

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pengalaman interaksi sosial sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam bekerjasama dan kejujuran. Interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya baik dengan anak yang lain maupun dengan guru atau orang dewasa, pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh cukup berharga bagi anak, anak dapat belajar mengembangkan kemampuan berbahasa, berkomunikasi dan bersosialisasi. Interaksi sosial anak dikatakan berhasil apabila anak dapat diterima dalam lingkungan sosialnya (Padmono, 2022: 17), yang berarti menunjukkan kerjasama dengan baik.

Kemampuan kerjasama dan kejujuran sebagai bagian dari kemampuan sosial emosional sangat diperlukan ketika seseorang ketika berada dalam suatu lingkungan kerja yang mempunyai tujuan yang sama. Anak harus mempunyai kemampuan kerjasama dan kejujuran bila berada dalam sebuah kelompok dengan kegiatan yang membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dan ketika anak berada dalam kegiatan yang membutuhkan partisipasi dari suatu kelompok tersebut dibutuhkan kejujuran (Aisyah, 2021: 22).

Guru PAUD sudah seharusnya untuk mengembangkan komunikasi sosial agar anak mampu menjalin kerjasama dalam kelompok. Kemampuan kerjasama perlu ditanamkan kepada anak usia dini sebagaimana dijelaskan Mardikusumo (2019: 32) bahwa salah satu tujuan pendidikan PAUD diharapkan setelah lulus anak memiliki kemampuan menjalin kerjasama dalam kelompok. Kemampuan kerjasama yang ditunjukkan oleh anak PAUD adalah kemampuan anak dalam melakukan kerjasama dan kejujuran dalam kelompok, berupa timbal balik dari individu atau kelompok secara keseluruhan, memberikan kontribusi terhadap anak lain dengan cara saling membantu, memberikan dorongan, memberikan kritik dan menghargai pekerjaan orang lain (Aisyah, 2021: 22).

Kemampuan kerjasama dan kejujuran pada anak dapat berkembang dengan baik apabila anak sering diajak untuk melakukan kegiatan-kegiatan kelompok yang memungkinkan anak berpartisipasi dan menjalin kerjasama dengan anak lain, seperti bermain *Cublak-Cublak Suweng*. Dalam kerjasama dan kejujuran tersebut adanya saling pengertian, saling membantu, dan sebagainya, demikian halnya yang terjadi pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nifares Permata Batang. Begitu pentingnya kerjasama dan kejujuran ini, maka kerjasama dan kejujuran perlu dimiliki sejak dini, hal ini sesuai dengan motto pendidikan anak usia dini, yaitu: “belajar sambil bermain, dan bermain seraya belajar” (Hurlock, 2022: 44).

Bentuk kerjasama dan kejujuran sebagai bagian komunikasi sosial ini tidak ditampilkan secara tertulis, tetapi dikemukakan apa yang tersirat melalui permainan *Cublak-cublak Suweng*. Dalam bermain *Cublak-cublak Suweng* diperlukan komunikasi dan interaksi serta kerjasama dan kejujuran diantara pemain. Perlunya kerjasama ini seperti disinggung seorang psikolog industri bernama Peter Honey yang menyatakan: “ada beberapa alasan perlunya kerjasama dan kejujuran dalam tim sangat penting baik dalam organisasi ataupun kelompok, yaitu individu dapat belajar dengan cepat dengan teman lain dari pada sebagai individu yang bekerja secara sendiri” (Supratiknya, 2022: 34).

Permainan *Cublak-cublak Suweng* juga dapat melatih kerjasama dan kejujuran, dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan sosial anggota, belajar cara berkomunikasi, dan manajemen atau mengelola emosi. Selain itu juga memiliki manfaat yang dapat dicapai, yaitu *self esteem* sebagai peningkatan kohesivitas kelompok, penghargaan diri dan meneguhkan peran anggota dalam kelompok (Ambary, 2020: 22), maka dalam pembelajaran guru dapat memberikan pentingnya kerjasama dan kejujuran kelompok melalui permainan *Cublak-cublak Suweng* dengan metode *cooperative learning*. *Cooperative learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan anak bekerjasama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama (Mardikusumo, 2019: 32).

Berdasarkan keanekaragaman Alat Permainan Edukatif (APE) yang sengaja dibuat oleh pabrik, misalnya: boneka, mobil-mobilan, pesawat terbang, kereta api, permainan tradisional, seperti: *Cublak-cublak Suweng*, *Engklek*, *Denggung*, dan sejenisnya, tetapi ada juga permainan yang alatnya disiapkan sendiri dari bahan-bahan di lingkungan sekitar anak, seperti: permainan mobil-mobilan dari kulit jeruk, senjata dari pelepah pisang, dan permainan lain yang aksesorisnya diambil daun-daunan, ranting maupun dahan kecil yang dapat dijadikan sebagai alat untuk bermain, termasuk juga di dalamnya permainan *Cublak-cublak Suweng* yang mampu membentuk Kerjasama dan kejujuran bagi anak (Aisyah, 2022: 42).

Uraian di atas menggambarkan bahwa APE merupakan sarana pendidikan yang memiliki peran penting, sebab tanpa alat permainan edukatif yang memadai dimungkinkan pendidikan anak usia dini tidak berfungsi sebagai tempat pendidikan yang baik, bahkan dikatakan bahwa APE yang sesuai perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang imajinasi anak, sehingga daya pikir serta daya cipta untuk melakukan kegiatan pada anak akan berkembang. Hal ini bisa terjadi, sebab anak merasa betah dan tidak bosan berada di lingkungan kelas tempat dia belajar, tetapi dalam bentuk bermain (Moeslichanatoen, 2015: 37).

Kondisi yang terjadi di lapangan, yaitu pada anak di PAUD Nifares Permata Batang sebagai observasi awal (Data Sekolah, 2024) menunjukkan bahwa masih ada sebagian anak yang memperoleh penilaian teradap kemampuan kerjasama dan kejujuran termasuk dalam kategori kurang baik. Hal itu menggambarkan bahwa anak belum mau berbagi kepada teman, belum memiliki jiwa suka menolong, dan belum mau membantu teman serta cenderung mementingkan kepentingan pribadi. Hal tersebut sangat bertentangan dengan Permendikbud-ristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah yang menyebutkan bahwa kemampuan kerjasama pada anak usia dini (AUD) termasuk dalam lingkungan perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dengan indikator memiliki ciri: “1) menjaga diri sendiri dari

lingkungan; 2) menghargai keunggulan orang lain; dan 3) mau berbagi, menolong, serta membantu teman”.

