taman kanak-kanak.

Menurut Suryadi (2006:61) menjelaskan bahwa pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak meliputi kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, dan perilaku kelekatan. Namun pada usia ini anak masih memiliki sifat egosentris dimana mereka tidak dapat menerima pendapat orang lain dengan mudah (Sugiyono, 2009:80). Anak selalu menganggap dirinya lebih baik dari yang lain dan anak tidak mau mengalah dengan anak lain. Semua harus mengikuti apa yang dia mau tanpa dia melihat orang lain disekitarnya. Kebiasaan egosentrisme di masa prasekolah akan mengakibatkan kebiasaan egosentris yang lebih kuat pada saat anak memasuki sekolah dasar. Anak akan berubah menjadi seorang yang egois dan tidak mau memahami orang lain. Egosentrisme pada anak dapat merugikan dalam penyesuaian diri dan sosial jika terjadi berkelanjutan. Untuk menghilangkan sifat egosentris yang terlalu kuat, sikap kerjasama dan saling membantu harus ditumbuhkan sejak usia dini.

Kerjasama merupakan sifat sosial, bagian dari kehidupan masyarakat yang tidak dapat dielakkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kerjasama merupakan suatu proses melakukan sesuatu secara bersama-sama baik itu belajar atau bermain untuk memecahkan suatu masalah bersama-sama dengan tujuan yang sama pula. Kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya.

Kerjasama sangat penting dimiliki oleh anak, karena dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya seperti anak belajar tanggung jawab, berbagi, saling membantu dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok. Selain itu dalam bekerjasama seseorang dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok.

Untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada anak maka perlu ditentukan secara rinci indikator kerjasama. Berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 lingkup perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun terbagi beberapa tingkat pencapaian perkembangan. Adapun salah satu dari jenis-jenis tingkat pencapaian perkembangan tersebut adalah bersikap kooperatif dengan teman. Dari tingkat pencapaian perkembangan bersikap kooperatif terhadap teman, indikator kemampuan kerjasama yang sesuai yaitu bermain dengan teman sebaya, berbagi dengan orang lain, dan menunjukkan sikap toleran

Selain mengetahui secara rinci indikator kemampuan kerjasama anak, juga dibutuhkan usaha lain dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak sejak dini. Upaya pengembangan kemampuan kerjasama anak juga membutuhkan peran orang dewasa khususnya orangtua dalam memberikan keteladanan, kesempatan dan pembiasaan bagi perkembangan anak sehingga kemampuan kerjasama anak akan optimal. Salah satunya usaha mengembangkan kemampuan kerjasama anak dengan memberikan pengalaman secara langsung kepada anak yaitu melalui bermain secara bersama-sama (bermain kelompok) yang dalam bahasa jawanya disebut dolanan.

Hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain atau dolanan. Hibana (2005:85) Bermain adalah segala kegiatan yang mampu menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Pada saat bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti sedih, gembira, marah, dan puas. Terkadang saat bermain anak akan menemukan pasangan bermainnya yang marah, tidak setuju dengan pendapat pasangan, atau tidak cocok dengan pasangannya. Dengan bermain anak akan belajar memahami perasaan, emosi, pendapat dan belajar memahami bahwa anak lain memiliki tuntutan dan hak yang sama seperti dirinya. Bermain bagi anak usia dini yaitu mempelajari dan belajar banyak tentang hal, berupa mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Fadlillah dan Lilik, 2016).

Bermain atau dolanan merupakan kebutuhan masa kanak-kanak yang penting. Pada saat bermain anak selalu berinteraksi dengan anak lain, interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain. Hal ini demi sedikit mengurangi rasa egoisnya dan mengembangkan kemampuan sosialnya. Dengan bermain maka perkembangan sosial anak akan berkembang optimal, termasuk juga kemampuan kerjasama anak. Anak usia kanak-kanak mulai dapat dibentuk dalam kelompok sebaya. Melalui bermain kelompok tersebut aktivitas sosial anak akan berkembang, anak belajar bekerjasama, mengenal aturan dalam kelompok, memahami orang lain, dan menjalin persahabatan yang akan mengembangkan keterampilan sosial. Bermain yang mudah dilakukan,

menyenangkan bagi anak dan melibatkan keaktifan anak secara yang dilakukan secara terus-menerus dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Desember 2017 di Kampung Dolanan Sidowayah, kemampuan kerjasama anak belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari beberapa anak yang saat bermain bersama-sama tidak mau berinteraksi dengan temannya dan tidak mau menunggu giliran. Menurut peneliti kemampuan kerjasama anak kurang optimal disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya karena upaya orangtua dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak kurang dilakukan secara maksimal. Orang tua pada saat ini lebih membiarkan anaknya bermain *gadget* dari pada mengajak anak untuk bermain bersama-sama. Orangtua beranggapan dengan membiarkan anak bermain *gadget* memberikan nilai kreativitas lebih hingga memberikan kebahagiaan bagi anak-anak mereka, sehingga mereka lebih merasa aman dengan kehadiran *gadget* tersebut. Pada kenyataannya dengan membiarkan anak bermain *gadget* terus menerus membuat anak bersifat egosentris, anak terbiasanya terhadap pola kerja individual, dan anak belum terbiasa dengan kegiatan atau bermain secara berkelompok.

Kota Klaten memiliki wisata edukatif yaitu Kampung Dolanan Sidowayah yang terletak di Desa Baderan, Dusun Sidowayah Polanharjo Klaten. Obyek wisata ini bergerak pada permainan tradisional, yang bermula permainan tradisional mulai terpinggirkan dengan permainan modern. Di Kampung Dolanan Sidowayah anak-anak dikenalkan dengan sejumlah

permainan tradisional yang sudah tidak banyak diketahui mereka saat ini. Terdapat juga aneka permainan *outbound*, *water game*, membuat karya, jelajah desa dan renang di Umbul Mantel, tangkap ikan, susur sungai, bajak sawah, tanam padi, dan *farm tubing*. Seperti yang diberitakan pada berita online Tribun Jogja pada Kamis, 15 September 2016 menjelaskan bahwa Kampung Dolanan Sidowayah memiliki banyak permainan khususnya permainan tradisional, kampung ini diharapkan dapat melatih anak berinteraksi dengan sesama, mengurangi penggunaan gadget, dan membantu melestarikan permainan tradisional yang semakin tidak dikenal anak jaman sekarang. Kampung Dolanan Sidowayah dimanjakan dengan banyak permainan untuk melatih kekompakan *team*, kepemimpinan, rasa gotong royong, dan beinteraksi dengan sesama. Nilai-nilai yang ditawarkan mungkin terkesan implisit dan sederhana. Namun nilai-nilai tersebutlah yang harus dimiliki anak-anak dalam kehidupan mereka dimasa depan dan harus dikembangkan mulai dari usia dini.

