

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori – teori yang terkait dengan judul

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Dari pengertian anak usia dini ada beberapa ahli yang berpendapat mengenai pengertian tersebut. Menurut NAEYC “(*National Association for The Education of Young Children*)” sebagaimana dinukil oleh Siti Aisyah dalam bukunya menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada usia tersebut adalah usia yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga “(*family child care home*)”, pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, Taman Kanak-Kanak, Raudlotul Athfal dan Sekolah Dasar.¹

Menurut Nur hamzah sebagaimana tertulis dalam bukunya menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan tentang batasan usia kronologis individu. Dalam kajian psikologi ada beberapa ahli yang mengelompokkan usia kronologis manusia meliputi, “*Pra Natal, Infancy, Early Childhood, Middle Adulthood, Late Adulthood*”. Dalam mendefinisikan dan membuat batasan usia para pakar belum satu pandangan atau pendapat. Di Indonesia batasan usia anak usia dini mulai 0-6 tahun sehingga pada usia 7 tahun anak telah siap untuk melaksanakan pendidikan Sekolah Dasar.²

Menurut Hurlock sebagaimana dinukil oleh Riana Mashar dalam bukunya menyatakan bahwa usia dini adalah sebagai masa kanak-kanak awal yang mengacu pada usia prasekolah untuk mengetahui sejak kapan anak-anak harus menghadapi tugas yaitu ketika anak mulai masuk ke tingkat pendidikan formal. Terlebih lagi, usia prasekolah di masa kanak-kanak awal disebut juga usia bermain karena pada masa tersebut lebih banyak dengan aktivitas bermain.³

¹Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 1.3.

² Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak Pers, 2015). 1.<https://bit.ly/2FyIJfH>.

³ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 10.<https://bit.ly/2DIDShi>.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah anak usia prasekolah yang waktunya banyak digunakan untuk bermain. Pada anak usia dini memiliki batasan usia yang bermacam-macam. Di Indonesia batasan anak usia dini dimulai pada usia 0-6 tahun sehingga usia 7 tahun sudah siap untuk menuju pendidikan formal Sekolah Dasar. Sedangkan menurut “NAEYC batasan usia anak usia dini dimulai dari usia 0-8 tahun. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa anak usia dini aktivitas sebagian besarnya adalah bermain”.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati sebagaimana dinukil oleh Siti Aisyah dkk yang menyebutkan beberapa karakteristik pada anak usia dini adalah sebagai berikut :⁴

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Pada masa kanak-kanak biasanya tertarik dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Dia memiliki rasa ingin tahu tentang segala hal yang ada disekitarnya. Pada masa bayi, anak tertarik dengan sesuatu kemudian anak akan menunjukkan sikap dengan meraih dan memasukkannya ke dalam mulut. Pada saat usia 3-4 tahun selain anak sering membongkar pasang benda untuk memuaskan minatnya akan tetapi anak suka bertanya meskipun dalam bahasa yang masih kurang jelas dan sederhana. Maka dari itu, pertanyaan anak harus dijawab dengan jawaban yang cerdas bukan sekedar jawaban yaitu dengan kita menumbuhkan minat anak dengan mengajukan pertanyaan kembali kepada anak agar wacana yang terjalin tetap menyenangkan namun logis.

2) Merupakan pribadi yang unik

Secara umum terdapat kemiripan mengenai perkembangan, akan tetapi setiap anak memiliki perbedaan tersendiri. Contoh tentang model gaya belajar, minat serta landasan keluarganya. Keunikan ini bisa muncul dari unsur turun-temurun (berkenaan dengan ciri fisik) atau dari lingkungan (dalam hal minat). Dengan keunikan ini, guru hendaknya melakukan strategi pendekatan individual selain pendekatan kelompok. Sehingga keunikan pada setiap anak dapat terfasilitasi dengan baik.

⁴ Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar*,, 1.4.

3) Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini senang membayangkan dan menciptakan berbagai hal-hal yang jauh dari aslinya. Anak dapat menceritakan hal-hal dengan dengan begitu meyakinkan seolah-olah dia telah melihat atau mengalaminya sendiri. Terlepas dari kenyataan bahwa imajinasi atau fantasi. Sesekali anak masih belum mampu membedakan antara dunia nyata dan imajinasi. Sehingga orang dewasa menganggapnya berbohong. Fantasi adalah kemampuan untuk menyusun pendapat dengan bantuan pendapat yang sudah ada. Misalnya kursi dibalik menjadi kereta kuda atau taplak meja menjadi perahu.

Sementara itu, imajinasi adalah kemampuan anak untuk membuat suatu obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Salah satu bentuk adanya proses imajinasi pada anak usia 3-4 tahun adalah munculnya teman imajiner. Teman imajiner dapat berupa orang, hewan, atau benda yang diciptakan anak dalam imajinasinya untuk dijadikan sebagai teman. ketika anak mulai sekolah dan menjadi lebih dewasa maka teman imajiner itu akan menghilang dari kehidupannya.

4) Masa paling potensial untuk belajar

Anak usia dini disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada usia tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Contohnya, Pada perkembangan otak terjadi proses perkembangan otak yang sangat cepat dalam tahun pertama usia anak. Hubungan yang positif dan membangun pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya. Maka dari itu, usia dini di bawah 2 tahun menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan stimulus yang tepat agar masa peka ini tidak terlewat begitu saja tetapi diisi dengan hal-hal yang dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak.