Satu sisi anak yang ada pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nifares Permata Batang (Data sekolah, 2024); anak memiliki kecenderungan lebih bersifat individu, memikirkan diri sendiri dan kurang mempunyai rasa empati pada kegiatan bermain dalam bentuk kerjasama dan kejujuran serta saling tolong-menolong. Sisi lainnya memahami apa yang dirasakan teman berkaitan dengan penderitaan (empati), peningkatan komunikasi sosial merupakan ciri dan karakter bangsa Indonesia, dan harus ditanamkan dan dimiliki sejak dini kepada anak, maka bila anak masih memiliki pemikiran yang bersifat individu dan tak acuh terhadap lingkungan, dikhawatirkan akan terbiasa dengan kepribadian yang kaku, mau menang sendiri dan tidak menghiraukan lingkungan. Hal tersebut akan berakibat pada munculnya individualistik pada anak, dan ini sangat bertentangan dengan kondisi sosial budaya dalam masyarakat yang selalu membutuhkan orang lain, bahkan sebagai ciri khas bangsa Indonesia. Oleh sebab itu perlu ada suatu tindakan dari guru agar anak memiliki perilaku kerjasama dengan teman lain secara baik dan maksimal seperti yang menjadi tuntutan metode *Cooperative Learning*.

Diharapkan guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran perlu menerapkan metode dan media yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan anak, salah satunya adalah melalui permainan *Cublak-Cublak Suweng*. Permainan *Cublak-Cublak Suweng* dapat memberikan pesan moral pada anak dalam peningkatan perilaku kerjasama dan kejujuran. Hal ini didasarkan pendapat Padmonodewo (2022: 23) yang menyatakan bahwa diantara metode yang dianggap baik untuk pengembangan kemampuan kerjasama dan kejujuran anak usia dini adalah penerapan metode bermain *Cublak-Cublak Suweng*. Hal inilah yang menjadikan alasan dipilihnya judul penelitian: “Peningkatan Kemampuan Kerjasama dan Kejujuran dengan Metode *Cooperative Learning* melalui Media Bermain *Cublak-Cublak Suweng* pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nifares Permata Batang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Masih adanya sebagian anak PAUD Nifares Permata Batang yang kemampuan kerjasama dan kejujurannya belum digali dan dimanfaatkan secara maksimal.
2. Masih adanya guru yang dalam proses pembelajaran belum menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kondisi, dan lingkungan anak.
3. Penerapan metode *Cooperative Learning* melalui permainan *Cublak-Cublak Suweng* ditengarai mampu meningkatkan kerjasama dan kejujuran bagi anak, karena dalam permainan ini ada komunikasi dengan teman sepermainan.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka muncul rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan metode *Cooperative Learning* melalui media bermain *Cublak-Cublak Suweng* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dan kejujuran bagi anak usia 5-6 tahun di PAUD Nifares Permata Batang?

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan penelitian, secara operasional tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui dan menganalisis penerapan metode *Cooperative Learning* melalui media bermain *Cublak-Cublak Suweng* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan kejujuran bagi anak usia 5-6 tahun di PAUD Nifares Permata Batang.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat atau kegunaan sebagai berikut.

### 1. Manfaat teoretis

Dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama terkait dengan peningkatan kerjasama dan kejujuran melalui penggunaan metode *Cooperative Learning* permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng*.

### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis ini diperuntukkan untuk Kepala sekolah, guru, anak, dan peneliti mendatang.

#### a. Untuk Kepala sekolah

Dapat menjadi masukan bagi Kepala sekolah untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat dan luas dalam rangka menumbuhkan kecerdasan sosial utamanya pada kemampuan kerjasama dan kejujuran bagi anak.

#### b. Untuk guru

Dapat menjadi masukan serta umpan balik kepada guru untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kerjasama dan kejujuran bagi anak.

#### c. Untuk anak

Mampu menumbuhkan kemampuan kerjasama dan kejujuran melalui pengenalan beberapa metode pembelajaran dan media permainan seperti halnya *Cublak-Cublak Suweng*.

#### d. Untuk peneliti mendatang

Diharapkan dapat menjadi masukan kepada peneliti lain sebagai bahan pertimbangan, pembandingan, informasi dan referensi untuk penelitian lebih lanjut dalam hal memilih strategi pembelajaran dalam menumbuhkan kerjasama dan kejujuran serta kecerdasan yang lain.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Relevan

Kajian penelitian yang relevan ini sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.1: Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1.	Naratri (2020): "Peningkatkan Kerjasama melalui Bermain Pasir Bersama pada Anak Kelompok B TK Mardirini Sragen"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama dapat ditingkatkan salah satunya melalui bermain pasir bersama yang dikemas dalam bungkus. Pelaksanaan tindakan dilakukan dua siklus yang diperoleh hasil 90% dari 18 anak. Angka tersebut melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal, karena $75\% < 90\% > 85\%$ , maka hipotesis tindakan diterima.
2.	Nur Aeni (2021): "Meningkatkan Kecerdasan Kerjasama melalui Pengenalan Lingkungan Alam pada Anak Kelompok TK As-syifa' Purwodadi"	PTK	Hasil diperoleh simpulan bahwa 89% dari subjek sebanyak 18 anak dapat ditingkatkan kecerdasan kerjasamanya melalui pengenalan lingkungan alam seperti berkebun. Tindakan dilakukan 2 (dua) siklus dengan indikator keberhasilan 75% skor yang diperoleh secara individu dan 85% skor yang diperoleh secara klasikal.
3.	Verayanti (2019): "Upaya Peningkatan Sosial Emosional Anak dengan Metode Latihan melalui <i>Cublak-cublak Suweng</i> pada Anak TK Rahayu Solo"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan sosial emosional anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui latihan berulang-ulang dengan alat peraga sebagai media permainan tradisional <i>cublak-cublak suweng</i> . Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 90% dari 21 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal.

4.	Risma Maharani (2020): "Peningkatkan Kerjasama melalui Bermain Sunda Manda pada Anak TK Harapan Bunda Sragen"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama dapat ditingkatkan salah satunya melalui bermain Sunda Manda. Pelaksanaan tindakan dilakukan dua siklus yang diperoleh hasil 89% dari 20 anak. Angka tersebut melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal, karena $75\% < 89\% > 85\%$ , maka hipotesis tindakan diterima.
5.	Wikuningtyas (2019): "Upaya Peningkatan Kerjasama dengan Metode Latihan melalui Deggung pada Anak TK Rahayu Solo"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kerjasama dapat ditingkatkan salah satunya melalui latihan berulang-ulang dengan alat peraga sebagai media permainan deggung. Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 90% dari 21 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal.
6.	Nur Intan (2022): "Meningkatkan Sosial Emosional melalui Pengenalan Lingkungan Alam pada Anak Kelompok TK Trisula Purwodadi"	PTK	Hasil diperoleh simpulan bahwa 87% dari subjek sebanyak 20 anak dapat ditingkatkan sosial emosionalnya melalui pengenalan lingkungan alam seperti berkebun. Tindakan dilakukan 2 (dua) siklus dengan indikator keberhasilan 75% skor yang diperoleh secara individu dan 85% skor yang diperoleh secara klasikal, karena: $75\% < 87\% > 85\%$ , maka hipotesis tindakan dinyatakan diterima.
7.	Werdiningsih (20210): "Peningkatan Sosial Emosional Anak dengan Metode Bermain <i>Dingklik Oglak-Aglik</i> pada Anak TK Maranatha Solo"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan sosial emosional anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui permainan tradisional <i>Dingklik Oglak-Aglik</i> . Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 88% dari 21 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal, karena: $75\% < 88\% > 85\%$ , maka hipotesis tindakan dinyatakan diterima atau terbukti.

