

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sedangkan Bapak pendidikan nasional Indonesia Ki Hadjar Dewantara mendefinisikan bahwa pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak itu, agar mereka sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (dalam Muhlis, 2025).

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang diberikan sebelum ke jenjang pendidikan dasar (Angginingsih et al, 2021). Pendidikan ini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar nantinya anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Khasanah et al., 2021). Pembelajaran pada anak usia dini diupayakan untuk meningkatkan segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal. Ada 6 aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan antara lain aspek fisik motorik, kognitif, Bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional, dan seni

(Suniati et al., 2022). Pada tahapan usia dini ada beberapa aspek yang perlu dikembangkan salah satunya adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial yang diperoleh melalui berbagai pengalaman dan kesempatan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Setyowahyudi et al., 2024). Perkembangan sosial juga bisa diartikan sebagai proses belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, mengenali perasaan, dan kebutuhan diri serta orang lain, serta membangun hubungan yang positif dengan lingkungan sekitar (Pebriani dan Hesni, 2023). Kemampuan sosial sangat penting bagi anak usia dini karena menjadi dasar bagi anak untuk bisa beradaptasi dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat untuk menjalani proses belajar dijejang selanjutnya (Ramelan dan Suryana, 2021).

Sejak usia dini penting untuk mengembangkan perilaku sosial anak, dimana anak mampu belajar bertingkah laku yang dapat diterima oleh lingkungannya sehingga nantinya anak dapat memainkan peran sosial yang diterima oleh kelompoknya. Dengan demikian, anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya, yang menjadi modal penting untuk meraih keberhasilan dalam kehidupan sosialnya kelak (Perlina & Nurhafizah, 2020). Sikap sosial yang baik juga membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga lebih mudah diterima secara positif oleh orang-orang disekitarnya (Perlina & Nurhafizah, 2020). Pengembangan sikap sosial dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, salah satunya permainan kelompok karena perkembangan sosial pada anak usia dini diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati, serta sikap saling membutuhkan satu sama lain (Perlina & Nurhafizah, 2020). Selain itu, perkembangan sosial anak juga tercermin

dari kemampuannya membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain melalui sikap saling menolong, berbagi, dan peduli terhadap sesama (Wirabrata & Marhaeni, 2020). Oleh karena itu, penanaman nilai dan sikap sosial perlu diberikan sejak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan kebutuhan perkembangan anak (Setyowahyudi et al., 2024).

Guru memiliki peran utama dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan kemampuan kerja sama dan adaptasi anak usia dini melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat (Dewi et al., 2024). Oleh karena itu, pendidik juga dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan metode yang sesuai guna mengoptimalkan perkembangan kemampuan kerja sama anak (Shofiah & Fauzi, 2023). Kerja sama anak tidak dapat dibangun secara instan, melainkan memerlukan proses pembelajaran yang berlangsung secara terus menerus dan berkelanjutan (Aqobah et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar juga dapat membantu guru menghadirkan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif bagi anak (Ayunu & Wirabrata, 2024). Selain itu, penerapan media pembelajaran yang menarik dapat mendorong partisipasi anak secara lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung (Wirabrata et al., 2023).

Menurut Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini disebutkan bahwa kemampuan bekerja sama termasuk dalam aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, yang terlihat dalam bentuk sikap kooperatif anak dengan teman, menaati aturan kelas, bertanggungjawab, bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya, berbagi dengan orang lain, menghargai hak atau pendapat atau karya orang lain, dan menunjukkan sikap toleran. Kerja sama merupakan suatu proses dalam

menyelesaikan tugas secara berkelompok atau bersama untuk mendapatkan hasil dengan nilai kerjasama sehingga dapat meningkatkan kerja sama anak serta memungkinkan pencapaian hasil yang cepat dan efisien dibandingkan dikerjakan secara individu (Surni et al., 2021).

Kerja sama anak usia dini bisa tumbuh saat proses belajar-mengajar. Bagi anak usia dini belajar melalui permainan merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan mampu mengembangkan kreativitas anak (Surni et al., 2021). Melalui pengalaman langsung saat bermain atau belajar, anak usia dini dapat mengembangkan kemampuannya dengan mencurahkan tenaga dalam kegiatan untuk mencapai tujuan tanpa perlu bantuan orang lain (Surni et al., 2021). Salah satu strategi yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain adalah kebutuhan dasar bagi anak usia dini dan menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan, karena pada hakikatnya dunia anak merupakan dunia bermain (Hayati & Putro, 2021). Permainan yang dapat mengembangkan sosial anak adalah permainan yang melibatkan kerja sama yang dilakukan anak secara berkelompok atau dikenal dengan permainan kooperatif (Perlina & nurhafizah, 2020). Ada berbagai macam permainan yang dapat mengembangkan kerja sama pada anak usia dini salah satunya adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk sarana bermain bagi anak. Selain memberikan manfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan perkembangan fisik anak, selain itu terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kerja sama, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, dan lainnya (Husein, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan di RA Ath-thooriq pada tanggal 18 dan 21 April 2025, ditemukan bahwa kemampuan kerja

