

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA DAN INTERAKSI SOSIAL
ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUK-CUK BIMBI PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI RANTING MARTAPURA**

Isnaniah¹, Uswatun Nisa, Muhammad Yusuf³, Noor Baiti⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

¹isnaniahumbjm22@gmail.com, ²Uswatunnisa@umbjm.ac.id,

³muhammadyusuf@umbjm.ac.id, ⁴noorbaiti@umbjm.ac.id

ABSTRACT

Cooperation and social interaction are essential aspects of early childhood social development that should be fostered through developmentally appropriate learning activities. This study aimed to improve the cooperation and social interaction skills of Group B kindergarten children through the implementation of the traditional game Cuk-Cuk Bimbi at TK Pertiwi Ranting Martapura. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 15 children aged 5–6 years. Data were collected through observation and analyzed using descriptive quantitative analysis. The findings revealed that the implementation of the traditional game Cuk-Cuk Bimbi gradually improved children's cooperation and social interaction skills across each cycle. The percentage of children achieving the Developing as Expected (BSH) and Very Well Developed (BSB) categories increased from 33.3% in Cycle I Meeting 1 to 53.3% in Cycle I Meeting 2, then to 86.6% in Cycle II Meeting 1, and finally reached 100% in Cycle II Meeting 2. These findings indicate that the traditional game Cuk-Cuk Bimbi, supported by teacher scaffolding, is effective in improving young children's cooperation and social interaction through interactive, enjoyable, and child-centered learning activities.

Keywords: cooperation, social interaction, cuk-cuk bimbi traditional game

ABSTRAK

Kemampuan kerja sama dan interaksi sosial merupakan bagian penting dari perkembangan sosial anak usia dini yang perlu dikembangkan melalui kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak kelompok B melalui penerapan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi di TK Pertiwi Ranting Martapura. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak secara bertahap pada setiap siklus. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan

(BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 33,3% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 53,3% pada Siklus I Pertemuan II, kemudian meningkat menjadi 86,6% pada Siklus II Pertemuan I dan mencapai 100% pada Siklus II Pertemuan II. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi yang dipadukan dengan scaffolding dari guru efektif meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak melalui aktivitas bermain yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

Kata Kunci: Kerjasama, Interaksi Sosial, permainan Tradisional Cuk-cuk Bimbi

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak pada masa golden age sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan sosial. Kemampuan ini mencakup kerja sama, komunikasi, berbagi, menghargai orang lain, serta menyelesaikan konflik melalui interaksi dengan teman sebaya. (Kurniati, 2016).

Kemampuan sosial yang berkembang dengan baik membantu anak beradaptasi, bekerja sama, berempati, serta mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal. Di era

digital, penggunaan gawai yang tinggi menyebabkan kesempatan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya semakin berkurang. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan kegiatan bermain yang mampu memberikan pengalaman sosial secara langsung.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada kelompok B TK Pertiwi Ranting menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak masih memerlukan perhatian. Observasi dilaksanakan terhadap 15 anak dengan menggunakan lima indikator, yaitu kemampuan bekerja sama dengan teman, mengikuti aturan permainan secara tertib, membantu teman selama permainan, berkomunikasi saat bermain, serta bermain bersama tanpa bertengkar. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 66,7% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan 33,3%

berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam membangun kerja sama, mematuhi aturan permainan, menjalin komunikasi yang efektif, serta menjaga interaksi positif dengan teman sebaya.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan orang tua peserta didik. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa anak lebih sering bermain gawai dibandingkan bermain bersama teman sehingga kesempatan berinteraksi sosial menjadi terbatas. Kondisi tersebut diduga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak di sekolah. Umami, M. Zulkarnaen, Noor Baiti, dan M. Abdan Syakura (2024) menyatakan bahwa pola asuh orang tua dan jumlah saudara berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, dengan pola asuh orang tua sebagai faktor yang memberikan

pengaruh paling dominan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak yang memperoleh pola asuh yang positif cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik sehingga mampu beradaptasi dan berinteraksi secara lebih efektif dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman sosial secara langsung melalui kegiatan bermain yang melibatkan interaksi antar anak.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Bermain merupakan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, aktif, menyenangkan, dan bermakna. Menurut Noor Baiti (2020), pelaksanaan suatu permainan dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan usia anak serta metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, Permainan yang dipilih guru perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak sehingga

mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara optimal. Permainan tradisional tidak hanya mengembangkan aspek motorik dan kognitif, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, disiplin, sportivitas, toleransi, dan empati. Selain itu, permainan tradisional juga berperan sebagai media pelestarian budaya lokal yang mulai berkurang akibat perubahan pola bermain anak di era digital. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran di PAUD menjadi salah satu upaya yang relevan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi sejak usia dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. Permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya sehingga mampu menumbuhkan sikap kerja sama, komunikasi, toleransi, tanggung jawab, sportivitas, serta kepatuhan

terhadap aturan permainan (Kurniati, 2016). Selain itu, permainan tradisional juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang mengandung nilai-nilai karakter dan kearifan lokal yang relevan dengan tujuan pendidikan anak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan kemampuan sosial anak melalui aktivitas kerja sama, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, dan interaksi antarteman (Rahayu dkk., 2016; Andrianie & Yuniati, 2016; Latifah & Sagala, 2014). Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan sosial anak, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji permainan tradisional secara umum atau menggunakan jenis permainan yang berbeda. Penelitian yang secara khusus memanfaatkan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan interaksi sosial anak usia dini masih relatif terbatas. Selain itu, implementasi permainan tradisional yang berasal dari budaya lokal Kalimantan Selatan

sebagai bagian dari pembelajaran di lembaga PAUD juga belum banyak dilaporkan dalam penelitian sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan sosial anak usia dini. Dalam permainan ini, anak dituntut untuk bermain secara berkelompok, saling berkomunikasi, bekerja sama, menaati aturan yang telah disepakati, membantu teman selama permainan, serta menyelesaikan permainan secara bersama-sama. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar sosial yang nyata sehingga anak tidak hanya memperoleh kesenangan melalui bermain, tetapi juga belajar mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Karakteristik permainan tersebut sejalan dengan indikator keterampilan kerja sama dan interaksi sosial yang menjadi fokus penelitian ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada pemanfaatan

permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan interaksi sosial anak kelompok B di TK Pertiwi Ranting. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menyoroti pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan sosial secara umum, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan permainan tradisional lokal Kalimantan Selatan ke dalam proses pembelajaran melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan sosial anak, tetapi juga mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran PAUD.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan interaksi sosial anak kelompok B TK Pertiwi Ranting melalui penerapan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi. Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif strategi pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan

kemampuan sosial anak usia dini serta menjadi referensi bagi guru PAUD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dipilih karena sesuai untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang bersifat reflektif. Pemilihan metode ini didasarkan pada hasil observasi prasiklus yang menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama dan interaksi sosial anak masih rendah, sehingga diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan tersebut secara berkelanjutan. Penelitian menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus.

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Ranting Martapura, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, selama bulan Mei 2026. Kegiatan penelitian dilakukan setiap hari Sabtu pada saat kegiatan outing class di luar ruangan agar anak memperoleh pengalaman bermain yang lebih alami dan

memungkinkan terjadinya interaksi sosial secara optimal. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua pertemuan pada setiap siklus, sehingga keseluruhan tindakan terdiri atas empat kali pertemuan.

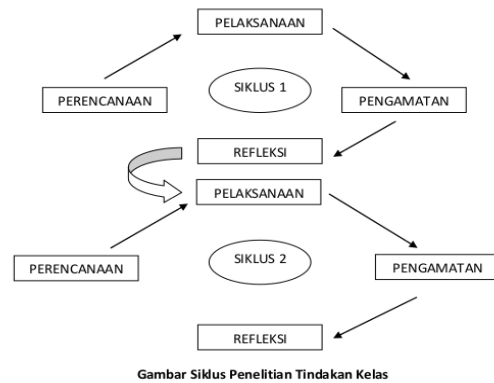
Partisipan penelitian adalah 15 anak Kelompok B2 yang berusia 5–6 tahun, terdiri atas 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Seluruh peserta didik dijadikan subjek penelitian karena penelitian menggunakan pendekatan populasi. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan teman, berkomunikasi selama bermain, menaati aturan permainan, membantu teman, dan menunggu giliran. Guru kelas berperan sebagai kolaborator yang membantu pelaksanaan tindakan, melakukan observasi, serta memberikan masukan pada tahap refleksi.