Berdasarkan ketujuh penelitian yang relevan di atas, berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan baik pada subjek, waktu pelaksanaan, maupun lokasi penelitian, karena penelitian yang peneliti lakukan fokus pada judul: “Peningkatan Kemampuan Kerjasama dan Kejujuran dengan Metode *Cooperative Learning* melalui Media Bermain *Cublak-Cublak Suweng* pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nifares Permata Batang”.

## **B. Kerangka Teoretis**

### **1. Sosial Emosional**

#### **a. Pengertian Sosial Emosional**

Sosial emosional terdiri dari dua kata yaitu sosial dan emosional. Menurut Plato secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial atau *zoon politicon* (Miller, 2018: 79). Musriyati (2019: 95) mengungkapkan bahwa sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial, sedangkan menurut Loree dalam (Nurmalitasari, 2018: 66); sosialisasi merupakan suatu proses yaitu individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial pada tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya. Hal tersebut senada pendapat Utami (2017: 85) yang menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

Goleman dalam (Desiningrum, 2019: 15) mengemukakan bahwa sosial emosional merupakan satu unsur kecerdasan yang terbagi menjadi dua kecakapan, yaitu: kecakapan pribadi dan kecakapan sosial. Kecakapan pribadi meliputi kesadaran diri, yaitu kemampuan merasakan emosi tepat pada waktunya dan kemampuan dalam memahami kecenderungan dalam situasi tersebut. Pengaturan diri adalah memahaminya, kemudian menggunakan pemahaman tersebut untuk menghadapi situasi secara produktif. Adapun kecakapan sosial meliputi empati yang merupakan

pengenalan emosi orang lain dibangun berdasarkan pada kesadaran diri dan keterampilan sosial, yaitu merupakan aspek penting dalam emosional *intelligence* (kemampuan).

*American Akademi of Padiatrics* dalam (Efendi, 2016: 33) menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun negatif. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang dewasa di sekitarnya secara aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungannya. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya yang diperoleh dengan cara mendengar, mengamati, dan meniru hal-hal yang dilihatnya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurjannah (2017: 55) yang menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses belajar dari diri sendiri pada diri anak tentang cara berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial, sehingga anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaan sesuai dengan kemampuan dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap melalui proses penguatan modeling.

Berdasarkan beberapa pengertian sosial emosional di atas dapat disimpulkan sosial emosional anak adalah proses perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kepada orang tua, teman sebaya, dan orang dewasa, serta proses perkembangan kondisi jiwa anak dalam memberikan respon terhadap keadaan di lingkungan yang sesuai dengan aturan sosial dan diperoleh melalui proses mendengar, mengamati, meniru, dan diberi stimulasi melalui penguatan dan modeling atau contoh.

#### b. Proses Sosial Emosional

Sosial emosional merupakan suatu proses individu (peserta didik) melatih kepekaan dirinya terhadap lingkungan di sekitarnya dan kepekaan terhadap orang-orang yang ada di sekitar dirinya, terutama tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti kebanyakan orang yang ada di dalam lingkungan sosialnya. Bersosialisasi sangat penting bagi anak usia dini, karena di masa sosial anak usia dini diajarkan untuk saling terbuka dengan dunia luar yang ada di sekitarnya sehingga anak akan memahami antara yang satu dengan yang lain.

Helton (2019: 97) mengemukakan bahwa untuk mencapai perkembangan sosial dan kemampuan dalam bermasyarakat, seseorang harus melalui 3 (tiga) proses yang saling berkaitan dan apabila terjadi kegagalan dalam satu proses dari tiga proses tersebut, maka akan menurunkan kadar sosialisasi individu tersebut. Ketiga proses tersebut adalah: 1) berperilaku yang dapat diterima secara sosial dan setiap kelompok masyarakat memiliki standar perilaku tersebut; 2) belajar memainkan peran sosial; dan 3) perkembangan proses sosial yaitu menyukai orang lain dan kegiatannya. Adapun menurut Santoso (2016: 67); proses perkembangan sosial anak dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu proses belajar dan pembentukan loyalitas sosial.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses sosial emosional dapat dikembangkan dengan cara mengajak peserta didik secara langsung berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga secara perlahan kemampuan bersosial dalam diri anak akan terus berkembang sesuai proses perkembangan emosi pada anak tersebut.

#### c. Aspek Sosial Emosional

Lebih lanjut Beaty dalam (Istiqomah, Latnif dan Khutobah, 2016: 62) menyatakan bahwa perkembangan sosial anak berkaitan dengan perilaku prososial dan bermain sosial emosionalnya. Menurut Beaty; aspek sosial

emosional meliputi: 1) empati; kemurahan hati; 3) kerja sama; dan 4) kepedulian, seperti dijelaskan berikut ini.

- 1) Empati; yaitu menunjukkan perhatian kepada orang lain yang kesusahan atau menceritakan perasaan orang lain yang mengalami konflik.
- 2) Kemurahan hati; yaitu berbagi sesuatu dengan yang lain atau memberikan barang miliknya.
- 3) Kerja sama; yaitu bergantian menggunakan barang, melakukan sesuatu dengan gembira.
- 4) Kepedulian; yaitu membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan.

Berdasarkan keempat aspek di atas dapat dikemukakan bahwa secara psikologis, pada tahap ini kemampuan anak baik secara interpersonal maupun personal satu sama lainnya saling mempengaruhi. Sedangkan emosional AUD yang terdiri dari kata dasar “emosi” adalah perasaan yang ada dalam diri anak, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Adapun menurut Putra dan Dwilestari (2018: 89); aspek sosial emosional meliputi: 1) meniru; 2) persaingan; 3) kerjasama; 4) simpati; 5) empati; 6) dukungan sosial; 7) berbagi; dan 8) perilaku akrab, seperti dijelaskan berikut.

- 1) Meniru; yaitu melakukan perilaku orang dewasa di sekitarnya.
- 2) Kerjasama; yaitu bermain kooperatif bersama teman.
- 3) Persaingan; yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain (secara positif).
- 4) Simpati; yaitu menggambarkan perasaan belas kasih atas kesedihan orang lain.
- 5) Empati; yaitu menempatkan diri pada posisi kesedihan orang tersebut.
- 6) Dukungan sosial; yaitu dukungan dari orang sekitar.
- 7) Berbagi; yaitu memberikan miliknya kepada teman atau orang dewasa sebagai bentuk kepedulian.
- 8) Perilaku akrab; yaitu hubungan erat dan personal dengan orang lain.