5) Menunjukkan sikap egosentris

Menurut Hurlock sebagaimana dinukil oleh Siti Aisyah dkk, menjelaskan bahwa egosentris berasal dari kata ego dan sentris. Ego artinya aku, sentris artinya pusat. Jadi egosentris merupakan berpusat pada aku artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari

sudut pandangnya sendiri bukan sudut pandang orang lain. Anak egosentris lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dari pada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan menguntungkan dirinya. Hal ini dapat dilihat pada perilaku anak misalnya berebut mainan atau menangis ketika keinginannya tidak terpenuhi. Ada 3 wujud egosentrisme yaitu sebagai berikut :

a) Superior

Anak berharap orang lain hendak menyanjung tingkah lakunya serta diberi kedudukan selaku seseorang pemimpin. Anak jadi sok berkuasa serta tidak peduli pada orang lain, anak pula tidak ingin berkolaborasi tetapi padat jadwal berdialog tentang dirinya sendiri.

b) Inferior

Anak yang memfokuskan seluruh kasus dirinya sebab merasa tidak berharga di dalam kelompok. Anak inferior umumnya gampang dipengaruhi serta disuruh oleh orang lain. Sebab merasa kedudukannya pada kelompok sangat kecil hingga anak inferior kadangkala berlagak egosentris.

c) Jadi korban

Anak merasa diperlakukan tidak adil sehingga gampang marah pada seluruh orang. Serta keinginannya buat berfungsi dalam kelompok sangat kecil sehingga kesimpulannya kelompok cenderung mengabaikannya.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak umur dini memanglah memiliki rentang atensi yang sangat pendek sehingga perhatiannya sangat gampang dialihkan pada aktivitas yang lain. Perihal ini terjalin paling utama pada aktivitas yang tadinya dirasa tidak menarik perhatiannya lagi sehingga ia hendak teralihkan dengan aktivitas lain yang lebih menarik. Bagi Berg sebagaimana dinukil oleh Siti Aisyah dkk, menarangkan kalau rentang anak umur 5 tahun buat bisa duduk tenang mencermati suatu merupakan dekat 10 menit, sehabis itu anak hendak teralihkan dengan kondisi yang terdapat disekitarnya kecuali buat hal- hal yang buatnya merasa bahagia.⁵Anak hendak lebih lama buat dapat duduk serta mencermati yang disukainya.

⁵ Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar*,, 1.8.

7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak umur dini mulai suka berteman serta bermain dengan sahabat sebayanya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah serta antri dalam menunggu giliran dikala bermain dengan temannya. Lewat interaksi sosial dengan sahabat sebaya anak hendak tercipta konsep dirinya. Anak hendak belajar bersosialisasi serta belajar buat diterima di lingkungannya. Bila ia berperan serta ingin menang sendiri sahabatnya pasti hendak menjahuihnya. Dalam perihal ini, anak hendak belajar buat berperilaku cocok harapan sosialnya sebab dia pula memerlukan orang lain dalam kehidupannya.

2. Teori tentang Sikap Kerjasama

a. Definisi Sikap Kerjasama

Selaku makhluk sosial manusia tidak bisa dipisahkan dari komunitasnya serta tiap orang di dunia tidak terdapat yang bisa berdiri sendiri buat melaksanakan seluruh kegiatan buat penuhi kebutuhannya. Secara alamiah manusia akan melakukan interaksi dengan lingkungannya. Dengan interaksi tersebut akan tercipta sikap kerjasama. Saling bergotong-royong antara satu sama lain. Karena dari aspek sosial terdapat sikap kerjasama di dalamnya. Dengan hal ini ada beberapa pengertian mengenai sikap kerjasama, yaitu :

Menurut Rudy Mulyatiningsih sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan tindakan atau tingkah laku. Setiap individu akan memperlihatkan sikap atau perilaku yang berbeda dalam situasi atau keadaan yang sama. Hal tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan sikap. Apakah individu tersebut lebih cenderung kepada sikap positif atau negatif.⁶ Dari pengertian tersebut bahwa sikap berarti melakukan kegiatan setelah ada objek yang dilihat.

Menurut Andrew Ho sebagaimana yang tertulis dalam bukunya menyatakan bahwa "*attitude is a little thing, but can make big differences*" yang artinya sikap adalah sesuatu hal yang kecil akan tetapi dapat menciptakan perbedaan yang besar.⁷ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa apa yang akan kita lakukan akan berpengaruh kepada kehidupan

⁶ Rudy Mulyatiningsih, dkk., *Bimbingan Pribadi-Sosial Belajar dan Karier*, (Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004), 20. <https://bit.ly/33OOJLz>.

⁷ Andrew ho, *Dressed For Success*, (Jakarta : PT Alex Media Komputindo, 2005), 121. <https://bit.ly/2E1dbyc>.

kita. Untuk itu sebelum kita bersikap hendak memikirkan terlebih dahulu apakah sikap yang akan dilakukan sudah sesuai dengan baik atau tidak.

