



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Peran Permainan Bakiak untuk Melatih Kemampuan Kerjasama pada Anak Usia Dini

Dhea Anggita Dwi Aprilia¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

dheanggi54@gmail.com

Abstrak – Permainan bakiak sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak berusia dini. Penelitian ini bermaksud untuk memahami peran permainan bakiak untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak usia dini. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode SLR. Penelitian ini memakai data sekunder dalam bentuk klausa, frasa, kata hingga kalimat yang diperoleh dari buku dan jurnal nasional. Teknik pengumpulan data memakai teknik simak dan catat sedangkan teknik validasi memakai triangulasi teori. Hasil penelitian ini yaitu terdapat 1) Mengenalkan konsep kerjasama sejak dini, 2) Melatih komunikasi dan keterampilan sosial, 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemimpinan, yang merupakan peran permainan bakiak untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak berusia dini. Simpulan pada penelitian ini yaitu terdapat 3 peran dari permainan bakiak untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak berusia dini.

Kata kunci – Anak Usia Dini, Kerjasama dan Permainan Bakiak

Abstract – Clog games are very useful for training cooperation skills in early childhood. This study aims to understand the role of clog games to train cooperation skills in early childhood. The method used in this research is the SLR method. This research uses secondary data in the form of clauses, phrases, words to sentences obtained from books and national journals. The data collection technique uses listening and recording techniques while the validation technique uses theoretical triangulation. The results of this study are 1) Introducing the concept of cooperation early on, 2) Train communication and social skills, 3) Foster a sense of responsibility and leadership, which is the role of clog games to train cooperation skills in early childhood. The conclusion of this study is that there are 3 roles of clog games to train cooperation skills in early childhood.

Keywords – Early Childhood, Cooperation and Clogs Game

PENDAHULUAN

Kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang sama. Marlina (2021) mengatakan kerjasama adalah sebuah upaya yang dilakukan oleh suatu kelompok untuk menggapai tujuan bersama. Sedangkan menurut (Surminah, 2015) kerjasama adalah usaha bersama antara individu atau kelompok untuk menggapai tujuan secara bersama agar memperoleh hasil yang lebih baik dan cepat. Di sisi lain (Nurdelila dkk, 2022) mengatakan kerjasama adalah bentuk

interaksi antara sebagian kelompok yang saling berhubungan untuk menggapai tujuan bersama.

Kerjasama memiliki manfaat yang berfaedah, salah satunya yaitu dapat mempermudah pekerjaan. Menurut (Lita, 2024) manfaat kerjasama yaitu dapat meringankan pekerjaan sehingga pekerjaan cepat usai. Sedangkan Redaksi Bahana (2024) menyatakan manfaat kerjasama yaitu dapat meningkatkan kemampuan kerja. Di sisi lain (Korompis & Losu, 2025) mengutarakan manfaat dari kerjasama yaitu dapat meningkatkan daya produksi.

Kerjasama dilakukan bukan tanpa tujuan yang jelas. Tujuan dari kerjasama yaitu untuk mencapai tujuan yang sama secara lebih singkat. Tim Guru Eduka, (2010) menyatakan tujuan dari kerjasama yaitu agar dapat merampungkan pekerjaan dengan cepat. Sedangkan menurut (Safrudin, 2018) tujuan dari kerjasama yaitu untuk meraih cita-cita yang sama. Contoh kerjasama yang bisa ditemukan dalam permainan tradisional salah satunya yaitu melalui permainan bakiak.

Bakiak adalah terompah yang dibuat dari kayu dibentuk memanjang disertai pengikat kaki yang dibuat dari ban. Karimah (2019) mengatakan bakiak merupakan sebuah terompah yang dibuat dari kepingan kayu yang dihias cantik. Sedangkan menurut (Hidayanti, 2013) bakiak merupakan sepasang terompah panjang yang dibuat dari kayu. Di sisi lain, (Fauni dalam Marlina, 2024) mengatakan bakiak merupakan serupa terompah yang alasnya dibuat dari kayu enteng disertai pengikat pada kaki yang dibuat dari ban bekas yang dikedua sisinya dipaku. Permainan bakiak memiliki cara bermain yang tidak berubah dari dahulu hingga kini.