#### d. Karakteristik Sosial Emosional

Steinberg dalam (Trianto, 2011: 49) menjelaskan tentang karakter perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun sebagai berikut.

- 1) Anak lebih suka bekerjasama dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri atau berpasangan;
- 2) Mulai mengikuti dan memahami aturan;
- 3) Bertanggung jawab membereskan mainan/pekerjaan;
- 4) Memiliki rasa ingin tahu yang besar;
- 5) Mampu mengendalikan emosi; dan
- 6) Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri dan berinisiatif.

Adapun menurut Mansur (2015: 55); ciri perkembangan sosial emosional pada anak adalah sebagai berikut.

- 1) Anak mulai mengetahui aturan-aturan yang ada di sekitarnya;
- 2) Anak mulai menyadari pentingnya hak orang lain;
- 3) Anak mulai berbagi dengan teman sebayanya;
- 4) Anak mulai bersikap kooperatif dengan teman; dan
- 5) Anak mulai memiliki kemampuan secara mandiri.

Berdasarkan beberapa ciri atau karakter pada anak usia dini, maka dapat dikemukakan bahwa kondisi sosial emosional anak dikendalikan dengan gejala tingkah laku yang ditampilkan, dan anak kadang sulit mengungkapkan emosi secara verbal dan emosi mudah dikenali melalui tingkah laku yang ditunjukkannya. Oleh sebab itu kemampuan sosial emosional yang dibangun dengan model pendidikan yang menyenangkan melalui berbagai macam kegiatan yang menarik bagi anak usia din oleh guru (dan orang tua), menjadi pemicu dan merangsang bagi tumbuh dan berkembangnya kondisi sosial emosional anak secara positif. Selain kegiatan dan bimbingan yang dilakukan oleh guru juga rangsangan yang diberikan kepada anak, metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan lingkungan anak juga berpengaruh terhadap peningkatan sosial emosional anak (Patilima, 2018: 96), diantaranya adalah metode pembel-

ajaran yang menuntut anak untuk dapat mengaktualisasikan dirinya, mengungkapkan isi/perasaan, membutuhkan komunikasi dengan orang lain, menunjukkan karakter/ciri yang dimainkan, hal tersebut seperti yang terdapat pada metode bermain melalui pengenalan lingkungan.

## 2. Kerjasama dan Kejujuran

### a. Pengertian Kerjasama dan Kejujuran

Kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang dilakukan dengan saling bersinergi dan berkolaborasi. Kerjasama juga dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan, seperti: permainan bersama, pekerjaan tim, berbagi beban, menarik mobil keluar dari lumpur, dan sejenisnya (Nurmalitasari, 2022: 66). Secara lebih jelas, kerjasama berbeda dengan gotong royong, karena gotong royong merupakan aksi fisik bersama, sedangkan kerjasama tidak selalu membutuhkan aksi fisik. Sedangkan kejujuran berasal dari kata dasar jujur, yaitu sikap lurus hati, menyatakan yang sebenarnya, tidak berbohong, dan tidak curang. Kejujuran juga dapat diartikan sebagai kesesuaian antara perkataan dan perbuatan. Jujur merupakan salah satu budi pekerti yang penting dan dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti di sekolah, dalam bekerja, dan dalam beribadah (Musriyati, 2019: 94).

Dikemukakan lebih lanjut bahwa kerjasama dan kejujuran merupakan proses belajar untuk menjadi makhluk sosial, sedangkan menurut Loree dalam (Nurmalitasari, 2015: 68); kerjasama merupakan suatu proses yaitu individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial pada tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya. Kerjasama dan kejujuran berkaitan dengan sosialisasi anak dalam kelompoknya, yang menurut Plato sebagai potensi atau fitrah manusia yang dilahirkan sebagai makhluk sosial atau *zoon*

*politicon* (Miller, 2020: 80). Hal tersebut senada pendapat Utami (2019: 85) yang menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan social dari adanya kerjasama dan kejujuran.

Desiningrum (2019: 17) mengemukakan bahwa kerjasama dan kejujuran merupakan satu unsur kecerdasan yang terbagi menjadi dua kecakapan, yaitu: kecakapan pribadi dan kecakapan sosial. Kecakapan pribadi meliputi kesadaran diri, yaitu kemampuan merasakan emosi tepat pada waktunya dan kemampuan dalam memahami kecenderungan dalam situasi tersebut. Pengaturan diri adalah memahaminya, kemudian menggunakan pemahaman tersebut untuk menghadapi situasi secara produktif. Adapun kecakapan sosial meliputi empati yang merupakan pengenalan emosi orang lain dibangun berdasarkan pada kesadaran diri dan keterampilan sosial, yaitu merupakan aspek penting dalam emosional *intelligence* (kemampuan).

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurjannah (2019: 55) yang menyatakan bahwa perkembangan sosial kerjasama dan kejujuran merupakan proses belajar dari diri sendiri pada diri anak tentang cara berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial, sehingga anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaan sesuai dengan kemampuan dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan yang diperoleh secara bertahap melalui proses penguatan komunikasi.

Efendi (2021: 35) juga mengemukakan bahwa perkembangan sosial kerjasama dan kejujuran pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap, baik emosi positif maupun negatif. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang dewasa di sekitarnya secara aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungannya. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial kerjasama dan kejujuran merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika

berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya yang diperoleh dengan cara mendengar, mengamati, dan meniru hal-hal yang dilihatnya.

Berdasarkan beberapa pengertian kerjasama dan kejujuran di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama dan kejujuran anak merupakan proses perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kepada orang tua, teman sebaya, dan orang dewasa, serta proses perkembangan kondisi jiwa anak dalam memberikan respon terhadap keadaan di lingkungan yang sesuai dengan aturan sosial dan diperoleh melalui proses mendengar, mengamati, meniru, dan diberi stimulasi melalui penguatan dan modeling atau contoh.

#### b. Karakter Kerjasama dan Kejujuran

Trianto (2021: 51) menjelaskan tentang karakter perkembangan kerjasama dan kejujuran pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut.

- 1) Anak lebih suka bekerjasama dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri atau berpasangan;
- 2) Mulai mengikuti dan memahami aturan;
- 3) Bertanggung jawab membereskan mainan/pekerjaan;
- 4) Memiliki rasa ingin tahu yang besar;
- 5) Mampu mengendalikan emosi; dan
- 6) Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri dan berinisiatif.

Adapun menurut Mansur (2022: 55); ciri perkembangan kerjasama dan kejujuran pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut.

- 6) Anak mulai mengetahui aturan-aturan yang ada di sekitarnya;
- 7) Anak mulai menyadari pentingnya hak orang lain;
- 8) Anak mulai berbagi dengan teman sebayanya;
- 9) Anak mulai bersikap kooperatif dengan teman; dan
- 10) Anak mulai memiliki kemampuan secara mandiri.