Sedangkan pengertian kerjasama menurut Kusnadi sebagaimana dinukil oleh Iwan Shalahudin dalam bukunya menyatakan bahwa kerjasama merupakan aktivitas dua orang atau lebih untuk melakukan sesuatu yang dilaksanakan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.⁸ Aktivitas di sini menunjukkan adanya kegiatan yang dilakukan bersama sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa “kerjasama memiliki arti tersendiri dari kata kerja dan sama. Kerja merupakan kegiatan melakukan sesuatu, yang dilakukan (diperbuat). Dan kata sama memiliki arti kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama. Dari makna kata kerja dan sama, maka bisa disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama”.⁹

Dari pengertian sikap dan kerjasama di atas dapat disimpulkan bahwa sikap kerjasama merupakan tindakan atau perilaku yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang akan berpengaruh kepada aktivitas yang telah dilakukan. Sikap kerjasama dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk saling bergotong-royong dalam mencapai tujuan tertentu.

b. Indikator Sikap Kerjasama

Sikap kerjasama merupakan bagian dari dalam aspek sosial emosional yang tercantum pada penggabungan dari “Indikator perkembangan permendikbud 137 tahun 2014 dengan permendikbud 146 tahun 2014” dengan kompetensi dasar sebagai berikut :¹⁰

- 1) Bermain dengan teman sebaya
- 2) Menerima perbedaan dengan dirinya
- 3) Menghargai karya teman

⁸ Iwan Shalahuddin, dkk., *Prinsip-Prinsip Dasar Kewirausahaan*, (Yogyakarta : Deepublish, 2008), 89.

⁹ KBBI Online, <https://kbbi.web.id/kerja.html>, diakses pada tanggal 10 Agustus 2020.

¹⁰ Kurikulum Raudlotul Athfal RA Matholi'ul Hija Tahun Pelajaran 2020/2021.103-104.

- 4) Tidak mau menang sendiri
- 5) Menghargai pendapat- pendapat teman serta mendengarkan dengan sabar pendapat teman
- 6) Senang berteman dengan semua

c. Manfaat Sikap Kerjasama

Dari perilaku kerjasama pastinya hendak berikan khasiat untuk pertumbuhan sosialnya. Menurut Yudha Muhammad Saputra dkk, sebagaimana dinukil oleh Ahmad Susanto dalam bukunya menarangkan sebagian khasiat dari pendidikan kerjasama. Ada pula khasiat dari pendidikan kerjasama merupakan selaku berikut:¹¹

- 1) Sanggup meningkatkan aspek moralitas serta interaksi sosial pada partisipan didik. Sebab lewat kerjasama anak hendak mendapatkan peluang yang lebih besar buat berhubungan dengan sahabat maupun anak yang yang lain.
- 2) Mempersiapkan siswa buat belajar gimana triknya memperoleh pengetahuan serta data sendiri, baik guru, sahabat, bahan pelajaran maupun sumber belajar yang yang lain.
- 3) Tingkatkan keahlian siswa buat berkolaborasi dengan orang lain dalam suatu kelompok ataupun regu.
- 4) Membentuk individu yang yang terbuka serta menerima dengan perbandingan yang terjalin.
- 5) Menyesuaikan anak buat senantiasa aktif serta kreatif dalam meningkatkan pengetahuannya.
- 6) Anak hendak meningkat perilaku tanggungjawabnya terhadap dirinya sendiri ataupun kelompoknya.
- 7) Anak hendak bangkit perilaku solidaritasnya dengan menolong sahabat yang membutuhkan bantuannya.
- 8) Anak hendak merasakan butuh buat kedatangan sahabat dalam menempuh hidupnya.
- 9) Anak bisa mewujudkan perilaku kerjasama dalam kelompok serta mempraktikkan dalam kehidupan.
- 10) Anak sanggup berlagak jujur dengan berkata apa terdapatnya kepada sahabat dalam anggota kelompoknya.

¹¹ Ahmad Susanto, *Bimbangan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana, 2015) 185. <https://bit.ly/2XLLsZo>.

d. Tujuan Sikap Kerjasama

Adapun tujuan dari kerjasama anak usia dini adalah sebagai berikut:¹²

- 1) Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru supaya mereka dapat ikut serta untuk berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
- 2) Untuk lebih menyiapkan anak didik supaya dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- 3) Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), anak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja akan tetapi siswa ikut serta dalam menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif.
- 4) Dapat memantapkan interaksi pribadi antara anak dengan anak dan antara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kerjasama adalah untuk meningkatkan perilaku sosial anak terhadap lingkungan serta melatih mental anak untuk mempunyai rasa percaya diri agar dapat memudahkan anak untuk beradaptasi dengan orang lain. Selain itu, menumbuhkan sifat rasa saling tolong-menolong dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya.

3. Teori Metode Bermain

a. Definisi Metode Bermain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode merupakan “Suatu cara yang teratur yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai yang dikehendaki untuk memudahkan suatu pelaksanaan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.¹³ Jadi metode adalah cara yang dilakukan agar dalam pelaksanaan kegiatan dapat berjalan sesuai harapan.

Menurut Dewey sebagaimana dinukil oleh B.E.F Montolalu dalam bukunya menyatakan bahwa “Bermain

¹² Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling,*, 186.