Cara bermain bakiak ialah dengan membentuk kelompok dimana setiap kelompok berdiri digaris awal lalu berlari hingga garis akhir. Permainan ini membutuhkan kekompakan agar tidak terjatuh. Denok dkk., (2021) mengatakan cara bermain permainan bakiak yaitu permainan ini terdiri dari beberapa tim, setiap anggota tim menggunakan bakiak kemudian berdiri digaris awal, setelah diberikan isyarat, tim bertanding dengan beradu kecepatan berjalan hingga garis akhir. Sedangkan menurut (Winarsih dkk., 2023) cara memainkan bakiak yaitu dengan beregu atau tim yang masing-masing tim bertanding hingga garis akhir. Sementara itu, menurut (Islamiyah & Suyanti, 2020) cara bermain bakiak yaitu setiap pemain menggunakan bakiak secara bersama di garis awal, setelah mendapat isyarat, setiap kelompok beradu kecepatan hingga garis yang telah ditetapkan kemudian kembali lagi ke garis awal.

Tujuan permainan bakiak yaitu untuk melatih kerjasama dan keseimbangan. Gustian dkk., (2019) berpendapat tujuan permainan bakiak ialah untuk membangun rasa saling percaya terhadap teman, menumbuhkan rasa bahagia ketika bermain di lapangan, dan meningkatkan keseimbangan. Disisi lain, (Rahayu dkk., 2016) mengutarakan tujuan permainan bakiak yaitu dapat menumbuhkan keterampilan bersosialisasi anak. Sementara itu, (Sit, 2021) mengatakan tujuan permainan bakiak yaitu untuk melatih kesabaran serta kerjasama para pemain. Permainan bakiak dapat dimainkan oleh banyak kalangan, salah satunya yaitu pada anak berusia dini.

Anak berusia dini yaitu anak yang memiliki usia dibawah 6 tahun. Putri (2021) mengatakan anak berusia dini adalah anak yang berusia 3 hingga 6 tahun. Sedangkan,

(Bachrudin dalam Susanto, 2017) berpendapat anak berusia dini yaitu anak yang memiliki usia 0 sampai 5 tahun. Di sisi lain, (Windayani dkk., 2021) mengatakan anak berusia dini yaitu anak yang memiliki umur 0 sampai 6 tahun.

Karakteristik yang dimiliki anak berusia dini sangat unik. Lestari dkk., (2020) mengutarakan karakteristik yang dimiliki anak berusia dini yaitu adanya sifat spontan. Di sisi lain (Kurniawan, 2019) mengatakan anak berusia dini mempunyai karakteristik yaitu suka berimajinasi. Sedangkan menurut (Sudirman, 2021) anak berusia dini memiliki karakteristik yaitu adanya rasa penasaran yang tinggi.

Perkembangan yaitu suatu proses yang terjadi secara berkala dan terus menerus. Menurut (Seifert & Hoffnung dalam Talango, 2020) perkembangan adalah proses perubahan yang terjadi secara berkala dan terus menerus seperti pertumbuhan, pola berpikir dan keterampilan motorik. Sementara itu (Sutianah, 2021) perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif, yang terjadi bersamaan dengan berjalannya waktu akibat kematangan serta keterlibatan secara aktif dengan lingkungan. Di sisi lain, Mulyani (2018) mengutarakan perkembangan adalah suatu tahapan yang terus menerus sebagai hasil dari interaksi dari faktor eksternal dan internal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian SLR atau *Systematic Literature*. Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin (2024) mengatakan *Systematic Literature* merupakan penelitian yang berfungsi untuk mengevaluasi, mengidentifikasi dan menyelidiki seluruh penelitian tentang subjek dan pertanyaan penelitian yang disukai.