Berdasarkan beberapa ciri atau karakter pada anak usia dini, maka dapat dikemukakan bahwa kemampuan kerjasama dan kejujuran pada anak dikendalikan dengan gejala tingkah laku yang ditampilkan, dan anak

kadang sulit mengungkapkan emosi secara verbal dan emosi mudah dikenali melalui tingkah laku yang ditunjukkannya. Oleh sebab itu kemampuan kerjasama dan kejujuran yang dibangun dengan model pendidikan yang menyenangkan melalui berbagai macam kegiatan yang menarik bagi anak usia dini oleh guru (dan orang tua), menjadi pemicu dan merangsang bagi tumbuh dan berkembangnya kemampuan kerjasama dan kejujuran pada anak secara positif.

Selain kegiatan dan bimbingan yang dilakukan oleh guru juga rangsangan yang diberikan kepada anak, metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan lingkungan anak juga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kerjasama dan kejujuran bagi anak (Patilima, 2021: 96), diantaranya adalah metode pembelajaran yang menuntut anak untuk dapat mengaktualisasikan dirinya, mengungkapkan isi/perasaan, membutuhkan komunikasi dengan orang lain, menunjukkan karakter/ciri yang dimainkan, hal tersebut seperti yang terdapat pada metode bermain melalui pengenalan lingkungan anak.

#### c. Aspek Kerjasama dan Kejujuran

Lebih lanjut Beaty dalam (Istiqomah, Latnif dan Khutobah, 2021: 62) menyatakan bahwa perkembangan sosial anak berkaitan dengan perilaku kerjasama dan kejujuran. Menurut beaty; aspek sosial meliputi: 1) empati; 2) kemurahan hati; 3) kerja sama; dan 4) kepedulian, seperti dijelaskan berikut ini.

- 1) Empati; yaitu menunjukkan perhatian kepada orang lain yang kesusahan atau menceritakan perasaan orang lain yang mengalami konflik.
- 2) Kemurahan hati; yaitu berbagi sesuatu dengan yang lain atau memberikan barang miliknya.
- 3) Kerja sama; yaitu bergantian menggunakan barang, melakukan sesuatu dengan gembira.
- 4) Kepedulian; yaitu membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan.

Berdasarkan keempat aspek di atas dapat dikemukakan bahwa secara psikologis, pada tahap ini kemampuan anak baik secara interpersonal maupun personal satu sama lainnya saling mempengaruhi. Sedangkan emosional AUD yang terdiri dari kata dasar “emosi” adalah perasaan yang ada dalam diri anak, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Adapun menurut Putra dan Dwilestari (2021: 89); aspek sosial emosional meliputi: 1) meniru; 2) persaingan; 3) kerjasama; 4) simpati; 5) empati; 6) dukungan sosial; 7) berbagi; dan 8) perilaku akrab, seperti dijelaskan berikut.

- 9) Meniru; yaitu melalukan perilaku orang dewasa di sekitarnya.
- 10) Persaingan; yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain (secara positif).
- 11) Kerjasama; yaitu bermain kooperatif bersama teman.
- 12) Simpati; yaitu menggambarkan perasaan belas kasih atas kesedihan orang lain.
- 13) Empati; yaitu menempatkan diri pada posisi kesedihan orang tersebut.
- 14) Dukungan sosial; yaitu dukungan dari orang sekitar.
- 15) Berbagi; yaitu memberikan miliknya kepada teman atau orang dewasa sebagai bentuk kepedulian.
- 16) Perilaku akrab; yaitu hubungan erat dan personal dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikemukakan bahwa manfaat dari kerja sama, di antaranya: membagi rata tugas atau pekerjaan, meringankan beban orang, membangun dan menjaga kepercayaan, serta mengelola perbedaan atau konflik. Untuk dapat berhasil dalam kerjasama, maka diperlukan: pelatihan atau kebiasaan, kemampuan berkoordinasi, kemampuan berkomunikasi, dan percaya satu sama lain. Sedangkan kejujuran, menurut Putra dan Dwilestari (2021: 91) dapat membawa banyak manfaat, diantaranya:

- 1) Membangun kepercayaan.
- 2) Menjauhkan rasa curiga dan kekhawatiran.

- 3) Memudahkan seseorang dekat dengan atasan.
- 4) Membantu seseorang memperoleh empati dan simpati dari orang lain.
- 5) Menjauhkan diri dari tindakan yang melanggar norma dan hukum.
- 6) Membuat seseorang merasa tenang dan bahagia.
- 7) Membentuk karakteristik pribadi yang bertanggung jawab dan amanah.

Beberapa contoh perilaku jujur adalah:

- 1) Menepati janji.
- 2) Tidak menelan informasi secara mentah-mentah.
- 3) Berusaha mengatakan kebenaran, bahkan jika itu terasa pahit.
- 4) Menghargai orang lain.
- 5) Bertindak jujur dalam berkata atau berdagang.
- 6) Tidak menyontek dalam ujian atau pekerjaan.
- 7) Mengakui kesalahan yang dilakukan.

### **3. Metode *Cooperatif Learning***

#### **a. Pengertian *Cooperatif Learning***

Kegiatan pembelajaran dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang dilakukan oleh guru. Saat ini begitu banyak macam strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Salah satu strategi pembelajaran adalah strategi pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*). Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Sobari, 2021:15).

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya *cooperative*

*learning* sama dengan kerja kelompok, oleh karena itu banyak guru mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukannya dalam bentuk belajar kelompok.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer-teaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

Beberapa pandangan para ahli tentang pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut.

- 1) Menurut Slavin (2019); pembelajaran kooperatif menggalakkan para siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme.
- 2) Nurulhayati (2022: 25); pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.
- 3) Sanjaya (2021: 239); *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 4) Tom V. Savage (2019: 97) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok.

5) Johnson (dalam Hasan, 2021: 48); *cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dengan kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli di atas dapat dikemukakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ini guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerjasama bersama anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. Berkenaan dengan pengelompokan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas: (1) minat dan bakat siswa, (2) latar belakang kemampuan siswa, (3) perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar kemampuan siswa.

b. Unsur Dasar *Cooperatif Learning*

Nurulhayati (2022: 28); mengemukakan bahwa setidaknya ada 5 (lima) unsur dasar model *cooperative learning*, yaitu:

1) Ketergantungan yang positif

Ketergantungan yang positif adalah suatu bentuk kerja sama yang sangat erat kaitannya antara anggota kelompok. Kerja sama ini dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Siswa benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya.

## 2) Pertanggungjawaban individual

Pertanggungjawaban individual adalah kelompok tergantung pada cara belajar perseorangan seluruh anggota kelompok. Pertanggungjawaban memfokuskan aktivitas kelompok dalam menjelaskan konsep pada satu orang dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok siap menghadapi aktivitas lain di mana siswa harus menerima tanpa pertolongan anggota kelompok.

## 3) Kemampuan bersosialisasi

Kemampuan bersosialisasi adalah sebuah kemampuan bekerja sama yang biasa digunakan dalam aktivitas kelompok. Kelompok tidak berfungsi secara efektif jika siswa tidak memiliki kemampuan bersosialisasi yang dibutuhkan.