Tindakan penelitian berupa penerapan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan interaksi sosial anak. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar (RPPH), menyiapkan media dan perlengkapan permainan, menyusun instrumen

penelitian, serta menetapkan indikator keberhasilan. Pada setiap siklus dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran, pelaksanaan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi, observasi perkembangan anak, serta refleksi untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang memuat lima indikator kemampuan sosial anak dengan kategori BB, MB, BSH, dan BSB. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor dan persentase pencapaian perkembangan anak pada setiap kategori perkembangan untuk membandingkan hasil prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi yang

diperoleh dari peserta didik, guru kolaborator, dan orang tua, serta triangulasi waktu dengan melakukan pengamatan pada setiap pertemuan selama penelitian berlangsung. Penerapan triangulasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan konsistensi data sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pada setiap siklus terlihat adanya peningkatan kemampuan sosial anak. Persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 33,3% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 53,3% pada Siklus I Pertemuan II, meningkat menjadi 86,6% pada Siklus II Pertemuan I, dan mencapai 100% pada Siklus II Pertemuan II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu

yang menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan kemampuan sosial anak melalui aktivitas kerja sama, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, dan interaksi dengan teman sebaya (Andrianie & Yuniati, 2016; Rahayu dkk., 2016; Wijayanti, 2018).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan permainan tradisional Banjar Cuk-cuk Bimbi yang dipadukan dengan strategi *scaffolding* dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian terdahulu umumnya hanya menyoroti efektivitas permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *scaffolding* selama proses bermain

Tahap		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	Pertemuan I	8	53,3%	2	13,3%	5	33,3%		0%
	Pertemuan II	0	0%	7	46,7%	7	46,7%	1	6,6%
Siklus II	Pertemuan I	0	0%	2	13,3%	8	53,3%	5	33,3%
	Pertemuan II	0	0%	0	0%	10	66,7%	5	33,3%

berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan kemampuan sosial anak. Guru tidak hanya memfasilitasi kegiatan bermain, tetapi juga memberikan bantuan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak sehingga mereka mampu mencapai kemampuan bekerja sama,

berkomunikasi, menghargai teman, dan mematuhi aturan secara mandiri. Dengan demikian, permainan tradisional dan *scaffolding* saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Cuk-cuk Bimbi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. Selain mudah diterapkan, permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada interaksi antaranak. Guru dapat mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan sosial sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak sejak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pelestarian budaya, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Tabel 1. Rekapitulasi Siklus I dan II

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I Pertemuan I, kemampuan sosial anak masih tergolong rendah. Sebanyak 8 anak (53,3%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak (13,3%) berada pada kategori Mulai

Berkembang (MB), 5 anak (33,3%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan kemampuan sosial melalui kegiatan pembelajaran.

Pada Siklus I Pertemuan II, kemampuan sosial anak mulai mengalami peningkatan. Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Sebanyak 7 anak (46,7%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 7 anak (46,7%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 1 anak (6,6%) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 8 anak (53,3%), menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Cuk-cuk Bimbi mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan sosial anak.

Hasil observasi pada Siklus II Pertemuan I menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan jumlah anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) menurun menjadi 2 anak (13,3%). Sementara itu, 8 anak (53,3%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 5 anak (33,3%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

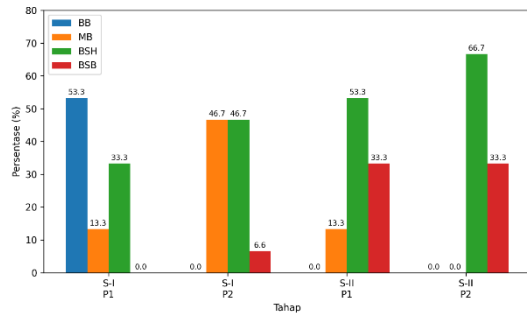
Dengan demikian, sebanyak 13 anak (86,6%) telah mencapai kategori BSH dan BSB, yang menunjukkan peningkatan kemampuan sosial yang cukup signifikan.