Penelitian ini menggunakan data berbentuk data sekunder. Data sekunder dapat berbentuk buku, pustaka, skripsi, dokumen-dokumen, dan jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian (Umaroh dan Hasanudin, 2024). Data sekunder yang diterapkan di dalam penelitian ini berupa klausa, frasa, kata hingga kalimat yang diambil dari jurnal dan buku nasional.

Metode Simak dan catat merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Hamidah dkk. (2022) mengutarakan metode simak dan catat adalah metode menyimak kemudian dimasukkan ke dalam bentuk tulisan di sebuah uraian. Metode simak pada penelitian ini menggunakan metode menyimak informasi untuk pengumpulan data. Metode catat pada penelitian ini menggunakan metode mencatat untuk mendapat data dari bahan simakan.

Teknik triangulasi yaitu teknik validasi data yang dipakai pada penelitian ini. Teknik triangulasi adalah teknik untuk mengembangkan kualitas dan kredibilitas serta memeriksa fakta dengan menghubungkan data (Puspita dan Hasanudin, 2024). Teknik triangulasi teori merupakan jenis teknik triangulasi yang dipakai pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran dari permainan bakiak untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak berusia dini sangatlah penting, karena permainan ini bukan hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam membentuk

sikap sosial dan kerja tim. Berikut adalah peran dari permainan bakiak untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak berusia dini:

1. Mengenalkan konsep kerjasama sejak dini

Permainan bakiak membuat anak-anak memahami arti penting bekerjasama dalam mencapai tujuan. Dalam permainan ini keberhasilan satu tim tidak bisa dicapai oleh satu anak saja, melainkan semua anggota harus bergerak serempak dan saling menyesuaikan langkah. Hal ini mengajarkan bahwa setiap anak memiliki peran yang sama penting.

Sejak usia dini anak-anak belajar bahwa kerjasama membutuhkan komunikasi, saling mendengar, dan bersabar terhadap teman satu tim. Tanpa adanya koordinasi yang baik tim tidak dapat berjalan sesuai rencana. Hal ini membentuk dasar keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka ke depan.

Dengan bermain bakiak anak tidak cuma bersenang-senang, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran sosial yang alami. Hal ini menjadi latihan awal untuk mengenali pentingnya saling percaya, menghargai, dan mendukung satu sama lain.

2. Melatih komunikasi dan keterampilan sosial

Permainan bakiak menuntut anak untuk terus berkomunikasi saat bermain. Mereka harus menyepakati irama langkah, memberi tahu saat siap berjalan, dan memberi aba-aba jika terjadi kesalahan. Aktivitas ini melatih kemampuan verbal dan non-verbal anak secara bersamaan.

Kemampuan berkomunikasi sangat penting dalam kerjasama. Melalui permainan ini anak bisa belajar mengungkapkan ide serta mendengarkan orang lain. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar keterampilan tawar menawar sederhana serta mengembangkan empati terhadap teman satu kelompok.

Lebih jauh lagi, permainan ini menciptakan suasana saling mendukung. Anak-anak akan terbiasa memberikan semangat, menghibur saat ada yang kecewa, atau memperbaiki strategi secara bersama. Ini memperkaya pengalaman sosial mereka dan memperkuat hubungan pertemanan.

3. Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemimpinan

Setiap anak dalam permainan bakiak memiliki tanggung jawab agar gerakan tim tetap kompak. Bila satu anak ceroboh atau tidak fokus, maka seluruh tim bisa gagal. Hal ini membangun kesadaran bahwa tindakan individu berdampak pada kelompok.

Dari sini, anak-anak belajar bahwa mereka memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. Secara tidak langsung, ini melatih disiplin dan kepekaan sosial yang sangat bermanfaat pada kehidupan keseharian, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

Selain itu permainan ini bisa memunculkan potensi kepemimpinan. Anak yang aktif memberi arahan atau menyemangati teman bisa menjadi pemimpin

kecil dalam tim. Ini menjadi ruang awal yang baik untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan yang sehat dan kolaboratif.