## 4) Tatap muka

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertemu dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan siswa bentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

## 5) Evaluasi proses kelompok

Guru menjadwalkan waktu bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

Senada dengan penjelasan tersebut Siahaan (2022: 32) mengutarakan lima unsur esensial yang ditekankan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) saling ketergantungan yang positif, (2) interaksi berhadapan (*face to face interactive*), (3) tanggung jawab individu (*individual accountability*), (4) keterampilan sosial (*social skill*), (5) terjadi proses dalam kelompok (*group processing*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Slavin (2022: 57); dikemukakan bahwa: (1) Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat

orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa akan berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Ada dua strategi pembelajaran kooperatif (Slavin, 2022: 58) yakni:

1) *Cooperative task* (tugas kerja sama)

Tugas kerjasama berkenaan suatu hal yang menyebabkan anggota kelompok kerja sama dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

2) *Cooperative incentive structure* (struktur intensif kerja sama)

Struktur intensif kerja sama merupakan sesuatu hal yang membangkitkan motivasi siswa untuk melakukan kerja sama dalam rangka mencapai tujuan kelompok tersebut.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok-kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat 4 (empat) hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (role) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Dalam strategi pembelajaran kooperatif terdapat upaya peningkatan prestasi belajar siswa (*student achievement*) dampak penyerta yaitu, sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain. Strategi pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual, (2) jika guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) jika guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, jika guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, jika guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan (Sanjaya, 2021: 66).

### c. Prinsip Dasar dan Tujuan *Cooperatif Learning*

Menurut Anita Lie (2022: 67) ada 4 (empat) prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sebagai berikut.

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran kooperatif menurut Asma (2021: 12), sebagai berikut.

#### 1) Pencapaian Hasil Belajar

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada

belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Sebagai misal, telah terdokumentasi-kan dengan baik selama lebih dari tiga dekade bahwa banyak anak-anak muda di Amerika Serikat memberikan penilaian yang rendah pada hasil belajar akademik (Goleman dalam Asma, 2021: 14). Dalam banyak kasus, norma budaya anak sebenarnya tidak menyukai siswa-siswa yang ingin menonjol secara akademis.

Robert Slavin (1984) dan pakar lain telah berusaha untuk mengubah norma ini melalui penggunaan belajar kooperatif. Sebagai misal, mencatat: siswa sering tidak menghargai temannya yang berhasil secara akademis, sementara itu mereka benar-benar menghargai temannya yang menonjol dalam olahraga. Hal ini terjadi karena keberhasilan di dalam olahraga membawa keuntungan dalam kelompok (team, sekolah, daerah), sementara keberhasilan akademik keuntungannya hanya bersifat individual. Dalam kenyataannya, di kelas yang menggunakan penilaian berdasarkan kurva atau penilaian yang bersifat insentif kompetitif, setiap keberhasilan individu akan mengurangi kesempatan individu lain untuk meraih sukses.

Slavin dan para ahli lain percaya bahwa memusatkan perhatian pada kelompok pembelajaran kooperatif dapat menerima prestasi menonjol dalam berbagai tugas pembelajaran akademik. Dalam kebanyakan kasus, norma budaya anak tersebut di atas telah berhasil diubah oleh Robert Slavin dan lain-lainnya setelah menggunakan pembelajaran kooperatif.

Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah kelompok atas. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuannya karena memberi pelayanan

sebagai tutor kepada teman sebaya yang membutuhkan pemikir lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

## 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Berikut ini merupakan garis besar premis yang diajukan oleh Goldon Allport (1954). Telah diketahui bahwa banyak kontak fisik saja di antara orang-orang yang berbeda ras atau kelompok etnik tidak cukup untuk mengurangi kecurigaan dan perbedaan ide. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

## 3) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat, banyak pekerjaan orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat meskipun beragam budayanya. Sementara itu, banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial. Situasi ini dibuktikan dengan begitu sering terjadi suatu pertikaian kecil antar individu dapat mengakibatkan tindakan tindak kekerasan, atau betapa sering orang menyatakan ketidakpuasan pada saat diminta untuk bekerja dalam situasi kooperatif. Selain unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sulit model ini sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan bekerjasama.

d. Karakteristik *Cooperatif Learning*

Menurut Rusman (2019: 29); pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, dan perspektif perkembangan kognitif. Perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok. Perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif, menurut Rusman (2019: 32) dapat dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen mempunyai 4 (empat) fungsi, yaitu (1) fungsi perencanaan; (2) fungsi organisasi; (3) fungsi pelaksanaan; dan (4) fungsi kontrol. Fungsi manajemen sebagai perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dan melalui perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya, tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan sebagainya. Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Fungsi manajemen sebagai

pelaksanaan, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

### 3) Kemauan untuk bekerjasama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu, prinsip-prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

### 4) Keterampilan kerjasama

Kemampuan kerjasama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## e. Prosedur *Cooperatif Learning*

Rusman (2019: 41) menjelaskan bahwa prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas 4 (empat) tahap, yaitu:

### 1) Penjelasan materi

Tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok – pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok (tim).

### 2) Belajar kelompok

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

Pengelompokannya bersifat heterogen. Dalam hal ini kemampuan akademik, kelompok pembelajaran biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.

### 3) Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya. Seperti dijelaskan Sanjaya (2019: 247); “Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerjasama setiap anggota kelompoknya.”

### 4) Pengakuan tim

Tahap ini merupakan penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasinya.

## 4. Metode Permainan Tradisional

### a. Pengertian Metode

Menurut Nasution (2018: 30), metode adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menyampaikan ide atau isi materi yang diberikan kepada peserta didik. Dikemukakan lebih lanjut bahwa metode merupakan ekspresi paling awal dari bentuk pemahaman, dari materi yang disampaikan oleh guru untuk dipahami oleh siswa sebagai peserta didik. Apabila ditinjau secara istilah, metode adalah bentuk metode mengajar dengan memilih strategi yang

disesuaikan dengan materi sehingga pemahaman bagi peserta didik menjadi lebih mudah. Pada kenyataannya peserta didik jarangmelibatkan diri dalam proses pembelajaran jika tidak “dipaksakan” oleh guru. Bahkan dikatakan oleh Ginanjar (2017: 77) bahwa penggunaan metode mengajar yang tidak tepat akan menjadi penghambat kelancaran jalannya proses pembelajaran, yang berakibat pada banyaknya waktu dan tenaga yang terbuang. Oleh karena itu metode yang diterapkan oleh guru baru berhasil, jika mampu dipergunakan untuk mencapai tujuan keberhasilan proses pembelajaran. Singkatnya metode adalah suatu cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan dalam menyampaikan materi atau pesan oleh guru untuk diberikan kepada peserta didik agar lebih cepat dan tepat dalam memahami materi yang disampaikan sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

b. Konsep Permainan Tradisional

Menurut Kimpraswil dalam (Karso; 2017: 76); permainan adalah usaha olah diri dan olah pikiran serta olah fisik yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dalam (Mustaqim; 2016: 78) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Permainan dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, praktik, dan langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi, dan sebagainya. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik melakukan kegiatan bermain. Seorang anak yang bermain harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui permainan pula, peserta didik berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan tema permainan yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap permainan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkan, sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi permainan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai materi permainan tersebut, contohnya permainan tradisional cublak-cublak suweng.