¹³ KBBI Online, diakses tanggal 17 Agustus 2020, <https://kbbi.web.id/metode>.

merupakan anak belajar tentang dirinya serta dunianya yaitu melalui bermain. Serta melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak akan mengembangkan kemampuan dan pengertian untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan sosial akan meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya”.¹⁴

Menurut Huizinga sebagaimana dinukil oleh Dewi Retno Suminar dalam bukunya mendefinisikan bahwa “Bermain sebagai tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan anak dalam batas-batas tempat dan waktu serta berdasarkan aturan-aturan yang mengikat, tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri dan disertai dengan perasaan yang tegang tetapi menyenangkan. Dan dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain dari kehidupan biasa”.¹⁵

Menurut Muhammad Fadillah yang tertulis dalam bukunya menyatakan bahwa bermain ialah “Serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya selama itu terdapat unsur-unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka hal tersebut bisa dinamakan sebagai bermain.¹⁶ Karena anak sangat suka bersenang-senang maka dalam bermain pun harus mengandung kegiatan yang menarik serta membahagiakan untuk anak”.

Sedangkan menurut Eliyyil Akbar yang tertulis dalam bukunya menjelaskan bahwa “metode bermain merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan cara yang menarik serta menyenangkan dan memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat *nonserious*, lentur dan bahan mainan yang terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia dewasa”.¹⁷

¹⁴ B.E.F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011). 1.7.

¹⁵ Dewi Retno Suminar, *Psikologi Bermain : Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*, (Surabaya : Airlangga University Press, 2019), 17.<https://bit.ly/3iNOMLU>

¹⁶ M. Fadillah, “*Bermain dan Permainan Anak Usia Din*”, (Jakarta : Pernadamedia Group, 2017), 6. <https://bit.ly/3111afe>.

¹⁷ Eliyyil Akbar, “*Metode Belajar Anak Usia Dini*”, (Jakarta: Kecana, 2020), 56. <https://bit.ly/3g7BMiA>.

Secara keseluruhan, metode bermain merupakan perangkat dalam siklus pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan perenungan sensasi, pertimbangan dan penguasaan kemampuan sehingga dapat mendorong interaksi pembelajaran untuk dimanfaatkan guna mencapai target pembelajaran.¹⁸ Dengan metode bermain tentunya anak tidak akan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Dan tentunya lebih semangat dan aspek perkembangannya pun meningkat dan terpenuhi.

b. Tahap Perkembangan Bermain

Menurut Hurlock sebagaimana dinukil oleh Iswinarti dalam bukunya menarangkan kalau tahapan pertumbuhan bermain dipecah jadi 4 tahapan, antara lain :¹⁹

1) Sesi Penjajahan (*Exploratory Stag*)

Mulai umur balita berumur 3 bulan, aktivitas game mereka cuma sebatas pada memandang orang serta barang yang terdapat disekitarnya. Pada umur selanjutnya mulai berupaya menjangkau ataupun mencapai barang disekelilingnya. Sehabis bisa merangkak ataupun berjalan anak mulai mencermati apa saja yang terletak dalam jangkauannya.

2) Sesi Mainan (*Toy Stage*)

Bermain memakai benda mainan mulai anak berumur 1 tahun serta hendak menggapai puncaknya pada umur 5- 6 tahun. Pada umur 2- 3 tahun anak hendak membayangkan kalau mainannya memiliki watak hidup bisa bergerak, berdialog, serta merasakan. Dengan terus menjadi berkembangnya kecerdasan pada anak, hingga anak telah tidak menyangka barang mati selaku barang hidup sehingga hendak kian berkurangnya atensi anak terhadap benda mainan.

3) Sesi Bermain (*Play Stage*)

Sesi bermain terjalin berteepatan dengan anak masuk sekolah dasar. Awal mulanya masih meneruskan bermain dengan benda mainan paling utama apabila sendirian tidak terdapat sahabat buat diajak bermain. Setelah itu anak hendak tertarik pada bermacam- macam

¹⁸ Yulia Rizki Ramadhani, dkk, “*Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*”, (Yayasan Kita Menulis:2020),85. <https://bit.ly/3adqnxA>.

¹⁹ Iswinarti, “*Permainan Tradisional : Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*”, (Malang : Universitas Muhammadiyah, 2017), 3-4. <https://bit.ly/3agoA9K>.

game semacam permainan, berolahraga serta wujud game orang berusia yang lain.

4) Sesi Melamun (*Daydream Stage*)

Terus menjadi mendekati masa pubertas anak hendak kehabisan atensi terhadap game yang tadinya disenangi serta diawali menghabiskan waktunya dengan melamun. Umumnya lamunan ataupun khayalan anak menimpa perlakuan kurang adil dari orang lain terhadap dirinya ataupun sebab tidak dimengerti oleh orang lain.

c. Manfaat Bermain

Bermain bisa membagikan banyak khasiat untuk anak, khasiatnya merupakan selaku berikut : ²⁰

1) Memperoleh Kegembiraan dan Hiburan

Kegembiraan ataupun emosi yang positif sangat berguna buat berkembang kembang anak serta pembuatan karakternya. Sebab kehidupan anak dipadati oleh rasa kegembiraan serta kebahagiaan. Oleh sebab itu, anak hendak bebas dari tekanan pikiran. Perihal tersebut hendak berguna buat kesehatan raga serta mental anak dan buat prestasi akademis mereka.

2) Meningkatkan Kecerdasan Intelektual

Bermain bisa mengeksplorasi area dekat. Anak bisa belajar warna, wujud, suara, tekstur, fenomena alam, dunia binatang, serta lain sebagainya.