Anak tidak hanya sekedar bermain sambil belajar, namun juga membudayakan warisan budaya jaman dulu yaitu pelestarian budaya dolanan atau permainan tradisional. Selain itu Kampung Dolanan Sidowayah juga masih memiliki suasana alam pedesaan yang asri dan udara yang segar, yang akan membuat anak nyaman dan aman saat bermain di kampung ini. Dengan adanya Kampung Dolanan Sidowayah diharapkan anak akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan sosialnya, terutama kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif. Mengacu pada uraian tersebut maka peneliti

tertarik untuk meneliti tentang “Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti fokus membahas mengenai “*Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten*”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu :

1.3.1 Bagaimana media bakiak kayu dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten?

1.3.2 Bagaimana media permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1.4.1 Mengetahui dan mendiskripsikan media bakiak kayu dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten.

1.4.2 Mengetahui dan mendiskripsikan media permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis dalam penelitian ini adalah:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi untuk pengembangan dalam pendidikan, khususnya kajian analisis media bakiak kayu dan permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman secara langsung kepada anak dalam mengembangkan kemampuan kerjasama melalui media bakiak kayu dan permainan estafet di Kampung Dolanan Sidowayah.

b. Bagi Orangtua atau Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi mengenai media yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

c. Bagi Kampung Dolanan

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan informasi mengenai media untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak di Kampung Dolanan Sidowayah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Kemampuan Kerjasama

Dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa, sanggup melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya (Suharso dan Ana, 2009:344). Kata mampu mendapat awalan ke- dan diakhiri dengan imbuhan -an menjadi “kemampuan”. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan apabila ia dapat dan sanggup melakukan sesuatu yang harus dilakukannya. Kemampuan yang dimiliki oleh manusia merupakan bekal yang sangat pokok untuk kehidupannya.

Robbins dan Timothy (2016:35) menjelaskan bahwa kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam sebuah pekerjaan. Kemampuan bisa dipelajari, dikembangkan, dan diasah agar menjadi lebih baik dari waktu ke waktu. Kemampuan seseorang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan kemampuan ini ada yang beranggapan disebabkan karena manusia sejak lahir ditakdirkan memiliki kemampuannya yang tidak sama. Ada pula yang beranggapan bukan karena sejak lahir, melainkan perbedaan dalam menyerap informasi dari suatu gejala. Ada lagi yang beranggapan bahwa perbedaan kemampuan itu disebabkan kombinasi dari kedua hal tersebut.

Menurut Hurlock (1978:268) kerjasama merupakan kemampuan bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama. Aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua atau lebih orang dalam melakukan suatu aktivitas secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya satu orang saja maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan yang sama di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan sebagai kerjasama. Hal tersebut diperjelas Lakoy (2015) menjelaskan bahwa pelaksanaan kerjasama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang terlibat di dalamnya. Apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerjasama, maka kerjasama tidak lagi terpenuhi. Dalam upaya mencapai manfaat bersama dari kerjasama, perlu adanya komunikasi yang baik antara semua pihak yang terkait serta pemahaman yang sama terhadap tujuan bersama.

Fauziddin (2016) menjelaskan bahwa proses bekerjasama melatih anak untuk dapat menekan kepribadian individual dan lebih mengutamakan kepentingan kelompok. Kerjasama dalam kelompok dapat menciptakan sikap saling ketergantungan positif seperti mampu berinteraksi, saling membantu, dan bertanggung jawab dengan temannya. Sikap ketergantungan positif merupakan inti dari belajar dalam kelompok. Tujuan sikap saling ketergantungan positif yaitu menekankan suatu konsep tentang tujuan bersama yang dibangun

bersama-sama, maka masing-masing akan merasa bahwa mereka hanya akan bisa mencapai tujuan bersama apabila tujuan dicapai secara bekerjasama. Berkaitan dengan itu Gilles (2016) mengemukakan bahwa *“students in the cooperative groups engaged in more verbal behaviours that are generally regarded as helpful and supportive of group endeavours than their peers in the group-work only groups”*. Arti dari kalimat tersebut adalah siswa dalam kelompok kerjasama terlibat dalam perilaku verbal yang umumnya dianggap sebagai membantu dan mendukung upaya kelompok daripada rekan-rekan mereka di kelompok-kelompok kerja saja.

Berdasarkan dari pengertian kemampuan dan kerjasama sehingga dapat didefinisikan kemampuan kerjasama merupakan kapasitas kesanggupan seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam sebuah pekerjaan dengan cara bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama.

Adapun kemampuan kerjasama yang dimaksud dalam penelitian adalah suatu kesanggupan anak dalam melakukan aktivitas secara bersama-sama dengan teman-teman yang lain untuk mengembangkan kemampuan kerjasama melalui bakiak kayu dan permainan estafet.

2.1.2 Manfaat Kemampuan Kerjasama

Kemampuan kerjasama merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan. Kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap

kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Apabila seorang anak tidak dibekali sikap kerjasama sejak dini, maka akan berpengaruh terhadap kondisi psikologis anak. Anak akan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman dan kemungkinan terburuknya anak dikucilkan oleh teman sebayanya.

Menurut Hidayati dalam Nur Asma (2014) menjelaskan bahwa manfaat kemampuan kerjasama bagi anak usia dini ini yaitu :

- a. Menumbuhkan rasa kebersamaan, melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi di dalam kelompok.
- b. Menumbuhkan keaktifan anak, memunculkan semangat dalam diri anak.
- c. Memacu anak untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya.