Gambar 1. <http://suaranahdliyin.com/permainan-bakiak-memacu-adrenalin-anak-dan-melatih-kerja-sama-42663/a-bakiak>.



SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini yaitu terdapat 1) Mengenalkan konsep kerjasama sejak dini, 2) Melatih komunikasi dan keterampilan social, dan 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemimpinan, yang merupakan peran permainan bakiak untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak berusia dini.

REFERENSI

- Denok, M., Istiklaili, F., & Nuryati, C. (2021). Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Marenggeng Desa Sindangwangi Kabupaten Brebes. *Sentra Cendekia*, 2(2), 63-74. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v2i2.1766>.
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektifitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 23-33. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.22166>.
- Hamidah, H., Asbari, M., Qodri, R., & Santoso, G. (2022). Sisi lemah spesialis: haruskah menjadi generalis. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(1), 13-19. <https://doi.org/10.9000/jupetra.v1i1.237>.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200. <https://www.neliti.com/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak#cite>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.

- Islamiyah, L., & Suyanti, S. (2020). Upaya meningkatkan sosial emosional anak melalui permainan bakiak di Kelompok B KB Nurul Yaqin Wringin Anom Asembagus Situbondo. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v1i1.913>.
- Karimah, N. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Pemahaman Konsep dan Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian pada BA 'Aisyiyah Bumirejo II Mungkid Kabupaten Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang
- Korompis, M., D., & Losu, F., N. (2025). *Pengkayaan Karakter Profesi Pedoman bagi Mahasiswa Keperawatan dan Kebidanan*. Banyumas. Wawasan Ilmu.
- Kurniawan, H. (2019). *Mendongeng Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Penerbit Bhuana Ilmu Populer.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., dkk. (2020). *Memahami Karakteristik Anak*. Madiun. CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lita, D. (2024). *Kekuatan Memaafkan*. Indonesia. Anak Hebat Indonesia.
- Marlina, S. (2024). *Studi Sosial Anak Usia Dini di Era Teknologi*. Jakarta. Prenada Media.
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model *guided discovery* dalam materi kerja sama pada siswa kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 53-60. Retrieved from <https://jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/192>.
- Mulyani, M. P. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini*, 46. https://siladikti.hangtuah.ac.id/filesila/NORA_FKG/B65412BKA_Usia%20Dini.pdf#page=58
- Nurdelila, Harahap N., H., Joesah, N., dkk. (2022). *Buku Ajar Kewirausahaan*. Sulawesi Tenggara. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela Pls*, 6(1), 58-66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>.

- 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). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>.
- Redaksi Bahana. (2024). *Renungan Pagi Edisi Desember 2024*. Indonesia. Penerbit Andi.
- Safrudin, Mulyani, S., & Lubis, R. (2018). *Pengembangan Kepribadian dan Profesionalisme Bidan*. Malang. Penerbit Wineka Media.
- Sit, M. (2021). *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*. Jakarta. Prenada Media.
- Sudirman, I., N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Badung. NILACAKRA.
- Surminah, I. (2015). Pola kerjasama lembaga litbang dengan pengguna dalam manajemen litbang (kasus balai penelitian tanaman pemanis dan serat). *Jurnal Bina Praja*, 5(2), 101-112. <https://doi.org/10.21787/jbp.05.2013.101-112>.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Sutianah, C. (2021). *Perkembangan peserta didik*. Pasuruan: Qiara Media.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 92-105. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/35-Article%20Text-58-1-10-20200704%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/35-Article%20Text-58-1-10-20200704%20(3).pdf).
- Tim Guru Eduka. (2010). *99% Sukses Ulangan Harian SD Kelas 3*. Jakarta. Penerbit Cmedia.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Winarsih, Y., Komala, Y., Maspupah, E., & Watini, S. (2023). Implementation of The ATIK Model to Improve Gross Motoric Ability Bakiak Games in TKIT Nurussunnah Batam. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 5(1), 81-90. <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i1.1069>.
- Windayanti, N., L., I., Dewi, N., W., R., Yuliantini, S., dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.