3) Meningkatkan Keahlian Motorik Halus Anak

Keahlian motorik halus merupakan keahlian yang berhubungan dengan keahlian raga yang mengaitkan otak kecil serta koordinasi mata- tangan. Semacam menggunting, melipat, menarik garis, memberi warna serta menggambar. Dengan keahlian motorik halus anak hendak tumbuh dengan baik. Bisa menulis dengan baik dan mempunyai keahlian yang lain.

4) Meningkatkan Keahlian Motorik Agresif Anak

Motorik agresif merupakan gerakan raga yang memerlukan penyeimbang serta koordinasi antar anggota badan dengan memakai otot- otot besar sebagian ataupun segala anggota badan. Semacam berjalan, berlari, merangkak, melompat serta mengayunkan tangan.

²⁰ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta : Javalitera, 2012), 16-18.

- 5) **Tingkatkan Keahlian Anak Buat Berkonsentrasi**

Beberapa game menuntut anak buat berkonsentrasi penuh kala memainkannya. Perihal ini hendak berguna buat melatih konsentrasi anak. Konsentrasi sangat diperlukan anak buat keberhasilan belajar serta menuntaskan tugas dengan baik.
- 6) **Tingkatkan Keahlian Anak Buat Membongkar Masalah**

Banyak sekali game yang menuntut anak mempunyai keahlian buat membongkar permasalahan serta berpikir logis buat memenangkan ataupun menuntaskan game tersebut. Keahlian membongkar permasalahan serta berpikir logis sangat dibutuhkan anak buat memahami bermacam modul dan bermacam permasalahan yang dialami.
- 7) **Mendesak Spontanitas Pada Anak**

Kanak-kanak sedemikian otomatis serta dituntut buat berpikir serta berperan kilat kala lagi bermain yang bertabiat kompetisi.
- 8) **Meningkatkan Keahlian Sosial Anak**

Dalam game yang dicoba secara bersama-sama anak hendak belajar bersosialisasi dengan sahabat sepermainan mereka. Dari sosialisasi serta interaksi dengan sahabat kala bermain anak hendak belajar menimpa kesabaran, empati, toleran, kemandirian, keyakinan diri, kejujuran, keberanian, kompetisi, metode meningkatkan komunikasi serta memahami aturan-aturan.
- 9) **Selaku Media Buat Mengatakan Pikiran**

Lewat bermacam game anak bisa mengekspresikan diri serta jadi tokoh apa saja yang mereka mau. Dan mereka bisa mengatakan benak hendak cita-cita, uraian hendak dunia, serta imajinasi mereka.
- 10) **Buat Kesehatan**

Banyak game yang menuntut anak buat menggerakkan badan mereka. Dengan banyak kegiatan raga anak bisa bebas dari efek kegemukan serta bermacam akibat kurang baik yang lain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain

Adapun kelebihan dan kekurangan metode bermain adalah sebagai berikut :²¹

- 1) Kelebihan Metode Bermain
 - a) Memicu pertumbuhan motorik anak, sebab di dalam bermain memerlukan gerakan.
 - b) Memicu pertumbuhan berpikir anak, sebab di dalam bermain ada permasalahan yang wajib dipecahkan. Oleh sebab itu, pastinya sangat memerlukan metode buat pemecahan permasalahan tersebut. Hingga anak hendak berpikir gimana anak melaksanakan game dengan benar serta baik.
 - c) Melatih kemandirian anak dalam melaksanakan suatu dengan mandiri serta tidak menggantungkan dirinya kepada orang lain.
 - d) Melatih ketertiban anak, sebab di dalam game terdapat aturan- aturan yang wajib ditaati serta dilaksanakan dalam menjajaki game.
 - e) Kanak- kanak lebih bergairah dalam belajar, sebab naluri pada anak umur dini belajar merupakan bermain yang didalamnya memiliki pelajaran yang mengasyikkan..
- 2) Kekurangan Tata cara Bermain
 - a) Tata cara bermain membutuhkan bayaran yang lebih, sebab wajib mempersiapkan perlengkapan serta media terlebih dulu.
 - b) Membutukan tempat ataupun ruangan yang cocok dengan jenis game yang hendak dicoba.
 - c) Kerap terjalin silih berebut perlengkapan bermain antara anak yang satu dengan yang yang lain kala perlengkapan bermain tidak memadai.

4. Teori Permainan Tradisional

a. Definisi Permainan Tradisional

Game tradisional ialah sesuatu kegiatan game yang berkembang serta tumbuh di wilayah tertentu, game tradisional sarat dengan nilai- nilai budaya serta tata nilai kehidupan pada warga serta diajarkan secara turun- menurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Dari permainan tradisional kanak- kanak hendak sanggup meningkatkan kemampuan yang dimilikinya, dan mendapatkan pengalaman

²¹ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*,..., 59.

yang sangat bermanfaat serta bermakna, sanggup membina ikatan dengan sesama sahabat, tingkatkan bahasa anak dan sanggup menuangkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan senantiasa melestarikan dan menyayangi budaya bangsa.²²

Menurut Bishop dan sebagaimana dinukil oleh Iswinarti dalam bukunya mendefinisikan bahwa “Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti engklek, permainan kelereng, lompat tali, permainan karet dan sebagainya. Selain itu dengan permainan seperti lelucon praktis, pemberian nama julukan, dan sebagainya. Permainan tersebut juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi”²³