sama anak dikelompok B masih tergolong rendah. Dari 17 anak, sebanyak 10 anak (60%) menunjukkan perilaku kurang kooperatif dalam kegiatan sehari-hari di kelas. Padahal pada usia 5-6 tahun anak diharapkan mampu berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, berbagi, menunggu giliran, serta menyelesaikan tugas secara bersama dan kolaboratif. Akibatnya, berbagai kegiatan kelompok di kelas belum dapat berlangsung secara optimal karena masih banyak anak yang memilih bermain sendiri, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama, serta belum mampu berbagi dan menunggu giliran dengan baik.

Pertama, sebanyak 6 anak masih cenderung untuk bermain secara individual dan enggan terlibat dalam aktivitas kelompok. Anak lebih memilih bermain balok atau mewarnai buku gambar secara mandiri, dibandingkan bergabung dalam kegiatan menyusun balok secara berkelompok bersama teman-temannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak dengan teman sebaya masih belum berkembang secara optimal. Hal itu terlihat dari kecenderungan anak untuk bermain sendiri, tidak mengajak teman untuk bermain bersama, kurang merespons ajakan bermain dari teman, serta belum menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan aktivitas kelompok.

Kedua, masih terdapat 4 anak yang menunjukkan sikap pemalu dan kurang aktif untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak lebih sering memilih duduk didekat guru atau melakukan aktivitas secara individual tanpa melibatkan teman lain, seperti menggambar, mewarnai, melihat buku cerita, maupun memainkan mainan yang tersedia tanpa melibatkan teman yang lain. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Anak

kurang memberikan respons saat diajak berbicara oleh teman, serta cenderung menghindari keterlibatan dalam kegiatan kelompok yang memerlukan komunikasi dan kerja sama.

Ketiga, sebanyak 10 anak belum mampu menyelesaikan tugas secara kolaboratif yang memerlukan kerja sama. Misalnya, pada kegiatan membuat kolase secara berkelompok, sebagian anak memilih untuk melakukan aktivitas lain, seperti memilih menggambar sendiri atau berjalan-jalan di sekitar kelas sehingga kurang berkontribusi dalam penyelesaian tugas kelompok. Selain itu, anak juga kurang menunjukkan inisiatif untuk membantu teman dalam menyusun kolase dan cenderung menyerahkan pekerjaan kepada anggota kelompok lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum mampu menjalankan peran dan tanggung jawabnya dalam kegiatan kelompok secara optimal.

Keempat, sikap tanggung jawab anak terhadap tugas kelompok masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kepedulian terhadap hasil kerja kelompok, kecenderungan menyerahkan tugas kepada teman lain, serta rendahnya inisiatif untuk membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, anak juga cenderung memilih-milih teman dalam bekerja sama dan lebih suka berinteraksi dengan teman yang sudah dekat dengannya. Anak sering menolak bergabung dengan kelompok tertentu atau kurang menerima keberadaan anggota kelompok yang bukan teman dekatnya. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak belum memiliki rasa tanggung jawab yang baik terhadap tugas kelompok serta belum mampu menjalin kerja sama dengan seluruh teman sebayanya dalam kegiatan kelompok.

Kelima, dalam kegiatan rutin sehari-hari kemampuan anak dalam berbagi dan

menunggu giliran juga belum berkembang secara optimal. Dari 10 anak yang menunjukkan kemampuan kerja sama rendah, seluruh anak masih sering berebut mainan atau media pembelajaran. Selain itu, mereka juga belum menunjukkan sikap sabar dalam aktivitas pembiasaan, seperti saat mengantre untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, di mana anak sering kali berusaha untuk mendahului temannya saat mengantre. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa anak perlu mendapatkan stimulus yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kerja sama, khususnya dalam aspek interaksi sosial positif, partisipasi aktif dalam kelompok, tanggung jawab terhadap tugas bersama, kemampuan berbagi, menunggu giliran, serta menunjukkan kepedulian terhadap teman sebayanya selama kegiatan bermain sambil belajar.