Berikut penjelasan masing-masing poin dari manfaat kemampuan kerjasama bagi anak usia dini tersebut :

- a. Menumbuhkan rasa kebersamaan

Anak yang terlibat dalam kegiatan atau aktivitas berkelompok akan membantu anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Salah satu aktivitas berkelompok pada anak yaitu aktivitas kerjasama. Aktivitas kerjasama anak bisa dilakukan melalui bermain bersama. Kegiatan ini apabila dilaksanakan secara terus-menerus maka rasa kebersamaan anak akan semakin kuat.

b. Melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi

Anak yang melakukan aktivitas kerjasama dalam kelompok akan memunculkan berbagai interaksi sosial. Interaksi tersebut dapat terwujud secara verbal maupun non verbal. Secara non verbal anak berinteraksi melalui aktivitas fisik atau bahasa tubuh sedangkan interaksi verbal berupa saling berdialog atau bercakap-cakap. Kegiatan berdialog ini membuat anak untuk terbiasa berkomunikasi dengan orang lain.

c. Menumbuhkan keaktifan anak

Aktivitas atau kegiatan kerjasama berkelompok yang menyenangkan bagi anak akan membuat anak merasa senang dan nyaman dengan lingkungan kelompok tersebut. Sehingga anak akan lebih berani dan aktif berinteraksi sosial dengan teman-temannya maupun lingkungannya.

d. Memunculkan semangat dalam diri anak

Saat anak melakukan kerjasama dalam kelompok dan merasa bahwa dirinya diterima dalam kelompoknya tersebut, akan membuat semangat dalam diri anak semakin meningkat. Hal ini membuat anak menjadi lebih termotivasi untuk melakukan berbagai hal yang dapat membuat kelompoknya menjadi semakin baik dan membuat dirinya semakin diterima dalam kelompok tersebut.

e. Memacu anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya

Poin sebelumnya menjelaskan bahwa aktivitas kerjasama mampu membuat anak menjadi bersemangat apabila anak diterima dikelompoknya. Dengan semangat ini anak akan merasa nyaman dengan kelompoknya, sehingga anak semakin berani untuk berpendapat dan mengungkapkan atau mengeluarkan ide- ide di dalam kelompoknya.

Sedangkan menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 51) menjelaskan bahwa manfaat dari kemampuan kerjasama untuk anak usia dini sebagai berikut:

- a. Anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya.
- b. Anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuan.
- c. Anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya.
- d. Anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan.
- e. Anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat kemampuan kerjasama yaitu melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi, menumbuhkan keaktifan, lebih berani mengungkapkan

pendapatnya, bertambah sikap tanggung jawabnya, dan mau membantu teman yang memerlukan bantuan.

Adapun manfaat kemampuan kerjasama yang dimaksud dalam penelitian adalah menghilangkan sifat egosentris yang terlalu kuat dengan membiasakan anak untuk aktif berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman. Dengan kemampuan kerja sama yang baik akan membuat anak menikmati masa kecilnya. Ia pun akan tumbuh menjadi orang dewasa yang mempunyai kemampuan adaptasi berinteraksi sosial yang baik dengan orang lain dan membuat kehidupannya akan lebih bahagia.

2.1.3 Cara Mengajarkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak

Kemampuan kerjasama sangat penting dibiasakan sejak usia dini untuk perkembangan kehidupan di masa anak yang akan datang. Banyak cara untuk menumbuhkan sikap kemampuan kerjasama. Berikut merupakan cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama menurut Tadkiroatun Musfiroh, dkk (2007:20-22) yaitu :

- a. Mengenalkan permainan yang bersifat kerjasama
- b. Mengenalkan kasih sayang
- c. Mengenalkan sikap gotong royong
- d. Mengajarkan anak untuk berbagi
- e. Mendorong anak untuk membantu
- f. Mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain.

Berikut merupakan penjelasan masing-masing poin dari cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama :

a. Mengenalkan permainan yang bersifat kerjasama

Banyak permainan yang mengandung kerjasama, misalnya sepak bola, menyusun balok, bakiak, estafet, dan masih banyak lagi. Cara melakukan permainan ini biasanya dilakukan berkelompok dan kemudian antar kelompok berkompetisi, yang paling cepat menyelesaikan permainan adalah kelompok pemenang. Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan saat melakukan permainan, anak diajarkan untuk saling berinteraksi dan bekerja sama. Kegiatan ini juga akan mengurangi sifat egosentrisme anak dan akan mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

b. Mengenalkan kasih sayang

Memeluk anak dengan penuh kelembutan merupakan salah satu cara mengenalkan kasih sayang kepada anak. Pelukan hangat yang diberikan kepada anak akan mendatangkan ketenteraman dan kasih sayang yang membuat anak lebih percaya diri. Saat anak tengah takut, sedih, atau kesal, belaian kasih yang diberikan akan membuat anak menjadi lebih tegar dan tenang.

c. Mengenalkan sikap gotong royong

Kegiatan kerja bakti di sekolah merupakan salah satu cara mengenalkan sikap gotong royong kepada anak yaitu dengan cara. Seperti menyapu, merapikan mainan, dan membuang sampah dibagikan kepada anak. Setelah anak selesai melakukan kegiatan kerja bakti, guru mengapresiasi hasil kerja anak dengan pujian pada

semua anak karena sudah menyelesaikan tugas. Penguatan positif yang dilakukan ini akan membantu mendorong anak untuk mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

d. Mengajarkan anak untuk berbagi

Beberapa contoh perilaku yang dapat mengajarkan anak untuk berbagi. Seperti ketika anak memiliki makanan, anak diajarkan untuk berbagi makanan dengan teman-temannya. Ketika anak bermain diajarkan untuk bergantian tidak saling berebut mainan. Kegiatan tersebut dapat melatih kebiasaan anak untuk berbagi.

e. Mendorong anak untuk membantu

Dalam mengajarkan anak untuk dapat membantu orang lain, bisa melalui kegiatan sehari-hari. Anak diikut sertakan saat mengejarkan pekerjaan rumah, seperti meminta tolong anak untuk membantu mengambilkan barang atau sesuatu saat memasak dll. Contoh lain saat anak selesai bermain bersama, orang tua ikut membantu dalam merapikan mainan kembali. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat mendorong anak untuk membantu.

f. Mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain

Peristiwa sehari-hari yang terjadi dapat digunakan untuk mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain. Misalnya ketika ada anak yang jatuh, orangtua langsung mencontohkan untuk menolong. Contoh lain yaitu menyisihkan sebagian harta untuk dibagikan ke orang yang kurang mampu.

Kegiatan-kegiatan tersebut dapat digunakan untuk mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam menumbuhkan kemampuan kerjasama dalam diri anak, dapat dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu mengenalkan permainan kelompok, mengenalkan kasih sayang, mengenalkan sikap gotong royong, mengajarkan anak untuk berbagi, mendorong anak untuk membantu, dan mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain. Semakin banyak kesempatan yang dimiliki anak untuk melakukan dan menyelesaikan suatu hal secara bersama-sama dengan orang lain, maka anak semakin cepat dalam belajar melakukan pekerjaan dengan cara bekerjasama.

Adapun langkah menumbuhkan kemampuan kerjasama yang dimaksud dalam penelitian adalah melakukan permainan kelompok. Permainan kelompok dalam penelitian ini yaitu bakiak kayu dan permainan estafet.

2.1.4 Karakteristik Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun

Karakteristik dapat didefinisikan melalui indikator-indikator pada bidang tertentu yang telah ditetapkan dan disepakati bersama. Menurut Zakky (2018) indikator adalah setiap ciri, karakteristik atau ukuran yang bisa menunjukkan perubahan yang terjadi pada sebuah bidang tertentu. Tedjasaputra (2001:88) berpendapat tentang indikator kemampuan kerja sama, sebagai berikut :

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

Sedangkan menurut Morrison (2012: 152) berpendapat bahwa karakteristik kemampuan kerjasama adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan untuk menjaga interaksi dengan teman sebaya, dengan membantu, berbagi, dan berdiskusi
- b. Menunjukkan meningkatnya kemampuan untuk berkompromi dan berdiskusi dalam bekerja, bermain, dan menyelesaikan konflik dengan teman.
- c. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi; untuk menunggu giliran dalam permainan atau menggunakan materi; dan untuk berinteraksi tanpa menjadi terlalu penurut atau pengatur.

Berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 lingkup perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun terbagi beberapa tingkat pencapaian perkembangan. Adapun salah satu dari jenis tingkat pencapaian perkembangan tersebut adalah bersikap kooperatif dengan teman. Dari tingkat pencapaian perkembangan bersikap kooperatif

terhadap teman, indikator kemampuan kerjasama yang sesuai adalah sebagai :

- a. Bermain dengan teman sebaya
- b. Berbagi dengan orang lain
- c. Menunjukkan sikap toleran

Dari beberapa pendapat tentang karakteristik kemampuan kerjasama dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun adalah berinteraksi dengan teman, menghadapi masalah bersama-sama, mau berbagi, sabar menunggu giliran, dan bersikap toleran.

Adapun karakteristik kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun dalam penelitian adalah interaksi dengan teman, menghadapi masalah bersama-sama, dan mau berbagi. Karakteristik tersebut akan dijadikan pijakan dalam pembuatan instrumen.

2.2 Hakikat Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet

2.2.1 Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara. Sadiman, dkk (2009:7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media

merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan/disampaikan pada penerima pesan (Yusuf dalam Syam, 2015). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Dari beberapa pendapat tentang media dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber atau penyalurnya ingin diteruskan/disampaikan pada penerima pesan.

Adapun media dalam penelitian adalah wadah yang digunakan Kampung Dolanan Sidowayah untuk mengembangkan kemampuan kerjasama kepada anak. Media tersebut meliputi bakiak kayu dan permainan estafet.

2.2.2 Manfaat Media

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran. Baharun (2016) menjelaskan manfaat atau fungsi media dewasa ini tidak lagi hanya sebagai alat peraga atau alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap peserta didik. Sedangkan menurut Sadiman, dkk (2009:17) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

Dari beberapa pendapat tentang manfaat media dapat disimpulkan bahwa manfaat media sebagai alat peraga atau alat bantu pembawa informasi kepada peserta didik, memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, mengatasi sikap pasif anak didik, perangsang belajar yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

Adapun manfaat media bakiak kayu dan permainan estafet dalam penelitian adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

2.2.3 Jenis-jenis Media

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Sadiman, dkk (2009:23) sesuai dengan taksonomi menurut Briggs, Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.

Sedangkan klasifikasi media menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2005:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu

a. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realita yaitu model, specimen(contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Dari beberapa pendapat tentang jenis-jenis media dapat diketahui dalam penelitian bakiak kayu dan permainan estafet termasuk jenis media tradisional kategori media realita.

2.2.4 Bakiak Kayu

Yuli (2017) bakiak atau biasa disebut terompa galuak adalah permainan anak yang berasal dari Sumatera Barat. Bakiak terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sandal yang panjangnya sekitar 125 cm. Pada masing-masing papan terdapat tiga atau empat tali karet untuk pengikat kaki pemain. Bakiak dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh tiga atau empat anak sekaligus. Permainan bakiak membutuhkan kerjasama dan kekompakan para pemainnya. Bakiak ini memerlukan tempat cukup luas dan penerangan yang cukup untuk pemain. Pada lomba biasanya terdiri dari 3 sampai 4 regu. Semakin banyak peserta akan semakin seru. Pemain dalam permainan bakiak bebas, bias laki-laki maupun perempuan. Jarak tempuh pada lomba bervariasi antara 10 hingga 15 meter. Regu yang paling cepat bejalan hingga ke finish dinyatakan menang dan masuk ke babak final, yaitu melawan regu lain yang juga telah menang. Dari final itu akan diperoleh salah satu regu pemenang. Permainan ini menguji ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama, kreatifitas, wawasan serta kejujuran seperti di tanoker (Kholil dan Fikri, 2018).

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media bakiak kayu merupakan salah satu dari permainan tradisional. Bakiak kayu di Kampung Dolanan Sidowayah terbuat dari bahan kayu panjang seperti seluncur es yang sudah dihaluskan dan diberi beberapa 3 selop diatasnya. Bakiak kayu dimainkan secara berkelompok atau tim

yang terdiri dari 3 orang. Cara memainkan permainan bakiak kayu cukup mudah, yaitu seperti kita menggunakan sandal selop dan dimainkan sesuai dengan intruksi dari salah satu anggota kelompok yang masing-masing tim berlomba untuk sampai ke finish.

2.2.5 Permainan Estafet

Estafet adalah pergantian atau beranting (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 382). Kata estafet merupakan kata yang di ambil dari kata lari estafet. Lari estafet atau Lari sambung sendiri adalah salah satu nomor lomba lari pada perlombaan atletik yang dilaksanakan secara bergantian atau berantai. Permainan estafet merupakan permainan yang dilakukan secara beregu, dimana setiap regu terdiri dari empat orang pelari, setiap pelari mempunyai peran masing-masing dalam permainan (Sunarsih, 2007:69)

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan estafet merupakan salah satu dari permainan kelompok atau tim. Permainan estafet yaitu memindahkan benda dari satu tempat ketempat yang lain dengan kerjasama kelompok. Permainan ini biasanya terdiri dari 5-10 orang untuk satu kelompoknya. Kampung Dolanan Sidowayah memiliki banyak permainan estafet, diantaranya estafet balon, estafet air dan estafet bola.