Dari uraian di atas bisa disimpulkan kalau game tradisional ialah game yang memiliki nilai-nilai luhur yang besar dan diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Game tradisional memiliki kemampuan buat tingkatkan pengalaman serta hendak menjalankan ikatan yang baik dengan sahabat sebaya. Tidak hanya itu, bisa tingkatkan ketangkasan sebab ada aktivitas kegiatan yang berhubungan dengan fisik.

b. Karakteristik Permainan Tradisional

Menurut Dharmamulya sebagaimana dinukil oleh Iswinarti dalam bukunya menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki karakteristik. Adapun karakteristik permainan tradisional dibagi menjadi 3 kelompok:²⁴

1) Bermain dan Bernyanyi

Dalam kelompok permainan ini para pemain akan menyanyikan sebuah lagu serta di tengah-tengah permainan para pemain berdialog. Permainan ini banyak dimainkan oleh anak perempuan. Adapun yang termasuk dalam kelompok permainan ini adalah wak-wak gung atau krupukan, cublak-cublak suweng, jamur, dan lain-lain. Permainan ini mengandung nilai rekreasi interaksi sosial.

²² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Pranamedia Group, 2016), 2. <https://bit.ly/2FHd3Fd>.

²³ Iswinarti, *Permainan Tradisional*,,6.

²⁴ Iswinarti, *Permainan Tradisional*,,8.

2) Bermain dan Berpikir

Dalam permainan ini anak dituntut untuk lebih berkonsentrasi dan berpikir untuk mengatur bagaimana strategi untuk bisa memecahkan masalah. Beberapa permainan yang termasuk dalam kelompok ini adalah dakon, dam-daman, congklak lidi, dan lain-lain.

3) Bermain dan Berkompetensi

Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan kekuatan fisik. Adapun permainannya yaitu berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Akhir dari sebuah permainan ini adalah menang atau kalah. Biasanya pemenang akan mendapatkan hadiah sedangkan yang kalah akan mendapatkan hukuman. Termasuk dalam kelompok ini misalnya permainan gobag sodor, engklek, bentengan dan lain-lain.

c. Aspek Perkembangan Permainan Tradisional

Permainan tradisional dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak, meliputi :²⁵

1) Aspek Motorik

Dari permainan tradisional dapat meningkatkan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus.

2) Aspek Kognitif

Dapat meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

3) Aspek Emosi

Dalam aspek emosi dapat meningkatkan kataris emosional, mengasah empati, pengendalian diri.

4) Aspek Bahasa

Dari aspek bahasa dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep nilai.

5) Aspek Sosial

Dapat meningkatkan menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, orang yang lebih muda ataupun yang lebih tua dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, serta dapat

²⁵ Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional*, (Bandung : Salam Insan Mulia, tt), 14. <https://bit.ly/2XJKhKb>.

berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat.

6) Aspek Spiritual

Mampu menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*Transcedental*).

7) Aspek Ekologis

Dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar bijaksana.

8) Aspek Nilai-nilai Moral

Dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

d. Manfaat Permainan Tradisional

Pada dasarnya game tradisional lebih banyak membagikan peluang kepada anak buat bermain secara berkelompok. Game tradisional bisa dicoba minimum oleh dua orang dengan memakai alat- alat yang simpel, gampang dicari serta memakai bahan- bahan yang terdapat disekitar dan mencerminkan karakter bangsa sendiri. Ada pula khasiat ataupun nilai budaya yang tercantum dalam game tradisional merupakan selaku berikut : ²⁶

- 1) Bisa memupuk rasa persatuan serta kesatuan pula bisa memupuk rasa kerjasama, kebersamaan, ketertiban serta kejujuran.
- 2) Bisa menolong si anak dalam menjalakan sosial baik dengan sahabat sebaya ataupun dengan sahabat yang umurnya lebih muda ataupun lebih tua.
- 3) Memiliki faktor rasa bahagia sehingga perihal ini bisa menolong pertumbuhan anak jadi lebih baik di setelah itu hari.
- 4) Melatih si anak dalam memanajemen konflik serta belajar mencari pemecahan dari kasus yang dihadapinya.
- 5) Si anak hendak merasa terbebas dari seluruh tekanan sehingga rasa keceriaan serta kegembiraan bisa tercermin dikala anak memainkan game tersebut.

5. Teori Permainan Tradisional Bakiak

a) Definisi Permainan Bakiak

Menurut Setiawan sebagaimana dinukil oleh Amridha dan Rahyuddin dalam jurnalnya mainan Bakiak ialah suatu permainan yang memakai sandal atau terompah panjang yang terbuat dari kayu ringan yang dibuat secara berderet. Di

²⁶ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya* ,..., 3.

sumatra barat daerah asal permainan ini disebut *tarompa galuak*. Permainan bakiak ini dimainkan oleh 3-4 anak. permainan ini sangat diperlukan rasa kerjasama dan kekompakan agar bisa berjalan dengan baik.²⁷

Menurut Sujiartiningsih dalam bukunya menyatakan bahwa bakiak ialah “alas kaki yang terbuat dari kayu dan biasanya menimbulkan suara yang nyaring ketika digunakan atau di mainkan. Tali bakiak umumnya menggunakan karet ban berwarna hitam. Permainan ini sering digunakan pada perlombaan Hari Kemerdekaan. Bakiak berbentuk persegi panjang dengan beberapa tali diatasnya sehingga sepasang bakiak dapat digunakan oleh beberapa orang sekaligus. Permainan bakiak ini membutuhkan beberapa orang yang kemudian membentuk beberapa grup. Jumlah pada setiap grup disesuaikan dengan jumlah tali pada bakiak. Sepasang bakiak minimal memiliki tiga pasang sandal atau dimainkan tiga anak”.