Pada Siklus II Pertemuan II, kemampuan sosial anak mencapai hasil yang optimal. Seluruh anak berhasil mencapai kategori perkembangan yang diharapkan, yaitu 10 anak (66,7%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 5 anak (33,3%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Dengan demikian, 100% anak telah mencapai kategori BSH dan BSB, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Cuk-cuk Bimbi efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Ranting Martapura.

Secara keseluruhan, hasil observasi dari Siklus I Pertemuan I hingga Siklus II Pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak secara bertahap. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 33,3% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 53,3% pada Siklus I Pertemuan II, kemudian meningkat lagi menjadi 86,6% pada Siklus II Pertemuan I, hingga akhirnya mencapai 100% pada Siklus II Pertemuan II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan

tradisional Cuk-cuk Bimbi mampu meningkatkan kemampuan sosial anak secara efektif dan berkelanjutan melalui setiap siklus tindakan.

Dapat dijelaskan pada diagram berikut:



Grafik 1 Rekapitulasi Siklus

Peningkatan kemampuan sosial anak pada setiap siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui permainan tradisional Cuk-cuk Bimbi berlangsung secara bertahap. Pada awal tindakan, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama, berkomunikasi, serta menunggu giliran ketika bermain. Setelah guru melakukan perbaikan pembelajaran pada setiap siklus melalui pemberian contoh, arahan, motivasi, dan penguatan positif, anak mulai memahami aturan permainan serta mampu berinteraksi secara lebih aktif dengan teman sebaya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media permainan tradisional, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru selama proses kegiatan berlangsung.

Peningkatan kemampuan sosial anak terjadi secara bertahap

pada setiap siklus. Perbaikan pembelajaran melalui pemberian contoh, arahan, motivasi, dan scaffolding dari guru mendorong anak lebih aktif bekerja sama, berkomunikasi, mematuhi aturan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi efektif dalam meningkatkan Kerjasama dan interaksi sosial anak kelompok B di TK Pertiwi Ranting Martapura. Peningkatan kemampuan Kerjasama dan interaksi social anak terlihat dari berkembangnya kemampuan anak dalam bekerja sama, berinteraksi secara positif, mematuhi aturan permainan, berbagi, membantu teman, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Melalui penerapan permainan tradisional yang dipadukan dengan scaffolding dari guru, kemampuan sosial anak mengalami peningkatan secara bertahap hingga seluruh anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada akhir Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial

anak usia dini sekaligus mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainah. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Andrianie, P. S., & Yuniati, R. (2016). Efektivitas permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. *Jurnal Psikohumanika*, 8(1), 63–77. <https://doi.org/10.31001/j.psi.v8i1.459>
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman perilaku kerjasama anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2), 134–142. <http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v5i2.9253>
- Arifin, K., dkk. (2023). Perkembangan anak usia dini. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(5), 340–349. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i5.1523>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Baiti. N, (2020). "Desain Pengelolaan Lingkungan Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 : 98-106 [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(2\).5599](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(2).5599)
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Hughes, F. P. (1999). *Children, play, and development*. Allyn & Bacon.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak* (Meitasari Tjandrasa, Penerj.). Erlangga.
- Khairunnisa. (2022). Pembelajaran bahasa melalui permainan tradisional Banjar Cuk-Cuk Bimbi dan Ampar-Ampar Pisang. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 316–326.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemendikbud.

- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kemendikdasmen. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Latifah, (2024). "Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini* 8, no. 2. hlm 58-61
<https://doi.org/10.37567/primearly.v8i2.3814>
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Ngaisah, C., Cahyati, N., dkk. (2023). Permainan tradisional kelereng dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 103–113.
<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.103-113>
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 89–92.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–136.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>
- Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.
<https://doi.org/10.1037/h0074524>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2016). Peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 86–92.
<https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.

- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Umami, D. W., Zulkarnaen, M., Baiti, N., & Syakura, M. A. (2024). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Jumlah Saudara Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak pada TK di Kelurahan Sungai Andai Banjarmasin Utara. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(1), 109-119. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i1.11724>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 130–138. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.51524>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56.