2.3 Hakikat Kampung Dolanan Sidowayah

2.3.1 Pengertian Kampung Dolanan

Kampung merupakan kelompok masyarakat yang masih berpenghasilan rendah dan menempati wilayah tertentu. Kelompok masyarakat di kampung masih tergolong terbelakang atau belum modern dan memiliki kebiasaan atau karakteristik tertentu sesuai lingkungan yang ditinggali. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kampung memiliki pengertian sebagai berikut:

- a. Kelompok rumah yang merupakan bagian kota (biasanya dihuni orang berpenghasilan rendah)
- b. Desa; dusun
- c. Kesatuan administrasi terkecil menempati wilayah tertentu di bawah kecamatan
- d. Terbelakang (belum modern); berkaitan dengan kebiasaan di kampung; kolot

Pengertian tersebut menjelaskan bahwa kampung merupakan kelompok rumah di pedesaan (Mangunsuwito, 2010:278). Sedangkan Menurut Undang – Undang Nomor 21 Tahun 2001 tentang Otonomi Khusus Bagi Provinsi Papua menyebutkan pengertian Kampung atau disebut dengan nama lain adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki kewenangan untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat berdasarkan asal usul dan adat istiadat setempat yang diakui dalam sistim Pemerintahan Nasional dan berada di

daerah Kabupaten / Kota. Kesatuan masyarakat yang saling mengenal, bergaul, dan memiliki kebiasaan yang sama sesuai ciri khas lingkungan tersebut serta memiliki kekuasaan mengatur dan mengurus sendiri kepentingan kampung tersebut.

Makhmud, dkk (2017) menjelaskan bahwa kampung merupakan kawasan permukiman kumuh dengan ketersediaan sarana umum buruk atau tidak ada sama sekali. Kawasan kumuh adalah kawasan di mana rumah dan kondisi hunian masyarakat di kawasan tersebut sangat buruk. Rumah maupun prasarana dan sarana yang ada tidak sesuai dengan standar yang berlaku, baik standar kebutuhan, kepadatan bangunan, persyaratan rumah sehat, kebutuhan sarana air bersih, sanitasi maupun persyaratan kelengkapan prasarana jalan, ruang terbuka, serta kelengkapan fasilitas sosial.

Hamidah dalam Setiawan, dkk (2016) menjelaskan bahwa kampung memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Suatu bentuk permukiman urban di Indonesia
- b. Kampung perpaduan permukiman formal dan informal
- c. Kampung berada dalam status “abu-abu” legal dan tidak legal

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing poin ciri-ciri dari kampung :

- a. Suatu bentuk permukiman urban di Indonesia

Kampung merupakan permukiman urban di Indonesia.

Kampung merupakan bagian dari lingkungan yang ditempati

kelompok manusia dan memiliki area yang dapat ditempuh dengan berjalan kaki dalam waktu ± 10 menit antara satu bagian terhadap bagian lainnya.

b. Kampung perpaduan permukiman formal dan informal

Permukiman formal yaitu bagian lingkungan yang memiliki rumah di bangun berdasarkan suatu aturan atau perencanaan formal melalui prosedur legal. Sedangkan Permukiman informal yaitu bagian lingkungan yang memiliki rumah di bangun berdasarkan tanpa suatu aturan atau perencanaan formal melalui prosedur illegal.

c. Kampung berada dalam status “abu-abu” legal dan tidak legal

Kampung berada dalam status abu-abu. Legal pada satu atau beberapa aspek, misalnya status tanah bersertifikat. Dalam status tidak legal dalam aspek lainnya yaitu bangunannya tanpa ijin/IMB. Status kampung memiliki kompleksitas yang rumit, terutama berkaitan dengan masa depan kampung dan upaya perbaikannya.

Sedangkan dolanan berasal dari kata ‘dolan’ yang artinya bermain-main, berjalan-jalan untuk menyenangkan hati (Mangunsuwito, 2010:239). Dalam hal ini kata dolan mendapat akhiran –an, sehingga menjadi kata dolanan. Kata dolanan sebagai bentuk kata kerja yaitu mempunyai arti bermain. Sehingga pengertian dolanan sama dengan bermain. Bermain adalah dunia anak. Perkembangan anak-anak tidak lepas dari bermain. Menurut Saputro dan Intan (2017) menjelaskan bahwa bagi anak, seluruh aktivitasnya adalah bermain yang juga

mencakup bekerja, kesenangannya dan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Ketika bermain, anak tidak hanya sekedar melompat, melempar atau berlari, tetapi mereka bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya.

Hibana (2005) bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Sama halnya dengan pendapat Hurlock (1978: 320) tentang bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela, tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, dan tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Bermain dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembarakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan untuk anak. Hal tersebut juga sependapat dengan Lynch and Alice (2016) bermain adalah pengalaman subjektif dari sukacita dan kesenangan, yang datang dari terlibat dalam pekerjaan yang dipilih secara bebas, termotivasi secara intrinsik, dan diarahkan sendiri dengan penuh makna.

Holis (2016) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai pada puncaknya 5-6 tahun (Yuhatriati dan Dewi, 2016). Kegiatan bermain

dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya, yaitu dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain juga dapat membantu anak mengenalkan tentang diri sendiri serta lingkungan dimana ia hidup.

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial yang tidak dapat digantikan oleh kegiatan atau aktivitas yang lain untuk anak. Menurut Sujiono (2009:87) melalui kegiatan bermain anak mengembangkan berbagai aspek kecerdasannya jamak. Kecerdasan jamak meliputi kecerdasan naturalis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan spiritual, kecerdasan interpersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan matematika, dan kecerdasan bahasa yang harus di stimulasi sehingga menjadi anak yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Apriyansyah, 2018).

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kampung dolanan adalah kelompok masyarakat yang dengan sengaja membuat tempat untuk bermain atau dolanan sesuai yang diinginkan.

Adapun pengertian kampung dolanan yang dimaksud dalam penelitian yaitu kelompok masyarakat di sidowayah Polanharjo Klaten yang dengan sengaja membuat tempat bermain atau dolanan sesuai yang diinginkan.

2.3.2 Macam-Macam Permainan Kampung Dolanan Sidowayah

Kampung Dolanan Sidowayah beralamat di Dukuh Baderan, Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Bermula dari Kepala Desa Sidowayah ingin mengembalikan dan melestarikan kembali permainan tradisional yang hampir hilang akibat anak zaman sekarang lebih memilih untuk bermain *gadget*. Saat ini, anak muda mendominasi penggunaan *gadget* dengan meraih urutan teratas dalam survey penggunaan *gadget*. Bermain dengan menggunakan *gadget* merupakan hal yang lumrah dilakukan oleh anak-anak jaman sekarang, karena penggunaannya yang praktis dan juga terjangkau oleh masyarakat sekarang. Penggunaan *gadget* juga dianggap memberikan nilai kreativitas lebih hingga memberikan kebahagiaan bagi anak-anak mereka, sehingga mereka lebih merasa aman dengan kehadiran *gadget* tersebut. Nyatanya, penggunaan *gadget* bagi anak-anak usia dini merupakan hal yang kurang baik karena dapat mengganggu pertumbuhan otak anak, tumbuh kembang yang lambat, obesitas, kelainan mental, kecanduan, hingga sifat agresif (Nataabdillah, 2018).

Permainan tradisional sudah mulai tidak dikenal lagi salah satu sebabnya juga karena masyarakat yang kurang memiliki minat untuk memperkenalkan permainan asli Indonesia kepada anak-anak. Padahal, permainan tradisional Indonesia juga tak kalah menarik untuk dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional selain merupakan kearifan budaya yang harus dijaga dan lestarian, namun permainan tradisional juga harus

diturunkan secara terus-menerus dari generasi ke generasi. Banyak manfaat dari memainkan permainan tradisional ini, salah satunya dapat menambah kreativitas anak tersebut. Sehingga pada Bulan September 2016 berdirilah Kampung Dolanan Sidowayah yang merupakan salah satu aset wisata edukatif yang dimiliki Desa Sidowayah yang dimana terdapat berbagai macam permainan tradisional Indonesia (Allwar dkk, 2018). Kampung Dolanan Sidowayah diresmikan oleh Bapak Purwanto mewakili dari Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten. Kampung Dolanan Sidowayah ini dinaungi oleh Bumdes (Badan Usaha Milik Desa) Sinergi sebagai suatu badan usaha milik desa yang dikelola oleh masyarakat desa dan pemerintah desa dalam upaya memperkuat perekonomian desa.

Berkaitan dengan kampung dolanan Prastyawan dan Prasetyo (2018) mengemukakan bahwa :

“The existence of “Kampung Dolanan” is expected to make a traditional children's game loaded with the noble values of the nation's cultural heritage to replace the modern game of gadgets that put forward the individualism side, but this game shift requires active involvement or participation of the citizens so that the pattern of child development becomes more good”.

Keberadaan "Kampung Dolanan" diharapkan membuat permainan tradisional anak-anak dimuat dengan nilai - nilai luhur warisan budaya bangsa untuk menggantikannya permainan gadget modern yang mengedepankan sisi individualisme, tetapi pergeseran permainan ini membutuhkan keterlibatan aktif atau partisipasi warga sehingga perkembangan anak menjadi lebih baik.

Allwar, dkk (2016) menjelaskan bahwa Kampung Dolanan Sidowayah mempunyai banyak permainan tradisional seperti gobak sodor, egrang, congklak, othokothok, yoyo, gasing bambu, hulahoop, bekel, bakiak, kincir kertas, estafet, dan lainnya. Selain banyak permainan tradisional di Kampung dolanan juga memiliki fasilitas lainnya, seperti yang di jelaskan oleh Oktaviani (2018) :

(1) Aneka permainan seperti dakon, gobak sodor, lompat tali, engklek, egrang dll. (2) Outbound high ropes (Permainan ketinggian) adalah Permainan ini untuk melatih mental keberanian, motorik, dan fisik anak. (3) Water game atau permainan air, seperti jembatan titian, jembatan jaring dan kolam tangkap ikan. (4) Membuat karya berguna untuk melatih keterampilan, keuletan, dan kreatifitas anak. (4) Jelajah desa dan renang di Umbul Manten merupakan menikmati keindahan Desa Sidowayah, mengenalkan anak akan pelestarian dan menjaga keasrian lingkungan. Serta dapat berenang di Umbul Manten. (5) Tangkap ikan, tracking (susur) sungai, bajak sawah, tanam padi merupakan permainan *experiential learning* yaitu proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman secara langsung kepada untuk anak. (5) Farm tubing adalah rekreasi yang menunggang ban dalam di aliran air.

Selain banyak fasilitas, Kampung Dolanan Sidowayah juga memiliki pemandangannya yang masih asri dan udara yang segar. Pengunjung yang datang di Kampung Dolanan Sidowayah akan merasakan kenyamanan, kesejukan, dan keindahan dari Desa Sidowayah. Sasaran utama wahana ini adalah anak-anak, seperti PAUD, TK, dan SD. Namun tidak mengurangi kemungkinan bagi orang-orang muda dan dewasa untuk bermain di sini. Tidak hanya sekedar membuat anak bermain sambil belajar, namun juga membudayakan dan melestarikan warisan budaya jaman dulu yaitu permainan tradisional.

Sedangkan keuntungan yang dapat dirasakan oleh orang tua dalam berkunjung ke Kampung Dolanan Sidowayah ini yaitu dapat mengenang kembali permainan semasa kecilnya.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa macam-macam permainan di Kampung Dolanan Sidowayah adalah gobak sodor, egrang, congklak, othokothok, yoyo, gasing bambu, hulahoop, bekel, bakiak, kincir kertas, estafet, membuat karya, high ropes, water games, tangkap ikan, tracking (susur) sungai, bajak sawah, tanam padi, farm tubing.

Adapun macam-macam permainan yang terdapat di Kampung Dolanan Sidowayah dalam penelitian adalah bakiak kayu dan permainan estafet.

2.4 Kerangka Berfikir

Anak-anak usia 5-6 tahun masih memiliki sikap egosentris dimana mereka tidak dapat menerima pendapat orang lain dengan mudah (Sujiono, 2009:80). Anak selalu menganggap dirinya lebih baik dari yang lain dan anak tidak mau mengalah dengan anak lain. Hal tersebut sependapat dengan Sudarsana (2018) periode egosentrisme ditandai dengan seolah-olah setiap tindakan yang diambil oleh anak-anak adalah selalu benar, setiap keinginan harus selalu dipatuhi dan mereka selalu ingin menang. Kebiasaan egosentrisme di masa prasekolah akan mengakibatkan kebiasaan egosentris yang lebih kuat pada saat anak memasuki sekolah dasar. Anak akan berubah menjadi seorang

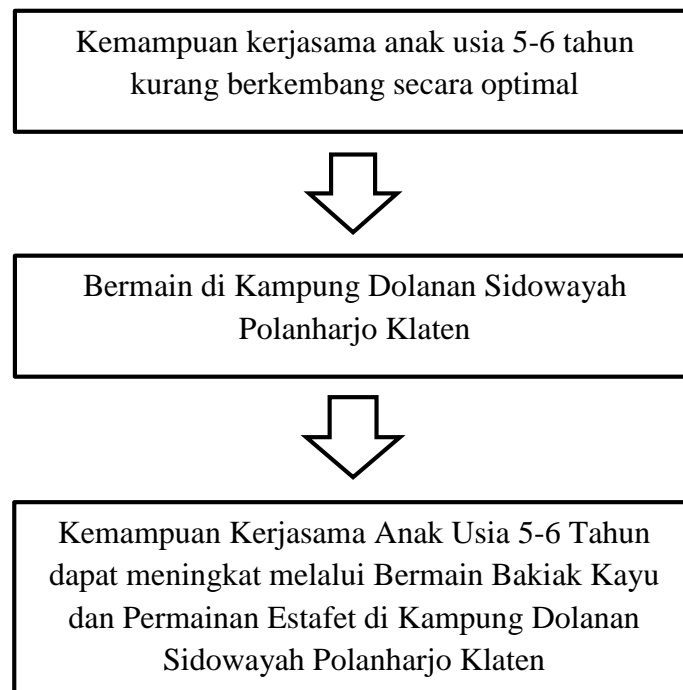
yang egois, bersifat individual, tidak mau memahami orang lain, dan kesulitan dalam penyesuaian sosialnya. Untuk menghilangkan sifat egosentris yang terlalu kuat, sikap kerja sama dan saling membantu harus ditumbuhkan sejak usia dini.

Dalam mengembangkan kemampuan kerjasama untuk anak, salah satu cara yang tepat dilakukan yaitu melalui bermain. Hal tersebut juga dijelaskan Bento dan Gisela (2017) "*Through play, the child can experiment, solve problems, think creatively, cooperate with others, etc*". Melalui bermain, anak dapat bereksperimen, memecahkan masalah, berpikir kreatif, bekerja sama dengan orang lain, dll. Bermain dilakukan secara suka rela, tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, dan tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Bermain dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan untuk anak.

Kampung Dolanan Sidowayah memiliki aneka macam permainan. Banyak permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Dalam penelitian hanya berfokus pada permainan bakiak kayu dan permainan estafet. Selain itu, tidak hanya sekedar membuat anak bermain sambil belajar. Anak juga membudayakan dan melestarikan warisan budaya jaman dulu yaitu permainan tradisional. Kampung Dolanan Sidowayah berada dipedesaan dan memiliki pemandangan yang masih asri serta udara yang segar. Hal tersebut akan membuat anak merasakan aman dan nyaman saat bermain. Kampung Dolanan Sidowayah beralamat di Dukuh Baderan, Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten.

Berdasarkan penjabaran tersebut, menjadikan fokus masalah penelitian ini adalah bagaimana media bakiak kayu dan permainan estafet. Penelitian ini mempunyai tujuan yakni untuk mendeskripsikan media bakiak kayu dan permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten. Penelitian ini juga bermanfaat baik secara teoritis yakni sebagai sumbangsih terhadap dunia pendidikan dan secara praktis bagi anak, orangtua atau pendidik, dan Kampung Dolanan Sidowayah. Maka yang akan menjadi kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka berfikir dalam penelitian



2.5 Penelitian Relevan

Penelitian ini mengangkat tentang, “Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten”. Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. Skripsi dari Aprilia Dian Kusumastuti, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta 2017 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B di TK ABA Plosokerep Bunder Patuk Gunungkidul”.
2. Skripsi dari Wahyu Hidayati, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta 2014 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo”.
3. Skripsi dari Endah Prayuanty, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta 2014 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Metode Bermain Pada Kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul”.
4. Penelitian Enis Niken Herawati dalam Jurnal Nasional Bahasa dan Seni Vol 13, No 1 Tahun 2015 yang berjudul “Nilai-Nilai Karakter Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013”.
5. Penelitian Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima dalam Journal of Educational Science and Technology Vol 3, No 3 Tahun 2017 yang berjudul

“The Implementation of Traditional Games to Improve the Social Emotional Early Childhood”.

Beberapa hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian analisis media bakiak kayu dan permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten belum pernah dilakukan.
- b. Variabel yang berbeda dengan penelitian sebelumnya dimana dalam penelitian ini, variabel bebasnya yaitu media bakiak kayu dan permainan estafet dan variabel terikatnya yaitu kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan sejumlah kajian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Media bakiak kayu dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kampung Dolanan Sidowayah dapat dilihat dari ketercapaian indikator kemampuan kerjasama anak meliputi: interaksi dengan teman, mau berbagi, dan menyelesaikan masalah bersama. Interaksi dengan teman ditunjukkan saat anak mampu berinteraksi baik, berkomunikasi, dan ikut berdiskusi menentukan posisi bermain. Mau berbagi ditunjukkan saat anak tidak memilih-milih teman dan bergantian saat bermain. Sedangkan menyelesaikan masalah bersama ditunjukkan dengan sikap peduli anak ketika temannya jatuh dan bekerjasama menyelesaikan permainan sampai garis finish.
2. Media permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kampung Dolanan Sidowayah dapat dilihat dari ketercapaian indikator kemampuan kerjasama anak meliputi: interaksi dengan teman dan mau berbagi. Interaksi dengan teman ditunjukkan saat anak melakukan interaksi baik, berkomunikasi, dan ikut berdiskusi menentukan posisi bermain. Sedangkan mau berbagi ditunjukkan dengan anak tidak memilih-milih teman dan mau bergantian saat bermain.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis media bakiak kayu dan permainan estafet dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten, maka dapat disampaikan saran-saran yang diharapkan bermanfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Kampung Dolanan Sidowayah, Sebaiknya perlu adanya penambahan koleksi permainan untuk wisatawan yang berkunjung khususnya dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak.
2. Bagi orangtua/wali, sebaiknya aktif berpartisipasi dalam mendukung, memberi motivasi, dan memberi kasih sayang kepada anak saat bermain serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terkait kemampuan-kemampuan anak usia dini.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti hendaknya dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan pengembangan variabel penelitian sehingga menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Allwar, dkk. (2018). Pengembangan Bumdes Sidowayah Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten Jawa Tengah. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 03(01), 6-26. Diunduh tanggal 25 Desember 2018 dari <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/10011>.
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal AUDI*, 3(1), 13 – 26. Diunduh tanggal 23 Februari 2019 dari <https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/2069>.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Jakarta.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Jurnal Cendikia*, 14(2), 231-246. Diunduh tanggal 06 Agustus 2019 dari <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/610>.
- Bento, G. dan Gisela D. (2017). The Importance Of Outdoor Play For Young Children’s Healthy Development. *Porto Biomedical Journal*, 2(5), 157-160. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2444866416301234>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Fadlillah, M. dan Lilik MK. (2016). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Paud Tambusai*, 2(1), 29-45. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/47>.
- Hamidah, dkk. (2016). Kampung Sebagai Model Permukiman Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Inersia*, 12(2), 114-124. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/inersia/article/view/12586>.
- Hasanah, U. (2016) Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 05(01), 717-733. Diunduh tanggal 13 Juni 2019 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12368>.

- Herawati, EN. (2015). Nilai-nilai Karakter Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 13, (01), 13 – 27. Diunduh tanggal 13 Februari 2019 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/4045>.
- Hibana, SR. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Hidayati, W. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Yogyakarta :Universitas Negeri Yogyakarta.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 23-37. Diunduh tanggal 23 Februari 2019 dari <http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/84>.
- Hurlock, EB. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Terj. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- KBBI, 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Available at <https://kbbi.web.id/kampung> [Diakses 21 Desember 2018].
- Kholil, M. dan Fikri A. (2018). Identifikasi Konsep Matematika Dan Nilai-Nilai Religius Dalam Permainan Tradisioanal di Kampung Wisata Belajar Tanoker Ledokombo Jember. *Fenomena*, 17(01),1-16. Diunduh tanggal 15 Agustus 2019 dari ejournal.iain-jember.ac.id/index.php/fenomena/article/download/761/606
- Lynch, H. and Alice M. (2016). Play As An Occupation In Occupational Therapy. *British Journal of Occupational Therapy*, 79(9), 519–520. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0308022616664540>.
- Makhmud, dkk. (2017). Mewujudkan Kampung Bandan Sebagai Kampung Kota. Berkelanjutan Menggunakan Pendekatan Aasian New Urbanism. *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 6(3), 91 – 100. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <https://media.neliti.com/media/publications/185920-ID-mewujudkan-kampung-bandan-sebagai-kampun.pdf>.
- Mangunsuwito. (2010). *Kamus Lengkap Bahasa Jawa*. Bandung: C.V Yrama Widya.

- Meleong, LJ. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya.
- Morrison, GS. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Musfiroh, T. dkk. (2007). *Afiliasi dan resolusi konflik*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nataabdillah. (2018). Penelitian: ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak di bawah usia 12 Tahun. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <https://www.kaskus.co.id/thread/5c0028bca09a39b9468b4567/penelitian-ini-10-bahaya-gadget-bagi-anak-di-bawah-usia-12-tahun/>.
- Oktaviani, NF. (2018). Penerapan Bauran Komunitas Pemasaran Desa Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisata Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo, Klaten. *Skripsi*. Surakarta :IAIN Surakarta.
- Partini. (2016). Upaya Meningkatkan Kerjasama Melalui Metode Proyek Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 01(02), 96-103. Diunduh tanggal 13 Februari 2019 dari <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaul/article/view/1480>.
- Permendikbud, R. I. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prastyawan dan Prasetyo. (2018). The Efforts of Joyoboyo Citizens in Preserving Traditional Children's Games Through Dolanan Village. *International Conference On Social Sciences*, 226(1), 378-381. Diunduh tanggal 14 Februari 2019 dari <https://download.atlantispress.com/proceedings/icss-18/25903825>.
- Ramadhani, W dan Joni A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Branching Program Berbasis Komputer. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Diunduh tanggal 13 Juni 2019 dari <http://tip.ppj.unp.ac.id>.
- Robbins, SP. dan Timothy A. J. (2016). *Perilaku Organisasi*. Jakarta : Salembat Empat.
- Rosita, dk. (2016). Pengaruh Fasilitas Wisata Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta. *Jurnal Manajemen Resort dan Leisure*, 13(1), 61-72. Diunduh tanggal 13 Juni 2019 dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/jurel/article/view/2134>.
- Sadiman, A. S, dkk. 2009. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta

- Saputra, SY. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 01(01), 85-94. Diunduh tanggal 13 Juni 2019 dari <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>.
- Saputra, YM. dan Rudiyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Saputro, H. dan Intan F. (2017). Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi dengan Penerapan Terapi Bermain. *Jurnal Konseling Indonesia*, 3(1), 9 – 12. Diunduh tanggal 23 Februari 2019 dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI/article/view/1972>.
- Sudarsana, IK. (2018). Quality Improvement Of Early Childhood Education Through The Utilization Of Multimedia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(2), 174-184. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM/article/view/571/0>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso dan Ana R. (2009). *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Semarang: CV. Media Karya.
- Sujiono, YN. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukmadinata, NS. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya.
- Sunarsih S, dkk. (2007). *Penjas Orkes*. Jakarta: Erlangga.
- Suryadi. (2006). *Kiat jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- Syam, N. (2017). Peranan Software Adobe Captivate Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas VIIIASMP Negeri 5 Pallangga Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 44-50. Diunduh tanggal 06 Agustus 2019 <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/viewFile/340/314>
- Syamsuddin, dan Vismaia SD. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya.
- Tedjasaputra, MS. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- UU Nomer 21 Tahun 2001 Tentang Otonomi*. (n.d.). Jakarta: Depdiknas.

- UU Nomer 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (n.d.). Jakarta: Depdiknas.
- Wijirahayu, A, dkk. (2016). Kelekatan Ibu-Anak, Pertumbuhan Anak, Dan Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 09(03), 171-182 Diunduh tanggal 13 Juni 2019 dari <http://jurnal.ipb.ac.id/index.php/jikk/article/view/15182>.
- Yuhasriati dan Dewi W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancangan Bangun Balok di PAUD IT Al Fatih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-10. Diunduh tanggal 23 Februari 2019 dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/351/0>.
- Yuli, H. (2017). Permainan Kooperatif dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, 1(1), 32 – 37 Diunduh tanggal 15 Agustus 2019 dari <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1207>
- Zakky. (2018). *Pengertian Indikator Menurut Para Ahli dan KBBI*. Diunduh tanggal 24 Februari 2019 dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-indikator/>.
- Zulherma, dan Dadan S. (2019). Peran Executive Function Brain Dalam Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 03(02), 648-656. Diunduh tanggal 13 Juni 2019 dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/269>.