#### c. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya (Achroni, 2021: 22). Pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Menurut Pellegrini dalam Pad (2021: 39); bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: 1) permainan sebagai kecenderungan; 2) permainan sebagai konteks; dan 3) permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat

lima pengertian bermain: 1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak; 2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik; 3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; dan 4) memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial emosional.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang.

Permainan tradisional menurut Achroni (2021: 24) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

#### d. Manfaat Permainan Tradisional

Peran penting masyarakat dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena perlu dsadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keanekaragaman kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakat melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya. Permainan tradisonal memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan dan selanjutnya diwariskan. Hal seperti itu diperlukan agar permaina tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya.

Pad (2021: 48) mengemukakan bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti dikemukakan berikut.

- 1) Aspek motorik: melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan maginasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 4) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

- 5) Aspek nilai-nilai/moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- 6) Aspek emosi: mengasah empati, pengendalian diri.
- 7) Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

Selain beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini di atas, manfaat permainan tradisional bagi anak menurut Sitoresmi (2020: 76) adalah sebagai berikut.

- 1) Anak akan lebih kreatif dan keterampilan anak akan senantiasa terarah, karena dalam permainan tradisional Anak terkondisikan membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya juga berkembang karena di usia mereka merupakan masa-masa anak untuk mengasah daya cipta dan imajinasinya.
- 2) Permainan tradisional bisa di gunakan sebagai terapi terhadap anak, Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. kegiatan seperti ini sangat di perlukan oleh anak untuk meluapkan perasaan mereka dan sebagai terapi emosi yang dibutuhkan dalam masa perkembangannya.
- 3) Pembelajaran tentang sosialisasi dan taat pada peraturan, beberapa permainan tradisional dimainkan lebih dari 1 orang sehingga anak belajar berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar menghargai dan bersikap baik dengan orang lain, anak juga akan mengorganisir diri dengan memupuk semangat kebersamaan, menciptakan tenggang rasa dan toleransi pada kelompok.

## 5. Permainan *Cublak-cublak Suweng*

### a. Pengertian Permainan *Cublak-cublak Suweng*

*Cublak-cublak Cuweng* adalah permainan tradisional anak yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan (Jawa Tengah). Permainan atau dolanan ini, seperti juga dolanan yang lain, sangat jarang memerlukan latihan, karena sifatnya hanya spontanitas dan dilakukan hanya saat menjelang bermain saja. Jadi sangat jarang peserta yang melakukan latihan terlebih dahulu. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak-anak dan remaja baik laki-laki maupun wanita. Biasanya dikelompokkan berdasarkan tingkatan umur dan jendernya. Kelompok anak-anak dimainkan oleh anak-anak, demikian pula dengan kelompok lainnya (Rohadi; 2020: 52).

Dikemukakan lebih lanjut bahwa sejarah permainan ini, kaitannya dengan penciptaan lagu *cublak-cublak suweng*, berasal dari Walisongo, tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa. Tentang tokoh penciptanya masih jadi kontroversi, ada sumber yang menyebutkan *cublak-cublak suweng* adalah ciptaan Sunan Giri, namun sumber lain mengatakan penciptanya adalah Sunan Kalijaga. Hal ini menunjukkan bahwa tembang dolanan (permainan) ini sudah sejak lama, sejak walisongo menyebarkan islam di tanah jawa. Oleh karena itu permainan *Cublak-cublak Suweng* memiliki makna filosofi yang dalam karena merupakan salah satu media yang digunakan walisongo dalam dakwah menyebarkan Islam di Nusantara (Pad, 2021: 49).

Sunan Giri memang seorang wali sekaligus budayawan yang sangat hebat. Dakwahnya tidak memaksa namun justru menjadikan rasa untuk hanyut didalamnya. Metode ini ternyata sangat ampuh untuk menjadikan daya tarik orang-orang jawa awam terhadap islam. Melalui seni budaya yang berupa gamelan, tembang, ataupun karya sastra lainnya menjadikan Sunan Giri sebagai sosok yang dikagumi hingga kini (Pad, 2021: 51).

b. Teknik Permainan *Cublak-cublak Suweng*

Teknis permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* menurut Fad (2021: 84) adalah sebagai berikut.

- 1) Persiapan: permainan dilakukan oleh 3-5 anak, satu buah biji-bijian/kerikil yang bisa digenggam.
- 2) Cara Permainan:
  - a) Melakukan hompimpa atau gambeng dan yang kalah menjadi Pak Empo berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo.
  - b) Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.
  - c) Salah satu anak memegang biji/kerikil dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu *Cublak-cublak Suweng*. *Cublak-cublak suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudel. Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekke. Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong.*
  - d) Pada kalimat Sapa mau sing delekke serahkan biji/kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggam.
  - e) Di akhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.
  - f) Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa biji/kerikil disembunyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji/kerikil gantian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

c. Makna Filosofi Permainan *Cublak-cublak Suweng*

Salah satu karya Walisongo lagu *Cublak-cublak Suweng* mengandung makna yang mendalam. *Cublak-cublak Suweng, Cublak Suweng* artinya tempat Suweng. Suweng adalah anting perhiasan wanita Jawa. Jadi, *Cublak-cublak suweng*, artinya ada tempat harta berharga,

yaitu Suweng (Suwung, Sepi, Sejati) atau Harta Sejati. Suwenge teng gelenter Suwenge Teng Gelenter = suweng berserakan. Harta Sejati itu berupa kebahagiaan sejati sebenarnya sudah ada berserakan di sekitar manusia. Mambu ketundhung gudel Mambu (baunya) Ketundhung (dituju) Gudhel (anak Kerbau). Maknanya, banyak orang berusaha mencari harta sejati itu. Bahkan orang-orang bodoh (diibaratkan Gudel) mencari harta itu dengan penuh nafsu ego, korupsi dan keserakahan, tujuannya untuk menemukan kebahagiaan sejati. Pak empo lera-ler Pak Empo (bapak ompong) Lera-ler (menengok kanan kiri). Orang-orang bodoh itu mirip orang tua ompong yang kebingungan. Meskipun hartanya melimpah, ternyata itu harta palsu, bukan Harta Sejati atau kebahagiaan sejati. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu keserakahannya sendiri. Sopo ngguyu ndhelikake Sopo ngguyu (siapa tertawa) Ndhelikake (dia yang menyembunyikan). Menggambarkan bahwa barang siapa bijaksana, dialah yang menemukan Tempat Harta Sejati atau kebahagiaan sejati. Dia adalah orang yang tersenyum-sumeleh dalam menjalani setiap keadaan hidup, sekalipun berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah. Sir-sir pong dele kopong Sir (hati nurani) pong dele kopong (kedelai kosong tanpa isi). Artinya di dalam hati nurani yang kosong. Maknanya bahwa untuk sampai kepada Tempat Harta Sejati (Cublak Suweng) atau kebahagiaan sejati, orang harus melepaskan diri dari kecintaan pada harta benda duniawi, mengosongkan diri, rendah hati, tidak merendahkan sesama, serta senantiasa memakai rasa dan mengasah tajam Sir-nya/hati nuraninya. Kesimpulan dari lagu ini kurang lebih adalah untuk mencari harta janganlah menuruti hawa nafsu tetapi semuanya kembali ke hati nurani yang bersih. Tidak dipengaruhi hawa nafsu. Dengan hati nurani akan lebih mudah menemukannya, tidak tersesat jalan hingga lupa akan akhirat.