Setiap grup harus memakai sepasang bakiak dan berjalan bebarengan dari garis start sampai garis finish. Permainan bakiak mengandung arti nilai ketangkasan dan kerjasama. Permainan ini menuntut adanya kekompakan dari setiap anggota grup agar mereka bisa berjalan seirama, seia sekata. Siapa cepat dialah yang akan menjadi pemenangnya.²⁸ Dari permainan bakiak tersebut akan terjalin rasa kerjasama yang baik untuk bisa menjalankan bakiak sampai akhir.

b) Cara Bermain Bakiak

Adapun tata cara untuk bermain bakiak adalah sebagai berikut :²⁹

- 1) Setiap anak memakai dan menempati setiap bakiak dengan memasukkan kaki ke dalam tali karet yang sudah disesuaikan.
- 2) Setelah semua menempati setiap kelompok bersiap-siap untuk berjalan ketika aba-aba sudah dimulai.

²⁷ Amridha, Rahyuddin, Jurnal Sipatokkong “Meningkatkan Kerjasama Anak usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak”, Universitas Negeri Makassar: Fakultas Ilmu Olahraga, 1, Nomor 1(2020), diakses pada tanggal 30 Juli 2020. <https://bit.ly/3rbLpUz>.

²⁸ Sujiartiningsih, *Mengembangkan Nilai Luhur dengan Permainan Tradisional*, (Tangerang : PT Pantja Simpati, 2011), 42.

²⁹ Amridha, Rahyuddin, Jurnal Sipatokkong “Meningkatkan Kerjasama Anak usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak”, ..., 8.

- 3) Kemudian setiap kelompok berjalan dengan kompak menuju garis finish.
- 4) Kelompok yang lebih dahulu masuk ke garis finish akan menjadi pemenang.

c) **Manfaat Permainan Tradisional Bakiak**

Adapun manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional bakiak adalah sebagai berikut :³⁰

1) Mengendalikan Emosi

Dalam permainan tradisional bakiak apabila kurangnya konsentrasi dan komunikasi antara satu dengan yang lainnya akan terjadi kendala yaitu bisa terjatuh dan akan terlibat emosi dengan teman yang lain. Sehingga dalam permainan bakiak harus berhati-hati supaya tidak jatuh. Dari permainan ini emosi anak akan terpacu dan menimbulkan permasalahan. Maka dari itu, anak akan lebih berhati-hati dalam memainkan supaya tidak jatuh dan bisa mengendalikan emosinya ketika menghadapi suatu permasalahan.

2) Meningkatkan Ketangkasan

Permainan bakiak adalah permainan tradisional yang membutuhkan kerja tangan dan kaki. Sehingga akan meningkatkan ketangkasan pada fisik anak.

3) Kekompakan dan Semangat Kebersamaan

Dalam permainan bakiak terdiri dari beberapa anak, sehingga perlu komunikasi yang baik dan sehati agar bisa menjalankan bakiak. Dari hal tersebut tentunya akan menumbuhkan kekompakan dan semangat kebersamaan untuk bisa menjalankan bakiak sampai di garis finish.

4) Sportivitas

Sportivitas merupakan sikap adil dan jujur terhadap lawan bermainnya serta mengakui kemenangan dan kekalahan teman.

5) Melatih Komunikasi

Dalam permainan bakiak membutuhkan komunikasi antara teman satu dengan yang lain agar bisa menjalankan bakiak pada tujuan yang sama. Salah satunya yaitu dengan ada pemimpin atau *leader*. *Leader* merupakan suatu kemampuan untuk memimpin dan mempengaruhi

³⁰ Wiwik Iestari, Cut Ayu Nadira, Jurnal Genta Mulia "Implementasi Sikap Kerjasama Pada Permainan Bakiak", Universitas Nahdhotul Ulama: Prodi PGSD, 7, No. 1 (2021). di akses pada tanggal 5 Februari 2021, doi: <https://bit.ly/3z8OirY>.

anggotanya untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dalam permainan bakiak tentunya anak akan belajar komunikasi dan memimpin serta memandu temannya agar bisa menjalankan bakiak dengan baik dan benar.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun maksud dari tinjauan pustaka adalah dapat mengetahui dan menunjukkan adanya perbedaan penelitian dari yang akan dilakukan oleh penulis dengan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Berikut penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan :

Pertama, Skripsi yang ditulis oleh Wahyu Hidayati yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini membahas “Peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional yaitu jamuran, engklek dan cublak-cublak suweng. Adapun hasilnya adalah aktivitas bermain permainan tradisional dapat meningkatkan kerjasama anak.” Perbedaan dari skripsi dengan peneliti adalah peneliti lebih menekankan peningkatan sikap kerjasama melalui permainan tradisional bakiak dan metode yang digunakan deskriptif kualitatif. Sedangkan persamaan dari peneliti dan skripsi adalah sama-sama meningkatkan kerjasama.³¹