Hasil observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan kerja sama anak kelompok B di RA Ath-Thooriq tidak hanya disebabkan oleh faktor internal anak, tetapi juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Meskipun guru telah melaksanakan berbagai kegiatan pembiasaan yang bertujuan menumbuhkan kemampuan kerja sama, seperti bermain dalam kelompok kecil, membagi tugas saat membereskan mainan, dan melakukan aktivitas bersama, kegiatan tersebut masih kurang bervariasi dan belum memberikan kesempatan yang cukup bagi anak untuk berlatih kerja sama secara aktif. Akibatnya, sebanyak 10 dari 17 anak (60%) masih menunjukkan perilaku yang mencerminkan rendahnya kemampuan kerja sama, seperti memilih bermain sendiri, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, tidak mau membantu teman, serta belum mampu menyelesaikan tugas bersama secara kolaboratif.

Selain itu, permainan aktif yang seharusnya menjadi sarana melatih

kemampuan kerja sama belum dilaksanakan secara konsisten dan berkelanjutan. Berdasarkan hasil observasi, guru pernah menerapkan permainan tradisional meong-meongan sebagai salah satu bentuk permainan aktif dalam pembelajaran. Namun, pelaksanaannya masih terbatas dan hanya dilakukan beberapa kali, dan belum disertai permainan tradisional lainnya. Akibatnya, anak belum memperoleh pengalaman yang cukup untuk berlatih kemampuan kerja sama, saling membantu, mengikuti aturan kelompok, dan menyelesaikan kegiatan secara bersama-sama. Kondisi ini menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dilakukan secara berkelanjutan agar kemampuan kerja sama anak dapat berkembang secara optimal.

Salah satu alternatif yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial yang dapat mendukung perkembangan kemampuan kerja sama anak. Namun, pada era digital seperti saat ini anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan bermain bersama teman sebayanya. Hal ini membuat permainan tradisional semakin jarang dimainkan, padahal permainan tradisional memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui aktivitas yang melibatkan interaksi, komunikasi, kerja sama, dan kolaborasi.

Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama anak adalah permainan ular naga panjang. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan mengharuskan setiap anak untuk saling berkoordinasi, berkomunikasi, mengikuti aturan, serta menghargai peran masing-masing agar permainan dapat berlangsung dengan baik. Melalui permainan

ular naga panjang, anak memperoleh pengalaman langsung dalam bekerja sama, anak belajar bersosialisasi, menaati aturan permainan, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kepedulian terhadap teman sebayanya. Oleh karena itu, permainan ular naga panjang dipandang berpotensi menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak kelompok B di RA Ath-Thooriq.

Permainan tradisional ular naga panjang berasal dari Jakarta, khususnya masyarakat Betawi, kemudian berkembang dan menyebar keseluruh wilayah Nusantara dengan variasi menyesuaikan budaya setempat (Waldo et al., 2025). Ular naga panjang adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok oleh anak-anak. Permainan ini biasanya dilakukan pada sore hari ataupun malam hari (Ahmadun, 2019). Permainan ular naga panjang merupakan permainan yang cukup praktis karena tidak memerlukan alat bantu apapun (Ni'mah et al., 2023). Hal utama yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah jumlah anak yang banyak. Anak-anak umumnya bermain ular naga panjang di tanah lapang atau halaman yang luas. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, biasanya melibatkan 5 hingga 10 anak. Dua anak ditunjuk sebagai “gerbang” sementara anak-anak lainnya berperan sebagai “ular”. Anak yang menjadi gerbang berdiri berhadapan dan mengangkat tangan sambil berpegangan membentuk semacam terowongan. Sementara anak yang menjadi “ular” berbaris rapi dengan memegang pundak teman di depannya dengan menyanyikan “lagu ular naga panjang”. Saat lagu selesai, “gerbang” ditutup oleh dua anak yang membentuk terowongan akan menjatuhkan tangan mereka untuk menangkap anak yang berada di tengah dan anak yang tertangkap akan diminta untuk memilih salah satu dari dua “gerbang” yang dijaga

oleh pemain. Pemain yang tertangkap akan bergabung dibelakang gerbang pilihannya. Permainan dilanjutkan dengan kedua penjaga gerbang saling memperebutkan anak-anak yang berbaris dibelakang mereka. Permainan akan berakhir ketika penjaga gerbang berhasil memperebutkan seluruh pengikut dari penjaga gerbang lainnya (Ni'mah et al., 2023). Pada permainan ini secara tidak langsung anak belajar tentang pentingnya bekerja sama, saling menunggu giliran, dan memahami peran masing-masing. Dalam pengamatan peneliti, pada saat proses pembelajaran di kelas anak-anak lebih sering diberikan kegiatan yang dikerjakan secara individu seperti mewarnai dan menggambar sesuai dengan tema kegiatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Roudlatul Ni'mah, Senny. W.D. Saputri, dan Aisyah Nur Atika (2023) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak di Kelompok KB Al-Irsyad Al-Islamiyah Jember Tahun 2022/2023” diperoleh hasil bahwa penggunaan permainan tradisional ular naga panjang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan interaksi anak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ida Ubaida, Sholatul Hayati, dan Is Nurhayati (2024) dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun TKIT Al-Fitrah” diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Dan penelitian yang dilakukan oleh Angri Lismayani dan Muhammad Isbar Lasmayana (2024) dengan judul “Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini” diperoleh hasil bahwa pemberian kegiatan bermain permainan tradisional terhadap kemampuan sosial emosional pada anak mengalami peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pemberian *treatment*.

Permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan berbagai aspek perkembangan anak (Fajriani, 2026). Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik bukan hanya pada pemanfaatan permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak, melainkan juga ikut serta melestarikan kebudayaan bangsa yang unik dan khas agar tidak hilang akibat kemajuan zaman. Kemampuan mengenal budaya merupakan keterampilan anak dalam memahami kebudayaan yang mencakup pakaian adat, makanan, bahasa, musik, dan permainan tradisional (Setyowahyudi et al., 2023). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh permainan tradisional ular naga panjang terhadap kemampuan kerja sama anak kelompok B di RA Ath-Thooriq”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Saat kegiatan bermain, anak cenderung bermain sendiri seperti bermain balok ataupun mewarnai buku gambar sendiri dibandingkan bergabung dalam kegiatan bermain kelompok bersama teman lainnya.
2. Saat kegiatan penugasan yang dikerjakan secara berkelompok, 10 anak belum menunjukkan kemampuan kerja sama dan cenderung pasif. Mereka justru memilih untuk diam, hanya melihat temannya menyelesaikan tugasnya, atau bahkan merebut media pembelajaran yang sedang digunakan oleh temannya, serta lebih memilih untuk mengerjakan secara sendiri.
3. Jika disuruh untuk bekerja secara berkelompok sebagian anak memilih-

milih teman dan hanya mau bekerja sama teman dekatnya saja.

4. Anak belum menunjukkan kemampuan berbagi dan menunggu giliran, yang terlihat dari perilaku sering berebut mainan, tidak mau membereskan mainan, tidak memberi kesempatan pada temannya untuk bermain, serta masih saling berebut barisan tidak mau mengalah saat disuruh untuk membuat antrian.
5. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang variatif dan menarik, misalnya membuat kolase, menyusun balok secara berkelompok. Sehingga anak cepat bosan dan memilih untuk tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan berkelompok.
6. Permainan aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional hanya dilakukan beberapa kali saja, dan hanya terbatas pada permainan meong-meongan anak kurang mendapat variasi pengalaman bermain.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang ada pada lapangan penelitian, maka adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kerja sama anak. Anak didik belum mampu untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dan belum terlibat dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Keterbatasan variasi dalam metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Upaya meningkatkan kemampuan kerja sama anak dilakukan dengan penelitian yaitu pengaruh permainan tradisional ular naga panjang terhadap kemampuan kerja sama anak kelompok B di Ra Ath-Thooriq.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh permainan ular naga panjang terhadap kemampuan kerja sama anak kelompok B di Ra Ath-Thooriq?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ular naga panjang terhadap kemampuan kerja sama anak kelompok B di Ra Ath-Thooriq.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka peneliti hendak mempunyai manfaat penelitian, dimana manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis (langsung) dan manfaat praktis (tidak langsung). Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

##### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah kajian tentang pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini.

### **1.6.2 Manfaat praktis**

#### **A. Bagi Anak Didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, khususnya anak kelompok B di RA Ath-Thooriq, dalam meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan tradisional ular naga panjang. Melalui permainan tersebut, anak diharapkan mampu bekerja sama dengan teman sebaya, saling membantu, menaati aturan permainan, menghargai peran teman, serta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok.

#### **B. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai acuan dan bahan evaluasi dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak didik melalui penerapan permainan tradisional ular naga panjang dalam kegiatan pembelajaran.

#### **C. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian mengenai penerapan permainan tradisional ular naga panjang ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kepala sekolah dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini melalui penerapan kegiatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

#### **D. Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan permainan tradisional ular naga panjang sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan penelitian sejenis sehingga dapat memperkaya kajian di bidang pendidikan anak usia dini.