Menurut Sitoresmi (2021: 33), lirik dari permainan tradisional cublak-cublak suweng adalah sebagai berikut.

Lirik Cublak-Cublak Suweng	Terjemahan Bahasa Indonesia
<i>Cublak-cublak suweng</i>	Tempat anting
<i>Suwenge ting gelenter</i>	Antingnya berserakan
<i>Mambu ketundhung gudel</i>	Berbau anak kerbau yang terlepas
<i>Pak empong lera lere</i>	Bapak ompong yang menggeleng-gelengkan kepalanya
<i>Sapa ngguyu ndhelikkake</i>	Siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan
<i>Sir sir pong dhele kopong</i>	Kedelai kosong tidak ada isinya

Uraian dari tahapan di atas dapat ditampilkan seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.1: Permainan *Cublak-cublak Suweng*

#### d. Manfaat Permainan *Cublak-cublak Suweng*

Manfaat bermain *Cublak-cublak Suweng* menurut Rohadi (2021: 54) diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya.
- 2) Melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan benar.
- 3) Mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan nyanyian.
- 4) Sebagai media untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan temannya.

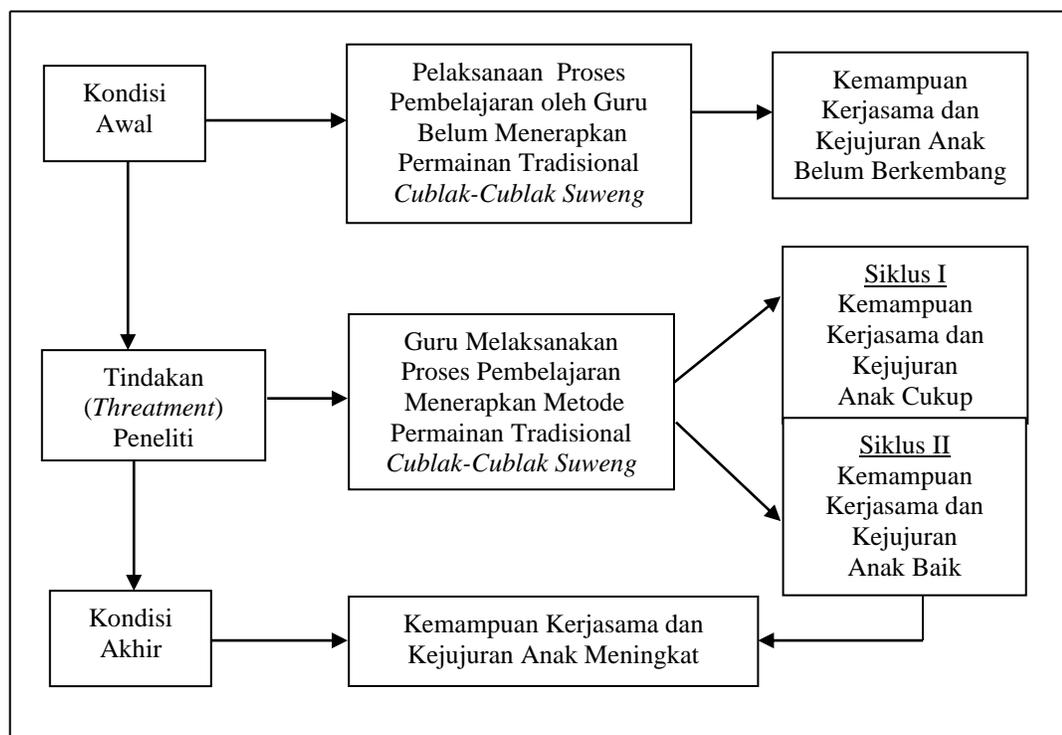
- 5) Anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa.
- 6) Melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

Selain manfaat yang terinci tersebut, manfaat dari permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* menurut Natalia (2021: 43) adalah anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa permainan tradisional seperti halnya *Cublak-cublak Suweng* menjadi hal yang sangat penting untuk diangkat kembali, sebab permainan-permainan modern import yang bersifat anti sosial sudah merebak di kalangan anak-anak. Permainan tradisional berperan dalam menanamkan pendidikan karakter dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai EQ pada anak. Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal) maupun di masyarakat (nonformal). Kearifan lokal permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan moral anak usia dini. hal ini dapat dilihat dari makna yang terkandung dalam permainan *Cublak-cublak Suweng* bahwa mencari harta, kedudukan, dan jabatan janganlah menuruti hawa nafsu tetapi semuanya kembali ke hati nurani yang bersih. Dengan hati nurani akan lebih mudah menemukan apa keinginan yang dicari, tidak tersesat jalan hingga lupa akan akhirat. Sedangkan pengembangan sosial anak dari permainan ini dapat dilihat dari manfaat anak dalam: berinteraksi dan bekerjasama dengan temannya serta membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil pembelajaran tentang peningkatan kerjasama dan kejujuran pada anak masih minim atau rendah, maka perlu adanya usaha untuk meningkatkannya. Permainan *Cublak-cublak Suweng* sebagai dasar untuk mempelajari lebih lanjut tentang kerjasama dan kejujuran pada anak, sebagai ilmu yang sasaran penelaahannya secara nyata, cenderung sulit diterima dan dipahami oleh anak manakala tidak didukung oleh fisik yang kuat. Hal ini disebabkan anak kurang mendapatkan latihan tentang kondisi fisik tersebut. Oleh karena itu diperlukan suatu penyelenggaraan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi pada anak, salah satunya adalah melalui metode *Cooperative Learning* dengan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*, sehingga kerjasama dan kejujuran anak dapat meningkat. Berdasarkan pemikiran di atas, kerangka pemikiran penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Gambar 2.2: Bagan Kerangka Pikir.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: "Melalui metode *Cooperative Learning* dengan media bermain *Cublak-Cublak Suweng* dapat meningkatkan kerjasama dan kejujuran bagi anak usia 5-6 tahun di PAUD Nifares Permata Batang"