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Zuli Anjar Wati yang berjudul “Meningkatkan Sikap Kerjasama Anak Melalui Kegiatan Permainan Tradisional “Jamuran” Pada Kelompok A RA Barokah At-Tahtdzib Kecamatan Kras Kabupaten Kediri”. Penelitian ini membahas tentang “meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional jamuran. Adapun hasilnya adalah melalui kegiatan permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.” Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.³² Perbedaan dari skripsi dengan peneliti adalah peneliti lebih menekankan peningkatan sikap kerjasama anak melalui permainan tradisional bakiak serta metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

³¹ Wahyu Hidayati, Skripsi, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014*”, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

³² Zuli Anjar Wati, Skripsi, “*Meningkatkan Sikap Kerjasama Anak Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Jamuran Pada Kelompok A RA Barokah At-Tahtdzib Kecamatan Kras Kabupaten Kediri*”, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2016).

Sedangkan persamaan dari peneliti dan skripsi adalah sama-sama meningkatkan kerjasama.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Siti Dzurotun Nafsiyah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Dengan Teman Melalui Permainan Bakiak Raksasa Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 1 Gondang Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian ini membahas tentang “Meningkatkan kemampuan bekerjasama dengan teman melalui permainan bakiak raksasa. Objek penelitiannya adalah anak kelompok B sebanyak 14 anak. Perbedaan dari skripsi dengan peneliti adalah Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas.”³³ Sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan persamaan dari peneliti dan skripsi adalah sama-sama meningkatkan kerjasama melalui permainan bakiak.

Adapun lebih jelasnya terkait dengan persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1
Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian Terdahulu	Keterangan	
			Persamaan	Perbedaan
1.	Wahyu Hidayati	“Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Dengan Teman Melalui Permainan Bakiak Raksasa Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 1	- Sama-sama meneliti tentang meningkatkan kerjasama	Penelitian Hida : - Penelitian melalui permainan tradisional - Menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif Penelitian

³³ Siti Dzurotun Nafsiyah, Skripsi, “Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Dengan Teman Melalui Permainan Bakiak Raksasa Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 1 Gondang Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016”, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2016).

		Gondang Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016”		<p>sekarang :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian melalui permainan tradisional bakiak - Menggunakan metode kualitatif
2.	Zuli Anjar Wati	<p>“Meningkatkan Sikap Kerjasama Anak Melalui Kegiatan Permainan Tradisional “Jamuran” Pada Kelompok A RA Barokah At-Tahdzib Kecamatan Kras Kabupaten Kediri”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama meneliti tentang meningkatkan sikap kerjasama 	<p>Penelitian Zuli :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian melalui permainan tradisional jamur - Menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif <p>Penelitian sekarang :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian melalui permainan tradisional bakiak - Menggunakan metode kualitatif

3.	Siti Dzurotun Nafsiyah	“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok di Kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo”	- Sama-sama meneliti tentang meningkatkan kerjasama melalui permainan tradisional bakiak	<p>Penelitian Siti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian tindakan kelas <p>Penelitian sekarang :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode kualitatif

C. Kerangka Berfikir

Tujuan pendidikan islam anak usia dini dalam bidang peningkatan sikap kerjasama adalah untuk membentuk aspek sosial emosional pada anak dengan baik agar berkembang sesuai harapan dan berkembang dengan semestinya. Anak merupakan objek

pendidikan yang sangat diperhatikan karena pada anak usia dini adalah masa *golden age*, masa keemasan untuk menumbuhkan segala aspek perkembangannya. Sesuai dengan dasar-dasar pendidikan yang ada di Indonesia pendidikan meliputi dalam tiga hal, yaitu formal, informal dan non formal. Adapun pendidikan formal paling dasar adalah Taman Kanak-Kanak atau Raudlotul Athfal yang merupakan pendidikan paling dasar yang mengajarkan anak dan untuk merangsang perkembangannya. Terutama pada peningkatan sosial pada sikap kerjasama.

Peningkatan sikap kerjasama bagi anak umur dini sangatlah penting hal inibertujuan untuk menumbuhkan sikap kerjasama anak akan menjalin hubungan komunikasi dengan baik pada teman sebaya, orang yang lebih muda ataupun tua. Sifat yang paling dominan pada anak usia dini adalah egosentris. Oleh sebabnya, untuk menumbuhkan sikap berkerjasama pada anak usia dini harus ada perencanaan yang baik dan sesuai disertai pelaksanaan kegiatan yang akan membuat anak terpengaruh untuk bisa bersosialisasi dan bekerjasama dengan baik. Dari perencanaan dan pelaksanaan yang baik tentunya akan mendapatkan hasil yang sangat baik.

Pendidikan pada anak usia dini tidak hanya memberikan pengarahannya saja akan tetapi memerlukan unsur pendukung dalam meningkatkan sikap kerjasama. Salah satu unsur pendukung untuk meningkatkan sikap kerjasama adalah menggunakan permainan tradisional bakiak. Permainan tradisional bakiak bertujuan untuk meningkatkan sikap kerjasama pada anak usia dini agar bisa menjalin hubungan yang baik dengan teman sebaya, orang yang lebih muda ataupun yang lebih tua.



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir