PERMAINAN TRADISIONAL TEKA-TEKI GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA MELALUI PEMBELAJARAN BERHITUNG PADA KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN TK DHARMA WANITA TEBON KARANGMOJO MAGETAN

SKRIPSI

Oleh :

Niswaturrohma
NIM. D98215031

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PIAUD
2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Niswaturrohma
NIM	: D98215031
Jurusan/ Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 01 Desember 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

6881EAHF153333579

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Niswaturrohma

D98215031

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Niswaturrohma

NIM : D98215031

Judul : **PERMAINAN TEKA-TEKI GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA MELALUI PEMBELAJARAN BERHITUNG PADA KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN TK DHARMA WANITA TEBON KARANGMOJO MAGETAN**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 01 Desember 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Hj.Eni Purwati, M.Ag.	Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I.
196512211990022001	197011202000031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Niswaturrohma ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 27 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I.

NIP. 196301231993031200 2

Penguji-I

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji II

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

Penguji III

Dr. Eni Purwati, M.Ag.

NIP. 196512211990022001

Penguji IV

Dr. Imam Syafi'I, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I

NIP. 197011202000031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: NISWATURROHMA
NIM	: D98215031
Fakultas/Jurusan	: TARBIYAH DAN KEGURUAN/ PIAUD
E-mail address	: Niswatur15.rahma@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERMAINAN TRADISIONAL PERMAINAN TEKA-TEKI GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA MELALUI PEMBELAJARAN BERHITUNG PADA KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN PADA TK DHARMA WANITA TEBON KARANGMOJO MAGETAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(NISWATURROHMA)

Scanned with CamScanner

ABSTRAK

Niswaturrohma. 2019. *Permaian Tradisional Teka-teki Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kerjasama Melalui Pembelajaran Berhitung pada Kelompok B usia 5-6 tahun TK Dharma Wanita Karangmojo Kabupaten Magetan*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Eni Purwati, M.Ag., Dr. Imam Syafi`i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I.

Kata Kunci : Media Permainan "teka-teki gobak sodor", kerjasama anak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan kerjasama pada anak kelompok B terutama pada kegiatan bekerjasama untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita Tebon Karangmojo Magetan. Hasil pengamatan menunjukan bahwa dari 14 siswa yang mau bekerjasama hanya 7 siswa.

Fokus penelitian ini adalah Bagaimana penerapan permainan "Teka-teki Gobak Sodor". Bagaimana kemampuan kerjasama anak setelah penerapan permainan "teka-teki gobak sodor". Bagaimana pengaruh penerapan permainan "teka-teki gobak sodor" dalam meningkatkan kemampuan kerjasama. Pada siswa kelompok B di TK Dharma Wanita Tebon Karangmojo Magetan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan teka-teki "gobak sodor media"untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak.

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan penelitian tindakan kelas kolaborasi,yang ditujukan untuk mengetahui seberapa cocok permainan "teka-teki gobak sodor" untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak.

Hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan "teka-teki gobak sodor" dalam meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak, hal ini dibuktikan dari hasil pada pra siklus 100% anak tidak mampu bekerjasama dan pada Siklus I di peroleh hasil 50% akhir pada siklus II dengan prosentase 78%. Dengan begitu permainan "teka-teki gobak sodor" sangat berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN SAMPUL ii
HALAMAN MOTTO iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Idetifikasi Masalah 9
C. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan Penelitian 10
E. Lingkup Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 11
G. Penelitian Terdahulu 12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Permainan Tradisional
1. Pengertian Permainan 16
2. Pengerian permainan tradisional 17
3. Jenis-jenis permainan tradisional 18
4. Manfaat Permainan Tradisional 19
B. Pengertian Kerjasama 20
1. Tujuan Kerjasama 22
2. Manfaat Kerjasama 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Indikator Kerjasama 23
C. Metode Bermain Teka-teki Gobak Sodor 25
1. Pengertian Metode Bermain 27
2. Macam –macam Bermain 28
3. Bermain Teka-teki Gobak Sodor 29
4. Manfaat Bermain Teka-teki Gobak sodor 32
5. Langkah- langkah Bermain Permainan Teka-teki Gobak sodor 32
6. Menigkatkan Kerjasama melalui Permainan Teka-teki 33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian 34
B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian 37
C. Variabel yang diselidiki 38
D. Rencana Tindakan 38
E. Data dan Cara Pengumpulan Data 41
F. Teknik Analisis Data 44
G. Instrumen Penilaian 46
H. Tim Penaliti dan Tugasnya 47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 49
B. Pembahasan 77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 84
B. Saran 85

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar Tabel dan Gambar

Tabel 1.1 Tabel Mapping Penelitian Terdahulu 13
Tabel 2.1 Faktor yamg Mempengaruhi Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun 23
Gambar 2.1 Lapangan Gobak Sodor 27
Gambar 2.2 Lapangan Gobak Sodor 31
Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kurt Lewin 35
Tabel 3.2 Kriteria Nilai Rata-Rata 48
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Belajar 48
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Observasi siswa 49
Tabel 3.5 Hasil Nilai Ketrampilan Kerjasama 50
Tabel 3.6 Tabel Observasi Peserta Didik 52
Tabel 4.1 Kriteria Pendidikan 58
Tabel 4.2 Hasil Nilai Kerjasama Peserta Didik pada Pra Siklus 58
Tabel 4.3 Kriteria Penilaian 60
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kerjasama Pada Pra Siklus 60
Tabel 4.5 Observasi Peserta Didik 65
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian 67
Tabel 4.7 Hasil Nilai Ketrampilan Kerjasama Peserta Didik pada Siklus I..... 67
Tabel 4.8 Kriteria Penilaian 70
Tabel 4.9 Nilai Ketrampilan Kerjasama Siklus I 70
Tabel 4.10 Tabel Observasi..... 75
Tabel 4.11 Kriteria Penilaian 77
Tabel 4.12 Hasil Nilai Penerapan Permainan Teka-teki Siklus I..... 78
Tabel 4.13 Kriteria Penilaian 81
Tabel 4.14 Hasil Nilai Ketrampilan kerjasama Peserta Didik Siklus I 81
Tabel 4.15 Tabel Observasi Peserta Didik 86
Tabel 4.16 Kriteria Penilaian 87
Tabel 4.17 Hasil Nilai penerapan Permainan Gobak Sodor 88
Tabel 4.18 Kriteria Penilaian 91
Tabel 4.19 Hasil Nilai Ketrampilan Kerjasama siklus II 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.20 tabel Observasi 96
Tabel 4.21 Kriteria Penilaian 97
Tabel 4.22 Hasil Penerapan Permainan Teka-teki Gobak Sodor 98
Tabel 4.23 Kriteria Penilaian 101
Tabel 4.24 Hasil Ketrampilan Kerjasama Melalui Permainan siklus II 101
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Kerjasama 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah generasi penerus bangsa. Masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan oleh anak–anak. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usian Dini adalah investasi yang sangat berharga bagi bangsa dan merupakan tahap awal untuk menuju jenjang selanjutnya.Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan manusia yang berkualitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada dasarnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Sejak dipublikasikannya hasil-hasil riset terakhir di bidang ilmu syaraf dan psikologi maka fenomena pentingnya PIAUD merupakan hal yang diwajibkan. PIAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia dini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sangatlah pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri secara menyeluruh. Bagian dari anak yang dikembangkan meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Tujuan pembelajaran anak usia dini adalah supaya anak berkembang menjadi manusia yang utuh dan memiliki kepribadian yang mulia, cerdas dan terampil, mampu bekerjasama dengan orang lain, mampu hidup berbangsa dan bernegara, serta bermasyarakat[1]. Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut kemampuan sosial merupakan sangat penting dalam mewujudkan manusia yang utuh.

Kemampuan sosial sangat diperlukan karena sesungguhnya manusia adalah makhluk sosial *(zoon politicon)*. Manusia tidak dapat hidup sendiri, banyak kehidupan mereka yang terkait dengan orang lain, bahkan sejak mereka dilahirkan mereka membutuhkan orang lain untuk membatunya. Oleh karena itu manusia harus saling menghargai dan mencintai sesama manusiadan saling bergotong royong atau bekerja sama dalam kehidupan sehari hari, Hal tersebut di perjelas oleh hadis berikut:

عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: لاَيُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّى يُحِبَّ لِأَخِيْهِ مَايُحِبُّ لِنَفْسِهِ.(رواه البخارى ومسلم وأحمد والنسائى)

> Anas ra. berkata, bahwa Nabi saw. bersabda, “Tidaklah termasuk beriman seseorang di antara kami sehingga mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri”. (H.R. Bukhari, Muslim, Ahmad, dan Nasa’i).

[1] Dadan Suryana., *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta; Kemcana, 2016) , 217.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Melalui interaksi sosial seorang anak dapat memenuhi kebutuhan akan perhatian,kasih sayang, dan cinta. Anak tidak dapat terlepas dari lingkungan sosialnya karena meraka belajar dan berkembang dari lingkungan.Oleh karena itu lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang mendukung menjadi penentu kematangan karakter anak. Lingkungan sekolah adalah lingkungan yang tepat untuk sosial anak. Di dalam lingkungan sosial anak akan belajar berhubungan dengan dengan teman seusinya, guru dan orang-orang yang ada disekitar lingkungan sekolah. Karena manusia merupakan makhluk sosial yang mempunyai arti manusia harus hidup saling berdampingan dengan manusia yang lainnya.Untuk itu selalu terjadi kerjasama antara seseorang dengan seseorang lainnya.

Kerangka konsep dalam penelitian ini adalah pengembangan kemampuan sosial dan emosional pada anak melalui metode bermain permainan tradisional.Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Pada anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.[2]Menurut Mayesty dalam Yuliani bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan[3]. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan anak untuk memahami peraturan-peraturan yang merangsang perkembangan prilaku sosial dan emosional

[2]Irawan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permaian Tradisional*(Sumatra: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata, 2019), 39.
[3] Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), 219.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak.menyatakan game memiliki elemen kerja sama tim yang tersembunyi kadang bersama orang lain dalam ruangan yang sama dengan pemain lain. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak usia dini melalui permainan tradisional anak dituntut untuk berkonsentrasi terhadap perintah, merespon instruksi dan reaksi teman bermain serta mentaati peraturan dalam permainan[4].

Penelitian Yudiwinata dan Handoyo menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan),dan karakternya. Ekawati, dkk. menjelaskan bahwa permainan tradisional ternyata mampu berpengaruh dalam mengembagkan kecerdasan intrapersonal anak Sisi lain, meskipun manfaat permainan tradisional sangat banyak bagi tumbuh kembang anak, tidak banyak orang tua yang mengetahui manfaat tersebut, bahkan orangtua sangat jarang masih mengingat bagaimana memainkannya dan jarang menceritakan permainan tradisional yang pernah di mainkan dulu pada anak-anaknya. Hal ini tentu membuat eksistensi permainan. Bermain merupkan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena pada dasarnya dunia anak adalah duania bermain.

Pada saat anak bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah dan puas. Terkadang saat anak bermain anak menemukan pasangan yang tidak sependapat dengan dirinya yang

[4] John C. Bech dan Mitchell Wade, *Gamer Juga Bisa Sukses* (Jakarta: PT Gramedia, 2006), 137.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyebabkan anak tersebut marah, sedih,tidak setuju, atau mengambek. Anak pun belajar memahami perasaan emosi, pendapat orang lain dan dapat memahami bahwa anak lain memiliki tuntutan dan hak yang sama seperti dirinya. Istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk di jabarkan. Bermain dapat dibedakan menjadi dua model permainan yaitu dengan bermain menggunakan peraturan dan bermain tanpa aturan. Bermain menggunakan peraturan biasanya disebut dengan "permainan".

Parten dalam Ismail menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi bagi anakdan menyatakan terdapat enam tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak.pada keenam bentuk kegiatan bermain tersebut terdapat kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Salah satu perkembangan bermain menurut Mildred Parten yaitu permainan kerja sama *(cooperative play).* Kegiatan bermain bersama teman sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi, bergau atau membaur dengan orang lain. Bagi Mildred Parten, jenis permainan secara berkelompok tampil berurutan dan menunjukkan perkembangan kegiatan bermain pada anak. Sedang menurut penelitian lain menunjukkan bahwa kegiatan bermain tersebut tidaklah muncul berurutan. Munculnya kegiatan yang lebih sosial akan menghentikan tampilnyan non-sosial atau kurang sadar interaksi sosialnya.[5]

[5]Andang Ismail, *Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 32-36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan kerjasama ini biasanya mulai muncul pada tahun-tahun awal prasekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara siswa yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya dalam permainan drama dan permainan konstruktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa TK sudah mampu bermain secara berkelompok, dapat bekerjasama di dalam kelompok dan saling membantu antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.Permainan konstruktif merupakan salah satu bentuk dari permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan konstruktif merupakan permainan membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu menggunakan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan semacamnya.

Suardiman menyampaikan bahwa anak-anak biasanya akan tertarik terhadap permainan konstruktif karena pada umumnya anak lebih senang terhadap alat permainan yang dapat diubah-ubah, misalnya ditarik-tarik, dibongkar pasang, dapat bergerak, disusun dari pada permainan yang sudah jadi tinggal pakai saja[6]. Saat anak melakukan permainan konstruktif anak dirangsang untuk bekerjasama dengan teman sebaya dalam membentuk atau membangun bentuk benda secara bersama-sama atau berkelompok.

[6]S.P Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Tk* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2003), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prilaku kerjasama atau tolong menolong dalam hal kebaikan harus kita tanamkan sejak dini, menanamkan sikap sepiritual kepada anak akan membentuk pribadi anak yang baik serta sosial anak yang bagus. Seperti hadis dibawah ini :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

> Dan tolong menolong lah kamu dalam hal (mengerjakan) kebajikan, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksaNya.Dengan begitu setiap orang tua wajib untuk menanamkan sikap kerjasama dan tolong menolong dalam hal kebaikan.

Sebagai pendidik yang berperan dalam perkembangan peserta didik harus mempersiapkan dengan matang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, demi meningkatkan kerjasama pada siswa. Berdasarkan hasil observasi, untuk dapat untuk mengetahui kerjasama siswa pada kelompok B TK Darma Wanita Tebon Karangmojo, Magetan, peneliti[7]melakukan pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Di TK Darma Wanita Tebon, kerjasama sesama teman masih sangat rendah, hal ini terlihat ketika guru memberikan tugas kelompok yang harusnya diselesaikan dan dikerjakan dengan bersama-sama banyak peserta didik yang masih ingin menyelesaikan tugasnya sendiri dan tidak mau bekerjasama dengan temannya. Hasil wawancara yang dilakukan terdapat 14 anak yang terdiri 10 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki,terhitung 35,73% dari mereka yang dikategorikan MB (Mulai Berkembang) 64,27% masih perlu bimbingan.

[7]Nurul Arifati, Permainan Tradisional ,Alternatif Media Pengembangan Kopetensi Sosial Emosional Anak Usia Dini *Jurnal Cakrawala dini* vol. 5, No. 1, 2014, 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal ini disebabkan karena guru kurang menerapkan dan memotivasi, sehingga menyebabkan sikap kerjasama di TK Darma Wanita Tebon Karangmojo memiliki nilai yang sangat rendah.

Seringkali kegiatan pembelajaran di TK Darma Wanita Tebon Karangmojo dilakukan didalam kelas, sehingga kegiatan pembelajaran tidak begitu kodusif. Selama penelitian penulis, akan melakukankegiatan di dalam kelas namun penulis peneneliti akan mengajak siswa untuk belajar melalui permainan untuk memotivasi anak lebih semangat untuk belajar dan menstimulasi prilaku kerjasama pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru TK Darma Wanita Tebon Karangmojo, disana tidak terlalu sering melakukan kegiatan yang untuk mengembangkan prilaku kerjasama anak sehingga untuk mengembangkan sikap kerjasama kurang kondusif. Biasanya gurunya hanya mengajarkan kerjasama dengan melalui pengelompokan anak dan diberi gambar buah beserta penjumlahan, guru cenderung memberi intruksi, dengan metode seperti ini, anak yang faham akan tugas yang diberi yang mengerjakan tugas tersebut dan yang tidak faham dan belum bisa anak akan cenderung pergi berkeliling kelas sehingga keadaan kelas tidak kondusif dan kerjasama anak tidak berkembang dengan baik.

Permainan tradisional teka-teki gobak sodor ini diharapkan akan menjadi dukungan bagi pemerintah Indonesia untuk dapat memajukan masyarakat serta pendidikan nasional, yang berakar pada kebudayaan Nasional yang mengandung pengertian bahwa penyelanggaraaan pendidikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nasional anak selalu berpijak pada bumi dan budaya Indonesia serta kearifan lokal.Untuk mengembangkan sikap kerjasama anak penulis membuat penelitian tindakan kelas dengan mengusung judul,**"Permainan Tradisional Teka-Teki Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kerjasama Melalui Pembelajaran Berhitung Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Darma Wanita Tebon Karangmojo, Magetan".**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah yang ada di TK Darma Wanita Tebon sebagai berikut:

1. Banyaknya peserta didik yang kurang bisa bekerjasama dalam tim
2. Pendidik kurang mengkreasikan pembelajaran untuk mengembangkan kerjasama pada anak

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penerapan Permaian Teka –teki Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak pada kelompok B TK Dharma Wanita Tebon dalam Pembelajaran Berhitung?
2. Bagaimana Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Permainan Teka teki Gobak Sodor pada kelompok B TK Dharma Wanita Tebon Karangmojo, Magetan Melalui Pembelajaran Berhitung?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan permainan Teka-teki Gobak sodor dalam peningkatan kerjasama melalui pembelajaran berhitung pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Tebon Karangmojo, Magetan.
2. Untuk mengetahui peningkatan sikap kerjasama anak melalui permainan Teka-teki Gobak Sodor dalam Peningkatan Kerjasama pada Anak Melalui Pembelajaran Berhitung di TK Dharma Wanita Tebon karangmojo, Magetan.

E. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian meliputi anak kelompok B TK Dharma Wanita Tebon Karangmojo Magetan, dengan jumlah 20 Anak.
2. Penelitian ini fokus pada materi meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan Teka-teki Gobak Sodor dalam Pembelajaran Berhitung.
3. Penelitian penerapan permainan Teka-teki Gobak Sodor dengan beberapa langkah, yaitu:
   a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing – masing kelompok terdiri dari 7 orang
   b. Guru memberikan penjelasan terkait permainan Teka-teki Gobak Sodor yang akan di mainkan.
   c. Guru memberikan contoh, dan menjelaskan tugas masing-masing kelompok untuk biasa menyelesaikan teka-teki yang diberikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

   Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan sikap kerjasama pada anak dan dapat membiasakan anak untuk menghargai orang lain.

2. Bagi Guru

   Bagi Guru, penelitian ini dapat meningkatkan dan memperbaiki sosial anak. Guru juga dapat mengambil hikmah penelitian ini sebagai contoh, guna untuk meningkatkan mutu pelajaran yang dilakukan.

3. Bagi Sekolah

   Bagi sekolah, kontribusi dari hasil penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar anak. Melalui penelitian ini, masalah pembelajaran dapat dikaji dan diteliti dengan tuntas. Kualitas sekolah menjadi lebih baik.

4. Bagi Peneliti

   Peneliti akan mendapatkan pengalaman baru mengenai ilmu ketrampilan mengajar disekolah, khususnya dalam meningkatkan kerjasama dengan menggunakan permainan Teka-teki Gobak Sodor.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bentuk perbandingan yang relevan dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penelitian dalam melakukan penelitianyang akan dilakukan penulis dapat memperkaya teori yang diperlukan dalam mengkaji penelitian agar dapat memperkaya bahan kajian pada penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang digunakan untuk memperkaya teori pada penelitian ini :

1. April Dian Kusumawati dengan judul "Peningkatan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif". Pada penelitiannya menyatakan bahwa penelitian tersebut berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama pada anak.[8]
2. Sania Hidayati dengan judul "Peningkatan Kerjsama Anak Melalui Metode Proyek Menghias Kelas Pada Siswa Kelompok B RA Az-zahra Jambor Kec. Tuntang, Kab Semarang." pada penelitian ini berhasil meningkatkan kerjasama pada anak di kelompok B.[9]
3. Nola Sanda Rekysika dengan judul " Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kerja Kelompok di Kelompok A TK Negeri Teruntukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo". Penelitian ini

[8] Aprilia Dian Kusumastuti, "Peningkatan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B di TK ABA Ploso Kerep Gunung Kidul"(Skripsi-- Universitas Negeri Yogyakarta,Yogyakarta, 2017), 3.

[9] Sania Hidayati, "Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Metode Proyek Menghias Kelas Pada Siswa Kelompok B RA Az-zahra Jombor Kec. Tuntang", Kab. Semarang (Skripsi--Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Semarang, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga meningkatkan kerjasama dengan baik dengan metode kerja kelompok.[10]

Tabel 1.1
Mapping Penelitian Metode Penelitian Terdahulu

NO	Nama	Judul/Tahun	Metode	Hasil
1.	April Dian Kusumawati	Peningkatan Kerjasama Melalui Permainan Kostruktif Pada Anak Kelompok B di TK ABA Plosokerep Bunder Patuk Gunung Kidul	Penelitian Tindakan Kelas	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kerjasama pada anak dikelompok B TK ABA Hal itu dibuktikan dengan presentase 87,67% pada siklus I dan II
2.	Sania Hidayati	Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Metode Proyek Menghias Kelas Pada Siswa Kelompok B RA Az-zahra Jambor Kec. Tuntang, Kab Semarang	Penelitian TIndakan Kelas	Rata-rata peningkatan kemampuan Kerjasama anak Kelompok B RA Az-zahra jombor, pra siklus sebesar 15% kemudian meningkt menjadi 45% pada siklus I, dan akhirnya mengalami

[10] Nola Sanda Rekysika, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kerja Kelompok di Kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligiling Temon Kulon Progo"(Skirpsi--Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015), 81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				peningkatan lagi pada siklus II yaitu 80%
3.	Nola Sanda Rekysika	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kerja Kelompok A TK Negeri Terukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo	Penelitian Tindakan Kelas	Penelitian ini dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak melalui kerja kelompok yang dapat mengajarkan anak bertanggung jawab atas tugasnya dan membantu kelompok menyelesaikan tugas ketika mengalami kesulitan. Pada siklus I presentase kemampuan kerjasama anak adalah 73%. Pada siklus II presentase meningkat lagi kemampun kerjasama pada anak 96%.
4	Ika Sri Wahyuni	EFEKTIVITAS PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR TERHADAP	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil analisis data menghasilkan nilai rata-rata kelompok eksperimen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		PENYESUAIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI CAKRANINGRATAN SURAKARTA		65,70 dan kelompok kontrol 61,17%. Hal ini berarti bahwa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional gobag sodor mempunyai penyesuaian sosial lebih baik daripada kelompok kontrol. Uji independent sample t test menghasilkan t hitung 3,119%, sedangkan t tabel adalah 2,002. Karena t hitung > t tabel dan probabilitas p value < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak yaitu terdapat perbedaan penyesuaian sosial sesudah pemberian permainan tradisional gobag sodor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dari persamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu dengan yang sekarang adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persamaan pertama pada penelitian terdahulu meningkatkan kerjasama melalui permainan kostruktif dan penelitian ini meningkatkan kerjasama pada anak melalui permainan gobak sodor. Sama-sama menggunakan permainan untuk meningkatkan kerjasama anak. Sedangkan perbedaannya adalah permainan yang digunakan adalah *play dough* sedang penelitian ini menggunakan permaianan tradisional.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang kedua peredaannya adalah menggunakan metode menghias kelas untuk meningkatkan kerjasama anak sedang penelitian ini menggunakan permaian tradisional sedangkan persamaan pada penelitian ini sama-sama meningkatkan kerjasama pada anak.

Berdasarkan penelitian ke tiga perbedaanya adalah ketika penelitian tersebut menggunakan kerja kelompok untuk meningkatkan kerjasama pada anak sedangkan penelitian ini menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kerjasama pada anak. Persamaanya sama-sama menggunakan model penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan penelitan terakhir dapat di temukan perbedaan pada cara memainkan permainan gobak sodor. Pada penelitan ke empat hanya menggunakan permainan tradisional saja yaitu gobak sodor murni. Sedang penelitian penulis sedikit berbeda karena melakukan modifikasi permainan gobak sodor dengan menambahkan teka-teki di dalanya sehingga, cara memainkanya sedikit berbeda dengan tujuan untuk membuat anak lebih tertarik dan tidak membosankan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
KAJIAN TEORI

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian permainan

Permainan kata “permainan” berasal dari kata “main” yang artiya melakukan perbuatan untuk bersenag-senang.Permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak- anak mereka melakukan dengan perasaan senang dalam keadaan gembira. Suatu permainan harus bisa menimbulkan rasa senang atau rasa gembira kepada seseorang yang memainkanya, jika permainan tidak bisa menimbulkan rasa senang maka tidak bisa disebut dengan permainan.

Tedjasaputra mengatakan bahwa hal yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dari individu yang ditandai dengan tertawa. Bermain bersifat sukarela, dipilih oleh anak itu sendiri.Bermain juga berpengaruh terhadap aspek perkembangan kognitif, bahasa, perkembangan motorik, perkembangan sosial dan emosional. Permainan merupakan suatu kegiatan yang dicari dan di lakukan oleh seseorang demi kesenangan mereka tersendiri.[11] Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

[11] Mayke S. Tedjasaputa, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan merupakan suatu hal yang banyak disukai kebanyakan anak. Anak mampu berbagi secara jujur dan terbuka dalam perasaanya dalam sebuah permainan menurut Hurlock kegiatan berbain dalam permainan itu ada 2 yaitu bermain aktif dan bermain pasif.[12]Bermain aktif adalah bermain yang melibatkan aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan, sedangkan bermain pasif adalah bermain sebagai "hiburan" yang menghabiskan sedikit tenaga. Masing-masing kegiatan tersebut mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi. Menurut Hurlock bermain di anggap alat penting bagi sosialisasi. sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial terutama permainan yang bernuansa sosial oleh karena itu, dalam permainan anak di tempatkan dan diarahkan untuk terlibat secara aktif guna untuk berhubungan dengan teman sepermainannya.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu hasil budaya yang sudah ada sejak masa lampau, yang telah hidup hingga sekarang. Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang diwariskan oleh orang terdahulu terhadap generasi kegenerasi penerus. Menurut Jarahnitra permainan tradisional adalah hasil budaya yang memiliki nilai yang besar untuk anak-anak dalam rangka berfantasi,

[12] Dian Ibung, Psi, *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak* (Jakarta; PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia Building, 2009), 213.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkreasi, berolah raga sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, ketangkasan, serta kesopanan.[13]

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan kepada generasi penerus bangsa, permainan tradisional juga sebagai aspek untuk mengenalkan budaya dan norma sosial yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam menjalin kontak sosial yang baik. Berikut jenis-jenis pemainan tradisional:

3. Jenis – jenis permainan Tradisonal

Jenis permainan anak-anak menurut monks dkk dalam Hartini terdiri atas:

a. Permainan bayi, yaitu permainan yang digunakan oleh seluruh anggota keluarga untuk menstimulasi perkembangan anak balita.
b. Permainan perorangan, yaitu permainan yang dimainkan sendiri tanpa ada orang lain yang diajak bermain.
c. Permainan tetangga atau sosial, yaitu permainan yang melibatkan orang lain dalam memainkan permainan tersebut dan menimbulkan interaksi yang aktif.
d. Permainan tim, yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok dan memiliki peraturan yang jelas.
e. Permainan petak umpet, permainan ini adalah permainan perorangan akan tetapi dapat dimainkan oleh beberapa orang.

[13] Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional* (Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kota Banyuasin, 2019), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Permainan bola bekel, permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang atupun juga dapat dimainkan perorangan.

g. Permainan kelereng atau gundu, permainan ini biasanya dimainkan oleh beberapa orang anak, dengan cara kelereng siapa yang dapat mengenai kelereng temannya maka anak itu mengang.

h. Permainan lompat tali, permainan ini dimainkan oleh beberapa individu dengan cara melompat melewati tali karet sesuai dengan peraturan yang dibuat oleh mereka.[14]

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpilkan bahwa permainan tradisional gobak sodor adalah permainan yang dimainkan dengan berkelompok dengan anggota 4-7 orang atau menyesuaikan jumlah kotak dengan aturan tertentu. Permainan ini membutuhkan lapangan yang luas dengan bentuk persegi panjang dengan kotak-kotak di dalamnya.

4. Manfaat Permainan Tradisional

a. Memahami diri sendiri dan mengembangkan diri, anak akan lebih tahu permainan apa yang dia inginkan, anak juga dilatih untuk memahami diri sendiri.[15]

b. Mengembangkan kepercayaan diri, permainan yang berbentuk kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri anak, karena dalam permainan itu anak terlibat tinteraksi kepada teman sebayanya.

---

[14] Ibid., 17-39.

[15] Ika Sri Wahyuni, "Efektifitas Pemberian Permainan Tradional Gobak Sodor Terhadap Penyesuian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta"(Skripsi--Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009), 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Meningkatkan kreativitas, kreatifitas anak akan berkembang. Ide-ide yang natural akan keluat dari pemikiran mereka.

d. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi pada anak, anak akan terbiasa berhadapan dengan orang lain dan ketika anak berada dalam kelompok secara tidak langsung sikap sosial anak akan berkembang.

e. Melatih motorik anak, melalui permainan anak akan belajar banyak hal, dari bermain anak akan belajar menyeimbangkan motorik halus dan motorik kasar.

f. Mengembangkan kemampuan otak kanan,bermain memiliki aspek-aspek yang menyenangkan dan membuka kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya untuk menghadapi teman sebayanyaserta mengembangkan perasaan realistis yang ada pada dirinya. Dengan begitu bermain dapat mengembangkan otak kanan anak, yang belum seberapa ter asah ketika disekolah maupun dirumah.

C. Matode Bermain Teka-teki Gobak Sodor

Permainan teka-teki gobak sodor merupakan modifikasi dari permainan Permaina gobak sodor, permainan yang dilakukan oleh beberapa kelompok dengan cara setiap kelompok harus berhasil melewati lawan yang menghadang di depannya untuk menuju garis finis. Di atas merupakan beberapa contoh atau jenis permainan tradisional yang telah diwariskan untuk generasi muda saat ini dan masih ada banyak lagi jenis permainan tradisional yang tidak semua generesasi muda ketahui. dikesempatan kali ini penulis akan membahas tentang permainan tradisional Gobak sodor.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

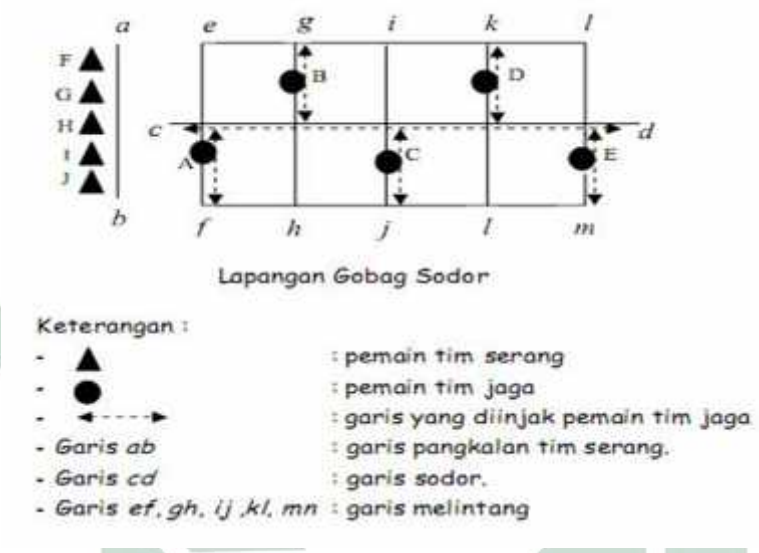
Menurut Ariani dkk, awal mula permainan tradisional gobak sodor karena terinspirasi oleh prajurit kraton yang sedang melakukan pelatihan perang perangan yang biasanya dilakukan di alun alun. Permainan gobak sodor biasa dimainkan di alun-alun dengan masing-masing pemain berkendara dengan kuda, saling mengejar antar lawan dan dengan sodoran itu berusaha menjatuhkan lawannya. Kata "sodor" dalam permainan ini disebut dengan sang penjaga garis sodor atau garis sumbu yang melintang membagi dua. Garis-garis yang melintang dan membagi dua. Kata "gobag" juga di artikan dengan jenis permainan anak yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat di petak-petak, yang dimainkan dengan bergerak bebas berputar, terdiri dari dua regu, satu regu sebagai pemain atau istilah Jawa mentas dan satu regu sebagai penjaga atau istilah Jawa dadi, masing-masing beranggotakan sekitar 4-7 orang yang disesuaikan dengan jumlah kotak Kalau garis melintang yang membagi persegi panjang menjadi kotak ada 4 buah maka membutuhkan 8 orang pemain, kalau garis melintangnya 5 buah, berarti membutuhkan 10 orang pemain.Istilah gobag sodor ternyata berasal dari bahasa asing, yaitu *go back to door*.

Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal.[16] Akhirnya oleh masyarakat Jawa menjadi "gobak sodor". Dalam praktik permainan gobak sodor lebih sering dimainkan di waktu lapang anak. Permainan gobak sodor ini membutuhkan ruang yang luas untuk memainkannya Lapangan permainan tradisional gobag sodor

[16] Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Tradisional (*Jakarta: Katalok dalam Terbitan, Jakarta Timur: 2014), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Panjang persegi sekitar 10 meter dan lebarnya sekitar 5 meter. Setiap jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar di atas dan 4 bujur sangkar di bawahnya.[17] Berikut gambar lapangan gobak sodor :



D. Gambar.1

Lapangan Gobak Sodor

1. Pengertian Metode Bermain

Winarno Surachmad mengatakan pengertian dari metode adalah cara, yang memiliki fungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan.[18] Dalam ensiklopedia pendidikan metode merupakan jalan, atau cara untuk melakukan suatu hal.[19] Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan

[17] Ibid., 65.
[18] Winarno Surachmad, *Metodologi Pengajaran Nasional* (Bandung: CV Jemmars, 1980), 74.
[19] Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, *Ensiklopedi Pendidikan* (Jakarta: Gunung Agung, 1982), 213.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

metode merupakan cara untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan terarah.

Dalam pemilihan suatu metode yang digunakan untuk kegiatan di Taman Kanak-kanak guru perlu memiliki alasan yang kuat serta memiliki faktor pendukung pemilihan metode yang akan digunakan.[20] Metode yang harus digunakan oleh guru Anak usia Dini merupana metode yang dapat menstimulasi pertumbuhan kreativitas anak, pola berfikir anak serta yang mampu menarik perhatian anak. Metode yang dipilih tersebut juga harus menyenangkan, karena semakin menarik metode yang digunakan semakin banyak minat anak untuk mengikuti kegiatan tersebut dan metode yang sesuai yang digunakan adalah metode bermain.

2. Macam –macam Bermain

Bermain memiliki berbagai berbagai macam jenis, di antaranya yaitu:[21]

a. Bermain secara soliter, yaitu permainan yang dilakukan secara individu atau bisa juga di bantu oleh guru. Pada saat bermain secara soliter anak memainkan permainan yang bisa dimainkan sendiri seperti bermain lego, Barbie, puzzel dan yang lainnya.

b. Bermain secara parallel, jenis permainan ini dilakukan sendiri-sendiri namun berdampingan, tidak menimbulkan interaksi dari satu anak kepada anak yang lainnya. Pada dasarnya anak senang dengan kehadiran orang lain namun masih anak masih tidak

[20] Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 9.
[21] Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 36-37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melibatkan orang lain dalam permainan yang dimainkan misalnya bermain “yoyo” masing –masing anak memegang alat permainan yoyo dan di pegang secara individu. Jadi setiap individu tidak ada keterkaitan interaksi satu samalain. Namun mereka tetap memainkan bersama-sama.

c. Bermain asosiatif, bermain asosiatif ini terjadi ketika anak bermain bersama kelompoknya, jadi permainan jenis ini dilakukan bersama-sama misalnya bermain bola bersama, bermain pasir bersama dan lain-lainya.

d. Bermain kooperatif, merupakan jenis permainan aktif yang nantinya timbul suatu hubungan terhadap anak untuk saling berinteraksi, merencanakan dan melaksanakan bermain. Seperti permainan gobak sodor, angklung dan lain-lain.

3. Bermain Teka-teki Gobak Sodor

Permaina gobak sodor, permainan yang dilakukan oleh beberapa kelompok dengan cara setiap kelompok harus berhasil melewati lawan yang menghadang didepannya untuk menuju garis finis. Di atas merupakan beberapa contoh atau jenis permainan tradisional yang telah diwariskan untuk generasi muda saat ini dan masih ada banyak lagi jenis permainan tradisional yang tidak semua generesasi muda ketahui. kesempatan kali ini penulis akan membahas tentang permainan tradisional Gobak sodor. Menurut Ariani dkk, awal mula permainan tradisional gobak sodor karena terinspirasi oleh prajurit kraton yang sedang melakukan pelatihan perang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

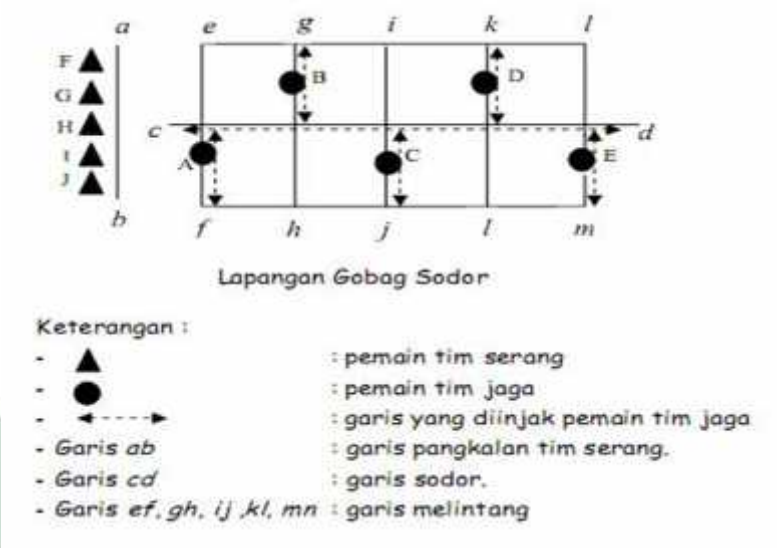
perangan yang biasanya dilakukan di alun alun. Permainan gobak sodor biasa dimainkan di alun-alun dengan masing-masing pemain berkendara dengan kuda, saling mengejar antar lawan dan dengan sodoran itu berusaha menjatuhkan lawannya. Kata “sodor” dalam permainan ini disebut dengan sang penjaga garis sodor atau garis sumbu yang melintang membagi dua. Garis-garis yang melintang dan membagi dua. Kata “gobag” juga di artikan dengan jenis permainan anak yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat di petak-petak, yang dimainkan dengan bergerak bebas berputar, terdiri dari dua regu, satu regu sebagai pemain atau istilah Jawa mentas dan satu regu sebagai penjaga atau istilah Jawa dadi, masing-masing beranggotakan sekitar 4-7 orang yang disesuaikan dengan jumlah kotak Kalau garis melintang yang membagi persegi panjang menjadi kotak ada 4 buah maka membutuhkan 8 orang pemain, kalau garis melintangnya 5 buah, berarti membutuhkan 10 orang pemain.Istilah gobag sodor ternyata berasal dari bahasa asing, yaitu *go back to door*.

Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal.[22] Akhirnya oleh masyarakat Jawa menjadi “gobak sodor”. Dalam praktek permainan gobak sodor lebih sering dimainkan di waktu lapang anak. Permainan gobak sodor ini membutuhkan ruang yang luas untuk memainkannya Lapangan permainan tradisional gobag sodor berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain.Panjang persegi sekitar 10 meter dan lebarnya sekitar 5 meter.Setiap

[22] Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Tradisional (*Jakarta: Katalok dalam Terbitan, Jakarta Timur: 2014), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar di atas dan 4 bujur sangkar di bawahnya.[23] Berikut gambar lapangan gobak sodor :



Gambar.1

Lapangan Gobak Sodor

Peneliti memilih permainan teka-teki gobak sodor karena permainan ini permainan yang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak pada saat ini, selain itu peneliti ingin menjadikan permainan tradisional itu lebih bervariasi lagi sehingga dapat menarik perhatian anak-anak untuk dimainkan.

Pada saat bermain teka-teki gobak sodor mereka bukan hanya memainkan permainan tradisional saja. Tetapi permainan ini menjadi salah satu alat untuk meningkatkan kerjasama pada anak. Dalam bekerjasama

[23] Ibid., 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak dapat berinteraksi dan menjalin komunikasi dengan sesama temannya, bertanggung jawab, dan lain sebagainya.

4. Manfaat bermain teka-teki gobak sodor

a. Menyehatkan
b. Untuk bermai gobak sodor anak minimal harus berjalan atau berlari agar tidak tertangkap, sehingga dapat sekalian olah raga.
c. Melatih bersosialisasi
d. Gobak sodor akan dimainkan oleh bberapa orang dalam satu kelompok dan itu akan terjadi sosialisasi
e. Melatih sportivitas
f. Melatih karakter
g. Melatih bekerjasama dalam tim
h. Mengasah kemampuan otak
i. Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan[24]

5. Langkah –langkah Bermain Permainan Teka-Teki Gobak sodor

1) Pemain terbagi menjadi 2 kelompok yang terdiri atas 5-7 orang
2) Jika 1 kelompok ada 5 orang maka garis lapangan di bagi menjadi 4 Kotak persegi panjang yang berukuran 5mx 3m (disesuaikan)
3) Tim “jaga “ bertugas menjaga agar “lawan” tidak bisa menuju garis finis dengan syarat tidak tersentuh oleh tim “lawan” yang masih berada di wilayah start

[24] Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin – Sumatera Selatan* (Sumatera: Penerbit Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata,2019),40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Dikatakan menang apabila tim lawan dapat menyelesaikan misi untuk mengurutkan puzel angka dan melengkapi angka yang kosong dengan waktu 15 menit dan kemudian kembali ke gais strart dengan selamat

5) Tim "lawan" dikatakan kalah apabila salah satu timnya tersentuh oleh ti "jaga", dan dikatakan kalah juga ketika tim "lawan belum menyelesaikan tugasnya dengan batas waktu yang telah ditentukan.[25]

E. Pengertian Kerjasama Pada Anak

Menurut Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk hidup yang kita kenal. Kerja sama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil memuaskan[26]. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim), yang anda butuhkan kemudian di dalam kehidupan. Kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan kerjasama. Dengan bekerjasama kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai bentuk rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh rasa tanggunng jawab, mengandalkan bakat atau pemikiran setiap anggota

[25] Ibid,29

[26] Singgih D.Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*(Jakarta: Gunung Mulya, 2008), 126.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat dan mengambil keputusan.

Menurut Robert L. Clistrap dalam Roestiyah menyatakan "Kerjasama adalah merupakan suatu kegiatan dalam berkelompok untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas secara bersama-sama", dalam kerjasama ini biasanya terjadi interaksi antar anggota kelompok dan mempunyai tujuan yang sama untuk dapat dicapai bersama-sama.[27]

Kerjasama merupakan salah satu bentuk sosial. Perilaku sosial suatu proses dimana individu melatih kepekaan dirinya terhadap lingkungan disekitar dan terhadap kepekaan terhadap orang-orang yang ada disekitar dirinya, terutama tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti kebanyakan orang yang ada didalam bersosial sendiri sangatlah penting bagi siswa usia dini, dari prilaku sosial banak diajarkan utuk saling bertoleransi dan saling mendengarkan pendapat orang lain. Menurut Abu Ahmadi, kerjasam merupakan usaha bersama dari dua orang atau lebih, untuk melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan yang diingikan bersama.

1. Tujuan kerjasama

Selain untuk tujuan bersama, kerjasama memiliki tujuan khusus. Menurut Sujiono tujuan kerjasama adalah:

a. Untuk mengembangkan berfikir kritis dan menyelesaikan masalah
b. Mengembangkan kemapuan sosial anak dan komunikasai antar siswa

[27] Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan anak/ siswa

d. Dapat memahami dan menghargai oaring lain[28]

Dalam Kerjasama bertujuan untuk memudahkan siswa untuk mengerjakan tugas bersama,serta memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah ketika sedang belajar.

2. Manfaat kerjasama bagi Anak Usia Dini

Suyanto mengatakan bahwa belajar kerjasama untuk mempersiapkan masa depanya pada masyarakat,[29] agar siswa termotivasi belajar lebih aktif pada saat belajar kelompok dengan teman-temannya. Saputra merumuskan beberapa manfaat yang diperoleh melalui pembelajaran kerjasama untuk siswa TK[30] sebagai berikut:

a. Siswa lebih memiliki sikap tanggung jawab terhadap dirinya dan kelopoknya

b. Siswa memiliki prilaku bekerjasama untuk saling membatu teman dalam kelompoknya yang membutuhkan bantuan

c. Siswa akan menyadari bahwa dia membutuhkan sosok teman

d. Siswa akan terbiasa melakukan prilaku kerjasama dalam kehidupannya

e. Siswa akan bersiakap jujur mengtakan sesuatu pada temanya

Kerjasama banyak sekali memberikan manfaat terhadap diri siswa. Dari kerjasama siswa juga dapat menjadi pribadi yang lebih aktif dan lebih perduli dengan lingkungan sekitarnya.

---

[28] Mujiono dan Dimyati,*Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 6.
[29] Suyanto, *Konsep Dasar Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 154.
[30] Saputra, dkk,*Pembelajan Kooperatif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak* (Jakarta: Depdiknas, 2005), 51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Indikator kerjasama

Setiap individu dilatih untuk saling bekerjasama dan bekerja dalam tim atau sebuah kelompok supaya prilaku kerjasama ada dalam prilaku setiap orang. Untuk lebih menekankan prilaku kerjasama pada anak maka dipersiapkan secara terinci indikator-indikator kerjasama.[31] Berikut indikator kerjasama:

a. Setiap anak mau bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya
b. Tanggung jawab dan menyelesaikan tugas
c. Saling membantu dalam kelompok

Tabel 2.1

Tabel Faktor yang Mempengaruhi Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun

Program pengembangan	Kopetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Sosial Emosional	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara untuk berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainya, cara menyampaikan keinginan atau pendapat dengan santun
	2.6 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih disiplin	Aturan bermain, Aturan di satuan PAUD cara mengatur diri sendiri misalnya membuat jadwal atau garis waktu cara mengingatkan teman bila bertindak

[31] Rekyisa, N.S, Upaya Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Kegiatan Kerja Kelompok dikelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Kulonprogo. Skirpsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yokyakarta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Program pengembangan	Kopetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
	2.7 Memiliki prilaku yang mencerminkan sabar (mau menunggu giliran,mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	Cara menahan saat marah, cara anti, cara menyelesaikan tugas dengan baik, berusaha untuk tidak menyakiti atau bertindak kasar, cara bekerja dalam kelompok dengan baik
	2.8 memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian	Pemahaman tentang mandiri, prilaku mandiri, cara merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan
	2.10 memiliki prilaku yang mencerminkan kerjasama	Prilaku anak yeng menerima perbedaan teman dengan dirinya, cara menghargai teman, cara menghargai pendapat teman, mau berbagi, mendengarkan dengan sabar pendapat teman, cara berterimakasih atas bantuan yang diterima.
	2.12 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Pemahaman tentang tanggung jawab, cara bertanggung jawab cara bertanggungjawab, mengikuti aturan yang sudah ditetapkan
	3.13 mengenal emosi diri dan orang lain	Cara menghadapi orang yang baru dikenal

Dari beberapa tabel di atas maka disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa kemampuan bekerjasama yang telah dikatakan bahwa kerjasama merupakan sikap yang dapat diajak untuk menyelesaikan suatu kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara bersama dalam satu kelompok dan saling menolong satu samalain dengan adanya kemampuan bekerjasama. Dengan bekerjasama juga dapat meringankan beban satu sama lain dengan dibentuknya suatu kelompok dengan cara berbagi tugas dengan teman satu kelompok sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan bersama-sama.[32]

4. Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melaui Permainan Teka-teki Gobak sodor

Kerjasama merupakansalah satu interaksi sosial dikatakan berhasil ketika salah satunya anak mampu bekerjasama dengan teman sebayanya. Dalam satu pembelajaran, kerjasama sangat perlu untuk ditingkatkan. Maka dari itu peneliti menggunakan permainan teka-teki obak sodor agar dapat meningkatkan kerjasama pada anak kelompok B TK Dharma Wanita. Permainan teka-teki Gobak sodor membuat anak lebih suka melakukan kegiatan bersama temanya. Metode permainan teka-teki gobak sodor melalui pembelajaran berhitung ini sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran anak Usia dini. Pendekatan dengan menggunakan metode bermain ini bertujuan untuk merangsang kerjasama dalam berkelompok atau melatih sosial dan kecerdasan anak, salah satu kecerdasan bekerjasama pada anak dapat dilihat ketika dia sedang bermain gobak sodor dan memecahkan teka-teki yang dikerjakan secara berkelompok pada anak.

[32] H Samsul Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan*(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

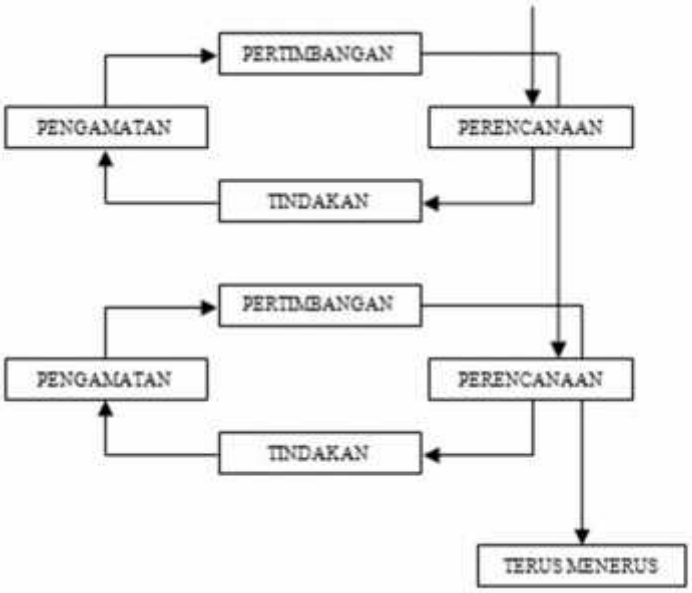
Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian Tindakan (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Sebuah upaya guru atau peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dengan menciptakan berbagai kegiatan.[33]Suharsimi Arikunto menjelaskan tentang penelitian tindakan kelas, ialah kegiatan mengamati belajar di kelas, kemudian menjelaskan suatu kegiatan yang sesuai untuk meningkatkan dan memperbaiki maslah yang terjadi di dalam kelas.[34]

Guru dan siswa, keduanya berperan pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Guru juga dapat menemukan masalah yang terjadi di dalam kelas. Model penelitian yang digunakan adalah Kurt Lewin yang mengartikan peneliti dan guru bekerjasama melakukan penelitian, Kurt Lewin yang pada praktinya tidak hanya dilakukan sekali namun menggunakan pengulangan beberapa kali,dan menjadi dasar dari semua modelPenelitian Tindakan Kelas yang lain. Dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus,

[33] Muh. Fitrah, & Luthfiyah, *Metodologi Penelitian , Penelitian Kualitatif , Tindakan Kelas, dan Studi Kasus*(Sukabumi: CV jejak, 2017), 26.
[34] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*(Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 235.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu: perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Digambarkan dalam sebuah bagan, sebagai berikut :[35]



Gambar 3.1
Skema Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

a. Tahap 1 Perencanan tindakan *(Planing)*

Berdasarkan identifakasi masalah yang dilakukan pada pra PTK, karena rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Segala keperluan pelaksanaan PTK, mulai dari materi, rencana pengajaran yang mencakup metode mengajar, serta instrumen observasi/evaluasi, dipersiapkan dengan matang pada tahap ini perlu juga diperhitungkan segala kendala yang mungkin timbul pada saat tahap implementasi berlangsung dengan baik sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan.

[35] Syamsidah, *Kiat Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Taman Kanak-Kanak*(Yogyakarta: Pedoman Guru Diva Pres, edisi 1, cetak 1, 2016), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tahap 2 Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat.Tahap ini, yang berlangsung di dalam kelas, yaitu ralisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan sebelumnya. Langkah-langkah yang dilakukan guru tentu saja mengacu pada kurikulum yang berlaku, dan hasilnya diharapkan berupa peningkatan efektivitas keterlibatan kolaborator sekedar untuk membantu peneliti untuk dapat lebih mempertajam refleksi dan evaluasi yang dilakukan terhadap apa yang terjadi di kelas. Dalam proses refleksi ini segala pengalaman, pengetahuan dan teori pembelajaran yang dikuasai.

c. Tahap 3 Pengamatan terhadap tindakan (*observing*)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini perlu mempertimbangkan penggunaan beberapa jenis penggunaan instumen penelitian. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi, guru tidak harus bekerja sendiri. Dalam tahap observasi ini guru bisa dibantu oleh pengamat dari luar dengan kehadiran orang lain dalam penelitian, ini, PTK yang dilaksanakan secara kolaboratif. Hanya saja pengamat luar tidak terlibat terlalu dalam dan tidak boleh mengambil keputusan dalam penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Tahap 4 Refleksi terhadap tindakan (*reflecting*)

Tahap ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis dan disintetis. Dalam proses pengkajian data ini dimungkinkan mlibatkan orang luar sebagai kolaborator seperti halnya pada saat observasi. Keterlibatan kolaborator sekedar untuk membantu peneliti untuk dapat lebih tajam melakukan refleksi dan evaluasi. Pada awal penelitian dimulai dari perencanaan, namun karena keempatan komponen tersebut berfungsi dalam satu kegiatan yang berupa siklus, maka untuk selanjutnya masing-masing berperan secara berkesinambungan. penelitianini dilakukan secara kolaboratif yang artinya penelitian ini tidak dilakukan sendirian melainkan bekerjasama dengan guru kelompok B TK Darma Wanita Tebon Karangmojo Magetan.

B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian

1. Setting penelitian

a) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Dharma Wanita Tebon, desa Tebon, kecamatan Barat Kabupaten Magetan.

b) Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2019/2020. Penentuan waktu penelitian berpedoman pada kalender akademik sekolah, bertujuan agar mendapatkan suatu proses belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelompok B TK Dharma Wanita Tebon Magetan tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa terdiri dari 14 anak yaitu 4 anak laki-laki, 10 anak perempuan.

C. Variabel yang Di selidiki

a) **Variabel Imput**: kelompok B TK Dharma Wanita Tebon Magetan tahun ajaran 2019/2020

b) **Variabel Proses**: Metode pembelajaran bermain teka-teki gobak sodor

c) **Variabel Output**: Peningkatan kerjasama pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Tebon Magetan

D. Rencana Tindakan

Peneliti merencanakan penelitian tindakan kelas ini sebanyak dua siklus dimana setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Berikut adalah tindakan yang dilakukan dalam melakukan penelitian tindakan kelas:

1. Pra Siklus

Perencanaan pra siklus:

a. Melakukan kunjungan ke TK Dharma Wanita Tebon Magetan

b. Menemui kepala TK untuk meminta izin melakukan suatu penelitian

c. Menemui wali murid kelas B untuk meminta izin melakukan penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Merencanakan suatu tindakan yang akan dilakukan

2. Siklus I

a. Tahap perencanaan (*planing*)

pada tahap ini peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas tentang pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu mempersiapkan:

1) Rencana pelaksanaan pembelajaran
2) RPPH
3) Tema dan benda yang akan di gunakan untuk bermain teka-teki gobak sodor
4) Instrument observasi pembelajaran

b. Tahap pelaksanaan (*acting)*

Pada tahap ini, terbagi menjadi 3 kegiatan di antaranya:

1) Kegiatan awal

a) Siswa berbaris di halam
b) Guru melakukan kegiatan apersepsi
c) Guru bercakap – cakap tentang gobak sodor
d) Siswa diminta berhitung 1-15
e) Guru dan siswa menyanyikan lagu

2) Kegiatan inti

a) Guru menyiapakan kelas untuk bermain teka-teki gobak sodor
b) Guru membagi kelopok pada siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Siswa mengamati langkah-langkah bermain teka-teki gobak sodor

d) Guru memberikan intruksi dan mempersilahkan siswa untuk bermain teka-teki gobak sodor

e) Siswa bermain teka-teki gobak sodor melawan kelopok yang lain

f) Guru mengamati siswa bermain teka-teki gobak sodor dan peneliti melakukan penilaian terhadap kegiatan permainan teka-teki gobak sodor sesuai indikator yang sudah disusun.

3) Kegiatan Penutup

a) Guru membimbing siswa untuk membantu merapikan kelas

b) Guru dan siswa berdiskusi mengenai apa yang dilaksanakan pada hari itu

c) Guru mengucap salam dan siswa menjawab salam

c. Tahap pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan kemampuan kerjasama siswa sesuai instrument yang telah di rencanakan.Peneliti juga mencatat hal yang menarik pada siswa maupun kegiatan pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, guru dan peneliti melakukan penilaian dan evaluasi, sesuai dengan hasil pengamatan, kemudian menentukan keputusan mengenai kerjasama pada siswa. Dengan begitu, jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti merasa belum mencapai hasil yang optimal atau indicator keberhasilan yang ditentukan pada kemampuan kerjasama siswa, maka akan lebih ditingkatkan lagi pada siklus II dengan harapan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Jika pada siklus II juga peneliti masih merasa belum sempurna atau belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan lebih ditingkatkan lagi pada siklus III ataupun seterusnya sampai peneliti merasa hasil yang didapatkan sudak optimal atau mencapai indicator keberhasilan.

3. Siklus II

Siklus II merupakan tindakan perbaikan dari siklus I. tindakan yang akan dilakukan sama dengan tahapan pada siklus I yaitu: Perencanaan, tindakan, pengamatan, observasi, dan refleksi. Bukan hanya itu namun juga dilakukan diskusi dengan guru, yang bertujuan untuk mengevaluasi tindakan yang kemudian dibuat kesimpulan.atas pelaksanaan pembelajaran.

4. Data dan Cara Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Untuk itu penelitan ini sangatlah penting dilakukan oleh peneliti oleh karena itu peneliti harus cermat dan teliti agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai pengumpulan data dan dokumentasi.

1. Macam-macam data dan sumber data

Pada penelitian ini terdiri dari dua macam jenis data:

a. Data kualitatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Media yang digunakan pada saat pelaksanaan tindakan
2. Aktivitas siswa (lembar kerja siswa)
3. Deskripsi hasil permainan teka-teki gobak sodor

b. Data kuantitatif

1. Ketuntasan kemampuan kerjasama
2. Penilaian hasil observasi

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang diambil berasal dari:

a. Guru

Pengambilan data dari guru bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan metode bermain permainan teka-teki gobak sodor terkai kemampuan kerjasama.

b. Peserta didik

Pengambilan data dari peserta didik bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar selama proses penelitian berjalan.

3. Teknik pengumpulan data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematik fenomena yang sedang di selidiki.[36] Suharsimi Arikunto mengtakan bahwa dalam observasi diusahakan mengamat keadaan secara wajar dan dilakukan dengan benar.

[36] Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi offset, jilid II, 1991), 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi, yang artinya proses mengamati dan pengamat ikut terlibat dalam sebuah kegiatan. Penulis melakukan pengamatan dan pencatatan langsung tentang fokus obyek penelitian dengan terlibat yang meliputi : bagaimana tingkat kemampuan kerjasama anak dan bagaimana peran permainan tradisional gobak sodor melalui pembelajaran berhitung terhadap perkembangan kerjasama anak. Penulis menggunakan instrument berupa *ceklist.*

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan suatu cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku yang berhubungan dengan masalah penelitian.[37]Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi foto kegiatan bermain anak saat memainkan perainan gobak sodor. Yang dimainkan di dalam ruangan TK Dharma Wanita Tebon.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data penelitian yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan seperti yang dikatakan oleh sudaryono et.,al., bahwan wawancara adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh data dengan bertanya jawab secara

[37] S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*(Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 181.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langsung.[38]Wawancara terdapat dua macam yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstuktur.

Wawancara tersruktur merupakan wawancara dengan penyusun dengan pertanyaan terlebih dahulu sebelum melaksanakan wawancara. Sedangkan wawancara tidak terstuktur, yaitu wawancara yang tidak terkait dengan pertanyaan. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara terstruktur untuk menambah data tentang kerjasama pada anak di TK Darma Wanita Tebon Karangmojo, Magetan.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ada dua jenis data yang diperoleh yaitu:

a. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan pada saat menganalisis data kuantitatif untuk mengetahui nilai yang termasuk dalam tingkat kerjasama siswa dalam pembelajaran, digunakan rumus.[39]

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = nilai akhir yang didapat

f = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimal

Analisis data kuantitatif tersebut dipakai oleh peneliti untuk mengetahui nilai akhir dan juga nilai observasi pada peserta didik selain

[38] Sudaryono, *Pengembangan Instrument Penelitian Pendidikan*(Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 35.

[39] Selpiyanti Nasia, "Meningkatkan Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Value Clarification Technique (VCT) di Kelas IV GKLB Sabang", 34,37 (45, September, 2013).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Itu peneliti juga menggunakan rumus berikut ini untuk mengetahui presentase keberhasilan pada siswa:

$P = \frac{f}{n} \times 100\%$

P = Presentase keberhasilan

f = Jumlah siswa masing-masing kriteria

n = jumlah siswa keseluruhan

Instrumen unjuk kerja digunakan untuk menghitung kemampuan menulis anak dengan media pasir. Untuk mencari rata-rata klasikal dari kesimpulan nilai yang diperoleh siswa dapat menggunakan rumus mean yaitu sebagai berikut:

$M = \frac{\sum X}{N}$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

Σx = Jumlah seluruh skor yang diperoleh siswa

N = Jumlah siswa

Skor rata-rata yang telah diperoleh diklasifikasikan dalam sebuah bentuk predikat yang mempunyai skala.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kuanlitatif dalam penelitian ini ndilakukan sesudah pengumpulan data. Berikut tahap-tahap kegiatan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu:[40]

1) Mereduksi Data

Mereduksi data merupakan sebuah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh, mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan.

2) Penyajian data

Penyajian data dilakukan dengan cara menyusun data secara sederhana ke dalam tabel dan diberi kemungkinan adanya kesimpulan.

3) Verifikasi/Penyimpulan

Penyimpulan adalah proses penampilan intisari, dari sajian yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau informasi yang singkat dan jelas.

6. Instrumen Penilaian

Indikator kinerja merupakan sebuah kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam

[40] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan atau memperbaiki proses belajar di kelas.[41] Peneliti mengukur indikator kinerja peserta didik melalui kegiatan apresiasi hingga kegiatan penutup. yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktifitas kerjasama dalam proses pembelajaran. Nilai aktivitas siswa dapat dikatakan berhasil apabila mencapai 75 dan dapat dikatakan belum berhasil apabila siswa memperoleh nilai 25. Nilai peningkatan kerjasama yang didapat oleh peserta didik dengan presentase 75%. Apabila percapaian hasil belum sampai 75% atau masih 25% maka masih perlu dilaksanakan tindakan berikutnya (siklus selanjutnya).

Table 3.1
Kriteria Nilai Rata-Rata Kelas

Penilaian	Nilai	Kriteria
81-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
71-80	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
41-70	MB	Mulai Berkembang
25-40	BB	Belum Berkembang

Table 3.2
Kriteria Penilaian Ketuntasan Belajar

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50%	MB	Mulai Berkembang
0-25%	BB	Belum Berkembang

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain permainan teka-teki gobak sodoruntuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa di TK Dharma Wanita Tebon ini dinyatakan berhasil

[41] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jika telah mencapai indikator yang sudah ditetapkan. Indikator disesuaikan dengan rencana yang sudah dibuat sehingga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa, yang diuraikan sebagai berikut:

Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu hasil analisis observasi aktivitas peserta didik (kerjasama) dikategorikan:

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Observasi Siswa

Penilaian	Kriteria
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
0-49	Kurang

Tabel 3.4
Hasil nilai Kerjasama Melalui Permainan Teka-teki Gobak Sodor Pra Siklus

kelompok	Nama	Mentaati Aturan												Skor	Skor akhir	Ket
		Berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi tanpa tersentuh lawan				Mampu menghada-ng lawan agar tidak bisa menuju garis finis				Mampu kembali ke garis strat tanpa tersentuh lawan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka															
	Hafiz															
	Nayla															
	Anis															
	Olivia															
	Oliv															
	Sena															
II	Reza															
	Khoirul															
	Rena															
	Maya															
	Candra															
	Desi															
	Abi															

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

Keterangan:

76 – 100 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

51 – 75 : BSH (Berkebang Sesuai Harapan)

26 – 50 : MB(Mulai Berkembang)

0 - 25 : BB (Belum Berkembang

Keterangan:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

Table 3.5
Hasil Nilai Keterampilan Kerjasama Peserta Didik pada Pra siklus

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	Ket
		Bercakap-cakap dengan teman				Membantu teman				Menerima pendapat orang lain						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka															
	Hafiz															
	Nayla															
	Anis															
	Olivia															
	Oliv															
	Sena															
II	Reza															
	Khoirul															
	Rena															
	Maya															
	Candra															
	Desi															
	Abi															

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

76 – 100 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

51 – 75 : BSH (Berkebang Sesuai Harapan)

26 – 50 : MB(Mulai Berkembang)

0 - 25 : BB (Belum Berkembang)

Keterangan:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Table 3.6
Tabel Observasi Peserta Didik[42]

No	**Aspek yang di amati**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
I	Kegiatan Awal Pembelajaran				
1.	Guru menyiapkan lapangan untuk bermain				
2	Guru melakukan kegiatan apersepsi				
II	Kegiatan inti pembelajaran				
a	Guru				
1	Guru memperkenalkan permainan teka-teko gobaksodor				
2	Guru mencontohkan permainan teka- teki gobak sodor				
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba permainan teka-teki gobak sodor				
B	Siswa				
1	Siswa sangat antusias dengan permainan teka - teki gobak sodor				
2	Siswa memainkan teka-teki gobak sodor sesuai dengan peraturan yang di berikan guru				
3	siswa mampu berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk mengatur strategi bermain	√			
4	Siswa mampu menolong teman satu kelompoknya	√			
5	Siswa mampu bersabar menunggu giliran	√			
III	**Kegiatan Akhir**				
1	Guru merivew kegiatan yang telah dilakukan hari ini				
	Jumlah Skor				
	Jumlah Nilai Akir				

[42] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator perkembanagn kemampuan kerjasama pada anak sebagai berikut;[43]

Tabel 3.7
Kisi-kisi Indikator penilaian Kerjasama permainan teka-teki Gobak Sodor

Program Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Sosial-Emosional	4.1 bersikap kooperatif	1. Mampu berdiskusi dengan teman. 2. Mampu membantu teman dengan teman. 3. Mau menerima pendapat orang lain.

Table 3.8
Kisi-kisi Indikator Penilaian Permainan teka-teki Gobak Sodor

Program perkembangan	Kopetensi Dasar	Indikator
Sosial-Emosional	4.5 Memahami Peraturan	1. Mampu berlari menuju daris finis dan menyelesaikan misi tanpa tersentuh lawan 2. Mampu menghadang lawan supaya tidak bisa menuju garis finis 3. Mampu kembali ke start tanpa tersentuh lawan

[43] **Sumber : Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian ini dilakukan oleh guru kelas dan peneliti. Dinamakan penelitian kolaboratif. Dalam artian, peneliti dan guru kelas saling bekerjasama dalam melakukan penelitian. Berikut rincian tugas guru dan peneliti:

1. Identitas guru

Nama : Parinem, S.Pd.I

Jabatan : Guru kelas B

Tugas : Guru bertanggung jawab dengan kegiatan pembelajaran atau tindakan yang dilaksanakan. Selain itu guru juga ikut serta dalam melaksanakan siklus yakni dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi.

2. Identitas Peneliti

Nama : Niswaturrohma

Status : Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya

Tugas : Menyusun segala keperluan yang dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran, menyusun instrument untuk penelitian, bertanggung jawab dalam pelaksanaan siklus baik itu siklus I maupun siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal TK Dharma Wanita

TK Dharma Wanita Tebon bertempat di Desa Tebon Kecamatan Barat Kabupaten Magetan. Tepatnya di Jln. Muria, Karangmojo Tebon Kecamatan Barat Kabupaten Magetan. Ibu Parinem lah yang menjabat kepala sekolah di TK Dharma Wanita tebon. Terkait pembelajaran ketrampilan kerjasama pada setiap harinya, TK tersebut menggunakan metode bermain Puzel untuk dapat mengetahui perkembangan ketrampilan kerjasama tersebut. Hampir setiap hari guru mengajak anak untuk bermain puzel untuk melatih ketrampilan kerjasama tersebut, dengan alasan media terseut sangatlah mudah di dapatkan dan mudah dimainkan. Hal itu dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik, karena hanya metode itu saja yang digunakan. Tidak ada inovasi yang baru untuk dapat melihat perkembangan ketrampilan kerjasama pada peserta didik.

Meningkatkan kerjasama pada anak akan lebih mudah jika menggunakan metode yang menarik perhatian anak. Anak tidak cepat menjadi bosan dengan metode yang digunakan moeslichatoen mengatakan, ketika memilih suatu metode yang akan digunakan untuk program kegiatan di taman kanak-kanak, guru harus mempunyai alasan yang kuat dan memiliki faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut[44]. Jadi ketika

[44] Moeslichatoen,*Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta:Rineka Cipta,2004), 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hendak memilih metode yang cocok dengan porsi dan kemampuan anak. Tetapi di Tk Dharma Wanita metode yang dipakai tidaklah bervariasi.

Ada berbagai macam metode yang digunakan untuk meningkatkan kerjasama pada anak. Salah satunya dengan bermain teka-teki gobak sodor. Permainan teka-teki gobak sodor ini merupakan salah satu metode bermain yang sangat sederhana.

Dalam pendidikan anak usia dini, bermain merupakan metode yang paling digemari oleh anak-anak pada dasarnya memang sistim pembelajaran anak usia dini adalah *Learning trough Playing.*

B. Hasil Penelitian Pra Siklus

1. Pra Siklus

a. Pelaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan permainan teka- teki gobak sodor

Dalam kegiatan pra siklus penelitian tindakan peneliti melakukan observasi di TK Dharma Wanita. Peneliti melakukan observasi di kelas B. observasi ini memiliki tujuan untuk mengetahui permasalahan kurangnya prilaku kerjasama pada siswa di kelas B. dengan melakukan observasi ini, peneliti mendapatkan perbandingan nilai kerjasama peserta didik sebelum dan pada saat berjalannya penelitian.

Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti menjumpai bahwa masih banyak siswa yang mengabaikan ajakan untuk bekerjasama. Peneliti dapat mengetahui situasi tersebut ketika guru memberikan tugas kepada peserta didik. Mereka dikelompokkan menjadi 2 kelompok dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu kelas, kemudian guru mengajak siswa mencoba memainkan *puzzle* angka yang harus dikerjakan bersama- sama dengan kelompoknya. *Puzzle* yang harusnya diselesaikan dengan berkelompok namun hanya beberapa siswa saja yang mengerjakannya.

Anak yang lain cenderung tidak menghiraukan tugas yang diberikan. Ada beberapa anak yang bercanda dan tidak menghiraukan tugas yang diberikan, sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif. Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas B yaitu ibu parinem yang sekaligus menjabat sebagai kepala sekolah TK Dharma Wanita. Beliau mengatakan bahwa memang di kelas B siswanya cenderung susah ketika diajak bekerjasama beliau juga mengatakan bahwa selama ini belum terlintas media atau metode apa yang harus digunakan agar siswanya tertarik untuk diajak bekerjasama.

2. Nilai kemampuan kerjasama

untuk mengetahui nilai awal keterampilan kerjasama pada siswa. Peneliti melakukan modivikasi yaitu memodivikasi permainan tradisional gobak sodor menjadi teka-teki gobak sodor. Peneliti dibantu oleh guru kelas dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Pada pembelajaran tersebut peneliti memperoleh nilai ketrampilan kerjasama pada peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Kriteria penilaian[45]

Aspek perkembangan SOSIAL EMOSIONAL	Indikator penilaian
Mampu mentaati aturan	1. Siswa mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi tanpa tersentuh lawan
	2. Siswa mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju kegaris finis
	3. Siswa mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan

Tabel 4.2
Hasil Observasi Penerapan Permainan Teka-teki Gobak Sodor Pra Siklus

kelompok	Nama	Mentaati Aturan												Nilai	Ket
		Berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi tanpa tersentuh lawan				Mampu menghada-ng lawan agar tidak bisa menuju garis finis				Mampu kembali ke garis strat tanpa tersentuh lawan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
I	Nayaka		√					√		√				18	BB
	Hafiz		√					√			√			21	BB
	Nayla			√				√			√			24	BB
	Anis	√				√					√			12	BB
	Olivia		√				√				√			18	BB
	Oliv	√				√				√				9	BB
	Sena	√				√				√				9	BB
II	Reza	√				√					√			12	BB
	Khoirul	√					√				√			15	BB
	Rena	√				√					√			15	BB
	Maya		√				√				√			18	BB
	Candra	√					√				√			15	BB
	Desi	√				√				√				12	BB
	Abi	√					√				√			12	BB
Junlah nilai		9	8	3		6	10	9		4	10			210	
Nilai rata-rata		0,6	0,5	0,2		0,4	0,7	0,6		0,2	0,7			15	

[45] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Butir skor yang diberikan sebagai berikut:

4 = semua kriteria dilaksanakan

3 = dua di antara kriteria terlaksana

2 = hanya ada satu kriteria yang dilaksanakan

1 = melaksanakan salah satu kriteria, tetapi kurang tepat

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa penerapan permainan teka-teki gobak sodor pada kelompok B Belum Berkembang hal ini Bisa dilihat dari rata-rata siswa yang mendapat nilai 15 yaitu Belum Berkembang maka dari itu sangat di perlukanya siklus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.3
Kriteria penilaian[46]

Aspek perkembangan SOSEM	Indikator penilaian
Bekerjasama	1. Anak mampu bercakap-cakap dengan teman
	2. Anak mampu membantu teman
	3. Anak mampu menerima pendapat orang lain

Table 4.4
Hasil Observasi Kerjasama Peserta Didik pada Pra siklus

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama													Ket
		Bercakap-cakap dengan teman				Membantu teman				Menerima pendapat orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
I	Nayaka		√			√				√				12	BB
	Hafiz		√			√					√			15	BB
	Nayla	√				√				√				9	BB
	Anis	√					√				√			15	BB
	Olivia		√				√				√			18	BB
	Oliv	√				√				√				9	BB
	Sena	√				√				√				9	BB
II	Reza	√				√					√			12	BB
	Khoirul	√					√				√			15	BB
	Rena	√				√					√			12	BB
	Maya		√				√				√			18	BB
	Candra	√					√				√			15	BB
	Desi	√				√				√				9	BB
	Abi	√					√				√			15	BB
Jumlah		11	12			8	12			5	18			183	
Nilai rata-rata		0,7	0,8			0,5	0,8			0,3	1,2			13,0	

Butir skor yang diberikan sebagai berikut:

4 = semua kriteria dilaksanakan

3 = dua di antara kriteria terlaksana

2 = hanya ada satu kriteria yang dilaksanakan

1 = melaksanakan salah satu kriteria, tetapi kurang tepat

[46] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa penerapan permainan teka-teki gobak sodor pada kelompok B Belum Berkembang hal ini Bisa dilihat dari rata-rata siswa yang mendapat nilai 13,0 yaitu Belum Berkembang maka dari itu sangat di perlukanya siklus.

2. Siklus I

a. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain teka-teki gobak sodor

1) Pertemuan pertama

a) Perencanaan

Siklus I di awal pertemuan mulai dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 2 oktober 2019. Pada tahap perencanaan ini. Peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang bertemakan "Negaraku" dengan sub tema "Permainan tradisional". Kemudian peneliti menyusun lebar observasi untuk guru dan peserta didik. Peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan yakni media teka-teki Gobak sodor. Perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti terlampir.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pertemuan siklus I dilaksanakan pada hari senin 01 Oktober 2019. Pada bulan oktober masih tergolong semester ganjil. Kegiatan yang dilakukan di TK Dharma Wanita sama seperti biasanya, mengacu pada RPPH yang telah dibuat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru dan siswa masuk kedalam kelas pukul 7.30 WIB untuk melakukan pembelajaran. Berikul adalah kegiatan ketika anak disekolah.

1. **Kegiatan Awal**
   a. Siswa bersiap mengikuti pembelajaran
   b. Guru memulai pembelajaran dengan mengucap salam, berdoa, dan bernyanyi
   c. Kemudian guru menanya kabar dan mengabsensisetelah itu guru menstimulus siswa tentang tema pada hari ini "negaraku" dengan sub tema "permainan tradisional"
2. **Kegiatan Inti**
   a. Guru membuat lapangan gobak sodor
   b. Guru membawa teka teki angka dan di tunjukkan oleh anak
   c. Guru menanyakan permainan apa ini ?
   d. Guru menjelaskan bahwa nama permainan ini adalah permainan teka-teki gobak sodor
   e. Peneliti menstimulus Siswa dengan menanyakan lambang bilangan yang ada di dalam teka-teki gobak sodor
   f. Siswa yang mengetahui akan menjawab dengan menghitung jumlah angka yang ada disitu
   g. Kemudian peneliti kembali, menanyakan bagai mana cara memainkan permainan ini?
   a. Beberapa Siswa menjawab dengan berlari melewati garis lawan dan menyusun teka-teki angka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kemudian peneliti mencontohkan bagai mana cara main teka-teki gobak sodor ini. Peneliti juga menjelaskan cara menyusuk teka teki gobak sodor yaitu dengan mengambil satu persatu angka yang sudah di acak untuk diurutkan.
c. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok
d. Kemudian Siswa diajak untuk mencoba terlebih dahulu, setelah anak anak mengerti barulah permainan itu dimulai.
e. Peneliti menjelaskan aturan main yaitu setiap kelompok harus melewati garis lawan tanpa tersentuh oleh lawan, kemudian di bagian kotak ke 3 Siswa masing-masing mengambil satu angka untuk di urutkan di garis finish, dan waktu yang dimiliki anak untuk menyusun angka 7 menit lebih dari itu di anggap kalah dan mulai bergantian dalam memainkan itu.
f. Setelah bermain teka-teki gobak sodor masing-masing kelompok diberi lembar kerja untuk menjodohkan gambar angka

3. Kegiatan Penutup

a. Peneliti mengulas kembali tentang alat permainan yang telah dimainkan
b. Guru menanyakan bagaimana perasaan setelah bermain teka-teki gobak sodor
c. Guru mengajak anak berdoa, kemudian pulang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Pengamatan

Pada tahap pelaksanaan peneliti juga mengamati aktivitas peserta didik. Peneliti menjumpai tidak begitu terlihat kerjasama pada masing-masing kelompok. Ada beberapa siswa yang masih tidak mau pada kegiatan yang dilaksanankan. Hal tersebut dirasa terjadi karena kurangnya pendamping dari guru. Mengakibatkan siswa bertindak sesukanya sendiri. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lembar observasi aktivitas siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Table 4.5

Tabel Observasi Peserta Didik[47]

No	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
I	Kegiatan Awal Pembelajaran				
1.	Guru menyiapkan lapangan untuk bermain				√
2	Guru melakukan kegiatan apersepsi				√
II	Kegiatan inti pembelajaran				
a	Guru				
1	Guru memperkenalkan permainan teka-teko gobaksodor				√
2	Guru mencontohkan permainan teka- teki gobak sodor				√
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba permainan teka-teki gobak sodor				√
B	Siswa				
1	Siswa sangat antusias dengan permainan teka -teki gobak sodor			√	
2	Siswa memainkan teka-teki gobak sodor sesuai dengan peraturan yang di berikan guru		√		
3	Anak mampu berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk mengatur strategi bermain	√			
4	Anak mampu menolong teman satu kelompoknya	√			
5	Anak mampu bersabar menunggu giliran	√			
III	**Kegiatan Akhir**				
1	Guru merivew kegiatan yang telah dilakukan hari ini				√
	Jumlah Skor	**32**			
	Jumlah Nilai Akir	**72,7**			

[47] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Dari tabel diatas maka dapat dilihat bahwa nilai akhir observasi penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat dihitung dengan rumus berikut:

Nilai Akhir = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

= $\frac{32}{44}$ X 100

= 72,7

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat meningkatkan kerjasama anak kelompok B memperoleh nilai akhir sebanyak 72,7. Nilai tersebut masuk pada kriteria baik dengan penilaian 70-89.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Kriteria penilaian[48]

Aspek perkembangan SOSIAL EMOSIONAL	Indikator penilaian
Mampu mentaati aturan	4. Siswa mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi tanpa tersentuh lawan
	3. Siswa mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju kegaris finis
	6. Siswa mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan

Table 4.7
Hasil Nilai Penerapan Permainan Teka-teki Gobak Sodor pada siklus I pertemuan Ke I

kelompok	Nama	Indikator												Skor	Skor akhir	KET
		Mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi menyusun angka 1-20 tanpa tersentuh lawan				Mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju garis finis				Mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka		√				√				√			6	50	MB
	Hafiz			√			√					√		8	66,7	BSH
	Nayla		√			√					√			5	41,7	MB
	Anis	√						√				√		7	58,3	BSH
	Olivia		√				√				√			6	50	MB
	Oliv	√				√				√				3	25	BB
	Sena		√				√				√			7	58,3	BSH
II	Reza	√				√					√			4	33,3	MB
	Khoirul	√					√				√			5	41,7	MB
	Rena	√				√					√			3	25	BB
	Maya		√				√				√			6	50	MB
	Candra	√					√				√			5	41,7	MB
	Desi	√				√				√				3	25	BB
	Abi	√					√				√			5	41,7	MB
jumlah	604,8															
Rata-rata	43,2															
Ketuntasan bealajar siswa	3															

[48] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok	Nama	Indikator												Skor	Skor akhir	KET
		Mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi menyusun angka 1-20 tanpa tersentuh lawan				Mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju garis finis				Mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Ketuntasan belajar		14,4														

Keterangan

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Hafiz, sebagai berikut:

Nilai = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

Nilai = $\frac{8}{12}$ X 100

= 66,6

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai rata-rata = $\frac{\sum X}{N}$

Nilai rata-rata = $\frac{604,8}{14}$

= 43,2 (Mulai Berkembang)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa} \text{ X } 100\%$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{3}{14} \text{ X } 100\%$$

$$= 14{,}4\ \%$$

Berdasarkan tabel di atas, penerapan permaian teka-teki gobak sodor siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 3 siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 58,3. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 51%-75% sehingga kriteria yang didapatkan adalah berkembang sesuai harapan (BSH).

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus I mencapai nilai rata-rata 43,2 masuk pada kreteria Mulai Berkembang (MB). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus I hanya 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 3 siswa dalam tahap Belum Berkembang (BB) dan 8 siswa Mulai Berkembang (MB). Maka dari itu karena nilai rata-rata tidak mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria rata-rata yang harus dicapai, maka peneliti melanjutkan penelitian Siklus I pertemuan kedua. Untuk mengetahui perkembangan siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8
Kriteria penilaian[49]

Aspek perkembangan SOSEM	Indikator penilaian
Bekerjasama	1. Anak mampu bercakap-cakap dengan teman
	2. Anak mampu membantu teman
	3. Anak mampu menerima pendapat orang lain

Table 4.9
Hasil Nilai Keterampilan Kerjasama Peserta Didik pada siklus I pertemuan Ke I

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	KET
		Bercakap-cakap dengan teman				Membantu teman				Menerima pendapat orang lain						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka		√				√				√			6	50	MB
	Hafiz			√			√					√		8	66,7	BSH
	Nayla		√			√					√			5	41,7	BB
	Anis	√						√				√		7	58,3	BSH
	Olivia		√				√				√			6	50	MB
	Oliv	√				√				√				3	25	BB
	Sena		√				√				√			7	58,3	BSH
II	Reza	√				√					√			4	33,3	MB
	Khoirul	√					√				√			5	41,7	MB
	Rena	√				√					√			3	25	BB
	Maya		√				√				√			6	50	MB
	Candra	√					√				√			5	41,7	MB
	Desi	√				√				√				3	25	BB
	Abi	√					√				√			5	41,7	MB
Jumlah		608,4														
Rata –rata		43,4														
Jumlah siswa yang tuntas		3														
Jumlah ketuntasan		14,4														

[49] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Anis, sebagai berikut:

Nilai = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

Nilai = $\frac{7}{16}$ X 100

= 58,3

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai rata-rata = $\frac{\sum X}{N}$

Nilai rata-rata = $\frac{608,4}{14}$

= 43,4 (Mulai Berkembang)

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai Presentase = $\frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}$ X 100%

Nilai Presentase = $\frac{3}{14}$ X 100%

= 14,4%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kerjasama melalui permainan teka-teki gobak sodor siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 3 siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 58,3. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 51%-75% sehingga kriteria yang didapatkan adalah berkembang sesuai harapan (BSH).

Peningkatan kerjasama melalui permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus I mencapai nilai rata-rata 43,4 masuk pada kreteria Mulai Berkembang (MB). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus I hanya 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 3 siswa dalam tahap Belum Berkembang (BB) dan 8 siswa Mulai Berkembang (MB). Maka dari itu karena nilai rata-rata tidak mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria rata-rata yang harus dicapai, maka peneliti melanjutkan penelitian Siklus I pertemuan kedua. Untuk mengetahui perkembangan siswa.

d) Refleksi

Evaluasi atau refleksi pada pertemuan ini diperlukan pendampingan guru pada proses kegiatan bermain teka-teki gobak sodor. Sehingga peserta didik lebh bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatanya. Selain itu, peneliti juga terlalu cepat dalam menjelaskan cara bermain pada anak-anak sehingga ada beberapa anak yang belum mengerti cara bermain permainan tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pertemuan Kedua siklus I

a) Perencanaan

Siklus I pertemuan kedia dilaksanakan peneliti pada tanggal 3 Oktober 2019. Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Harian) yang bertemakan "Negaraku" dengan subtema "Alat Musik Tradisional". Kemudian peneliti menyusun lembar observasi untuk guru dan siswa. Peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan yaitu media teka-teki permainak gobaksodor. Perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti terlampir pada lampiran.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari rabu 03 Oktober 2019. Pada bulan ini tercatat masuk pada semester ganjil. kegiatan yang dilakukan di TK Dharma Wanita sama seperti biasanya, mangacu pada RPPH yang telah dibuat.

Guru dan peserta didik masuk ke dalam kelas pukut 07.30 WIB untuk melakukan pembelajaran. Adapun kegiatannya sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

b. Peserta didik bersiap-siap mengikuti pembelajaran

a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi

b. Kemuian guru mengabsensi peserta didik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Guru menginformasikan tenteng tema hari ini yaitu “negaraku” dengan sub tema “Permainan Tradisional

2. Kegiatan Inti

a. Guru menginformasikan bahwa hari ini aka nada kegiatan bermain teka-teki gobaksodor
b. Peneliti mengelompokkan kembali siswa untuk bermain teka-teki gobak sodor
c. Anak-anak bermain teka-teki gobak sodor dengan masing –masing kelompoknya secara bergantian
d. Setelah bermain, anak-anak diberi lembar kerja yang berisi mencocokkan angka dengan jumlah benda.

3. Kegiatan Penutup

a. Peneliti mengulas kembali tentang permainan tradisional yang telah dimainkan yaitu, teka-teki gobak sodor
b. Guru menanyakan bagaimana perasaan setelah bermain
c. Guru mengajak anak berdoa, kemudian pulang

c) Pengamatan (observasi)

Pada pertemuan kedua ini, anak-anak lebih mudah untuk dikondisikan, berbeda dengan hari pertama, anak-anak cenderung tidak kondusif. Nampaknya pendampingan yang dilakukan oleh guru sudah berhasil. Anak-anak sudah mulai terlihat bekerjasama saat bermain teka-teki gobak sodor. Akan tetapi, ada satu kelompok yang tidak bisa dikondisikan, dikelompok ini ada dua anak yang bertengkar karena mengatakan bahwa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

salah satu anak dari kelompok pemain yang terkena sentuhan lawan namun tetap melanjutkan permainan. Setelah diteliti ternyata mereka memang ingin mengingatkan bahwa peraturan dalam permainan tersebut jika salah satu pemain terkena sentuhan lawan maka haru segera bergantian untuk memainkan permainan tersebut.

Tabel 4.10

Tabel Observasi Peserta didik

NO	**Aspek yang di amati**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
I	**Kegiatan Awal Pembelajaran**				
1	Guru menyiapkan lapangan untuk bermain				√
2	Guru melakukan kegiatan apersepsi				√
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
A	**Guru**				
1	Guru memperkenalan permainan teka-teki gobak sodor				√
2	Guru mencontohkan permainan teka-teki hobak sodor				√
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba permai				√
B	**Siswa**				
1	Siswa sangat antusias dengan permainan teka-teki gobak sodor			√	
2	Siswa memainkan permainan teka-teki gobak sodor sesuai dengan peraturan yang diberikan guru			√	
3	Anak mampu berdiskusi dengan teman kelompoknya		√		
4	Anak mampu menolong temannya		√		
5	anak sabar menunggu giliran			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
1	Guru merivew kegiatan hari ini				√
	Total Skor	**37**			
	Jumlah Skor akhir	84,1			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Dari tabel diatas maka dapat dilihat bahwa nilai akhir observasi penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat dihitung dengan rumus berikut:

Nilai Akhir = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

= $\frac{37}{44}$ X 100

= 84,1

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat meningkatkan kerjasama anak kelompok B memperoleh nilai akhir sebanyak 84,1. Nilai tersebut masuk pada kriteria baik dengan penilaian 70-89.

d) Refleksi

Evaluasi atau refleksi pada pertemuan kedua ini, perlunya *rolling* anggota kelompok. Hal ini diharapkan agar anak-anak tidak bosan dengan teman bermainnya dan menghindari adanya pertengkaran pada masing-masing kelompok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Peningkatan keterampilan kerjasama dengn menggunakan metode bermain teka-teki gobak sodor II siklus

Peningkatan kerjasama dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode bermain teka-teki gobak sodor yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Bermain teka-teki gobak sodor dilakukan setiap hari pada masa siklus berlangsung yaitu selama masing-masing dua hari. Hal ini dilakukan setiap hari agar memperoleh hasil yang maksimal.

Pada siklus II ini peneliti tidak memberikan lembarkerja dalam pembelajaran, akan tetap lebar kerja langsung diberikan oleh guru kelas. Peneliti hanya diberi kesempatan untuk mengajak anak-anak fokus bermain permainan tradisional untuk meningkatkan kerjasama anak pada anak kelompok B. Setelah dilakukan siklus, peneliti memperoleh beberapa nilai dari siswa kelompok B adapun tabel nilainya sebagai berikut:

Table 4.11

Kriteria Penilaian

Aspek perkembangan	Indikator penilaian
FISIK MOTORIK	1. Siswa mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi mengurutkan angka 1-20 tanpa tersentuh lawan
	2. Siswa mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju garis finis
	3. Siswa mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Table 4.12
Hasil Nilai Penerapan Permainan Teka-teki Gobak Sodor pada siklus I pertemuan ke II

kelompok	Nama	Indikator												Skor	Skor akhir	Ket
		Mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi mengurutkan angka 1-20 tanpa tersentuh lawan				Mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju garis finis				Mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka			√				√			√			8	66,7	BSH
	Hafiz			√					√		√			9	75	BSH
	Nayla			√				√				√		10	83,3	BSB
	Anis	√				√					√			4	33,3	MB
	Olivia		√				√				√			6	50	MB
	Oliv	√				√				√				3	25	BB
	Sena		√				√				√			6	50	MB
II	Reza		√				√					√		7	58,3	BSH
	Khoirul	√					√				√			5	41,7	MB
	Rena	√				√					√			3	25	BB
	Maya		√				√				√			6	50	MB
	Candra	√					√				√			5	41,7	MB
	Desi	√				√				√				3	25	BB
	Abi	√					√				√			5	41,7	MB
Jumlah		666,7														
Rata-rata		47,6														
Jumlah ketuntasan siswa		4														
Jumlah ketuntasan		28,5														

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Nayaka, sebagai berikut:

Nilai = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

Nilai = $\frac{8}{16}$ X 100

= 66,7

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai rata-rata = $\frac{\sum X}{N}$

Nilai rata-rata = $\frac{666,7}{14}$

= 47,6 (Mulai Berkembang)

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai Presentase = $\frac{\sum siswa\ t\ 稍ntas\ belajar}{\sum siswa}$ X 100%

Nilai Presentase = $\frac{4}{14}$ X 100%

= 28,5%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel di atas, penerapan permainan teka-teki gobak sodor siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 4 siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 58,3. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 51%-75% sehingga kriteria yang didapatkan adalah berkembang sesuai harapan (BSH). 1 siswa yang memperoleh nilai 83,3 hasil tersebut termasuk dalam prosentase 76-100 sehingga kriteria yang didaptkan adalah Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus I mencapai nilai rata-rata 47,6 masuk pada kreteria Mulai Berkembang (MB). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus I hanya 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 3 siswa dalam tahap Belum Berkembang (BB) dan 7 siswa Mulai Berkembang (MB). Maka dari itu karena nilai rata-rata tidak mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria rata-rata yang harus dicapai, maka peneliti melanjutkan penelitian Siklus II Untuk mengetahui perkembangan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.13

Kriteria penilaian[50]

Aspek perkembangan SOSEM	Indikator penilaian
Bekerjasama	1. Anak mampu bercakap-cakap dengan teman
	2. Anak mampu membantu teman
	3. Anak mampu menerima pendapat orang lain

Table 4.14
Hasil Nilai Keterampilan Kerjasama Peserta Didik pada siklus I pertemuan ke II

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	Ket
		Bercakap-cakap dengan teman				Membantu teman				Menerima pendapat orang lain						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka				√			√				√		10	83,3	BSB
	Hafiz				√				√		√			10	83,3	BSB
	Nayla	√				√				√				3	25	BB
	Anis				√				√			√		10	83,3	BSB
	Olivia		√				√				√			6	50	MB
	Oliv	√				√				√				3	25	BB
	Sena	√				√				√				3	25	BB
II	Reza	√				√					√			4	33,3	BB
	Khoirul	√					√				√			5	41,7	MB
	Rena	√				√					√			3	25	BB
	Maya		√				√				√			6	50	MB
	Candra	√					√				√			5	41,7	MB
	Desi	√				√				√				3	25	BB
	Abi	√					√				√			5	41,7	MB

[50] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	Ket
		Bercakap-cakap dengan teman				Membantu teman				Menerima pendapat orang lain						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Jumlah		500,1														
Rata-rata		35,7														
Ketuntasan jumlah siswa		3														
Ketuntasan belajar		21,4														

Keterangan

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Nayaka, sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \text{ X } 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{10}{12} \text{ X } 100$$

$$= 83{,}3$$

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{500{,}1}{14}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

= 35,7 (Mulai Berkembang)

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai Presentase = $\frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}$ X 100%

Nilai Presentase = $\frac{3}{14}$ X 100%

= 21,4

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kerjasama melalui permainan teka-teki gobak sodor siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 3 siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 83,3. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 76%-100% sehingga kriteria yang didapatkan adalah berkembang sesuai harapan (BSH). Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus I mencapai nilai rata-rata 35,7 masuk pada kreteria Mulai Berkembang (MB). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus I hanya 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 6 siswa dalam tahap Belum Berkembang (BB) dan 5 siswa Mulai Berkembang (MB). Maka dari itu karena nilai rata-rata tidak mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria rata-rata yang harus dicapai, maka peneliti melanjutkan penelitian Siklus II Untuk mengetahui perkembangan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Siklus II

b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan menggunakan bermain angklung pada siklus II

1) Pertemuan pertama siklus II

a) Perencanaan

pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari jumat tanggal 12 oktober 2019. Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Peneliti menyiapkan RPPH yang bertemakan "Negaraku" dengan subtema "permainan tradisional" kemudian peneliti menyusun lembar observasi untuk guru dan peserta didik. Peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan yaitu media permainan teka-teki gobak sodor kemudian peneliti menyusun lembar observasi untuk guru dan peserta didik. Peneliti juga menyiapkan medi yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan yaitu media Permainan teka-teko gobak sodor. Perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti terlampir pada lampiran.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari jumat pada tanggal 12 oktober 2019. Pada bulan ini tercatat masuk semester genap. Kegiatan yang dilakukan di TK Dharma Wanita sama seperti biasanya, mengacu pada RPPH yang telah dibuat. Guru dan peserta didik masuk kedalam kelas pukul 7.30 WIB untuk mealkukan senam sehat terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Berikut kegiatan tersebut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Kegiatan awal**

a. Peserta didik bersiap-siap untuk senam sehat

b. Peserta didik bersiap siap untuk melakukan pembelajaran

c. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan bernyanyi.

d. Kemudian guru mengabsensi peserta didik

e. Setelah itu guru menstimulus peserta didik dengan menyanyikan hari, tanggal, bulan tahun pada hari ini

f. Guru menginformasikan tema hari ini " Negaraku" dengan subtema "permainan tradisional"

2. **Kegiatan inti**

a. Guru menjelaskan tentang permainan teka-teki gobak sodor

b. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang permainan tradisional

c. Guru memberikan lembar kerja kepada anak untuk dikerjakan

d. Setelah anak-anak selesai mengajarkan, peneliti kembali mengajak anak untuk bermain teka-teki gobak sodor. Dan pada siklus II ini anak-anak memilih sendiri kelompoknya

e. Guru dan peneliti mendapingi anak-anak dalam bermain

3. **Kegiatan penutup**

a. Peneliti mengulas kembali tentang permainan yang telah dimainkan, yaitu permainan teka-teki gobak sodor

b. Guru menanyakan bagaimana perasaan setelah bermain angklung

c. Guru mengajak anak berdoa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Pengamatan (observasi)

Pertemuan di siklus II ini lebih santai. Karena anak-anak sengaja diberi kebebasan untuk memilih teman kelompoknya dalam melakukan permainan teka-teki gobak sodor. ketika anak-anak sudah mulai tidak terarah lagi peneliti mengajak anak untuk melakukan *ice breaking* ditengah-tengah permainan dan kemudian dilanjutkan lagi permainanya. Berikut adalah lembar observasi peserta didik:

Tabel 4.15
Tabel Observasi Peserta Didik

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Awal**				
1	Guru menyiapkan lapangan untuk bermain				√
2	Guru melakukan kegiatan apersepsi				√
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
A	**Guru**				
1	Guru memperkenalan permainan teka-teki gobak sodor				√
2	Guru mencontohkan permainan teka-teki hobak sodor				√
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba permai				√
B	**Siswa**				
1	Siswa sangat antusias dengan permainan teka-teki gobak sodor				√
2	Siswa memainkan permainan teka-teki gobak sodor sesuai dengan peraturan yang diberikan guru				√
3	siswa mampu berdiskusi dengan teman kelompoknya				√
4	siswa mampu menolong temannya			√	
5	siswa sabar menunggu giliran				√
III	**Kegiatan Penutup**				
1	Guru merivew kegiatan hari ini				√
	Total Skor	**43**			
	Jumlah skor	**78,1**			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Dari tabel diatas maka dapat dilihat bahwa nilai akhir observasi penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat dihitung dengan rumus berikut:

Nilai Akhir = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

= $\frac{43}{55}$ X 100

= 78,1

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat meningkatkan kerjasama anak kelompok B memperoleh nilai akhir sebanyak 78,1. Nilai tersebut masuk pada kriteria baik dengan penilaian 70-89.

Tabel 4.16
Kriteria Penilaian

Aspek perkembangan	Indikator penilaian
FISIK MOTORIK	1. Siswa mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi mengurutkan angka 1-20 tanpa tersentuh lawan
	2. Siswa mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju garis finis
	3. Siswa mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Table 4.17
Hasil nilai Penerapan Permainan teka-teki gobak sodor pada siklus II pertemuan ke I

kelompok	Nama	Indikator												Skor	Skor akhir	Ket
		Mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi mengurutkan angka 1-20 tanpa tersentuh lawan				Mampu menghadang lawan agar tidak bisa menuju garis finis				Mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka				√				√		√			10	83,3	BSB
	Hafiz				√				√		√			10	83,3	BSB
	Nayla				√			√				√		10	83,3	BSB
	Anis			√			√				√			7	58,3	BSH
	Olivia			√			√					√		9	75	BSH
	Oliv	√				√				√				3	25	BB
	Sena			√			√				√			8	66,6	BSH
II	Reza			√				√					√	10	83,3	BSB
	Khoirul	√					√				√			5	41,7	MB
	Rena	√				√					√			3	25	BB
	Maya		√				√				√			6	50	MB
	Candra			√					√			√		9	75	BSH
	Desi	√				√				√				3	25	BB
	Abi	√					√				√			5	41,7	MB
Jumlah		816,5														
Rata-rata		58,3														
Jumlah ketuntasan siswa		8														
Jumlah ketuntasan		57,1														

Keterangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Nayaka, sebagai berikut:

Nilai = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

Nilai = $\frac{10}{12}$ X 100

= 83,3

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai rata-rata = $\frac{\sum X}{N}$

Nilai rata-rata = $\frac{816,5}{14}$

= 58,3 (Berkembang Sesuai Harapan)

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai Presentase = $\frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}$ X 100%

Nilai Presentase = $\frac{8}{14}$ X 100%

= 57,1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kerjasama melalui permainan teka-teki gobak sodor siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 8 siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 83,3. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 76%-100% sehingga kriteria yang didapatkan adalah berkembang sangat Baik (BSB). Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus II mencapai nilai rata-rata 58,3 masuk pada kreteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus II hanya 4 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 siswa yang Berkembang Sangat Baik sedangkan 6 siswa dalam tahap Belum Berkembang (BB) dan 3 siswa Mulai Berkembang (MB). Maka dari itu karena nilai rata-rata tidak mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria rata-rata yang harus dicapai, maka peneliti melanjutkan penelitian Siklus II pertemuan ke dua Untuk mengetahui perkembangan siswa.

d) Refleksi

Refleksi atau evaluasi pada pertemuan pertama siklus II ini diperlukan *ice breaking* setelah anak-anak tidak bosan ketika berproses.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.18

Kriteria penilaian[51]

Aspek perkembangan SOSEM	Indikator penilaian
Bekerjasama	1. Anak mampu bercakap-cakap dengan teman
	2. Anak mampu membantu teman
	3. Anak mampu menerima pendapat orang lain

Table 4.19
Hasil Nilai Keterampilan Kerjasama Peserta Didik pada siklus II pertemuan ke I

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	Ket
		Bercakap-cakap dengan teman				Membantu teman				Menerima pendapat orang lain						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka				√			√				√		10	83,3	BSB
	Hafiz				√				√		√			10	83,3	BSB
	Nayla	√				√				√				3	25	BB
	Anis				√				√			√		10	83,3	BSB
	Olivia			√				√				√		9	75	BSH
	Oliv		√				√				√			6	50	MB
	Sena		√				√				√			6	50	MB
II	Reza	√				√					√			4	33,3	BB
	Khoirul		√					√				√		8	66,6	BSH
	Rena		√					√				√		8	66,6	BSH
	Maya			√			√				√			7	58,3	BSH
	Candra	√					√				√			5	41,7	MB
	Desi	√				√				√				3	25	BB
	Abi	√					√				√			5	41,7	MB
Jumlah		783,1														
Rata-rata		55,9														
Jumlah ketuntasan siswa		7														
Jumlah ketuntasan		50														

[51] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Maya, sebagai berikut:

Nilai = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

Nilai = $\frac{7}{12}$ X 100

= 58,3

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai rata-rata = $\frac{\sum X}{N}$

Nilai rata-rata = $\frac{783,1}{14}$

= 55,9 (Berkembang Sesuai Harapan)

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai Presentase = $\frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}$ X 100%

Nilai Presentase = $\frac{7}{14}$ X 100%

= 50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kerjasama melalui permainan teka-teki gobak sodor siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 7 siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 66,6. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 76%-100% sehingga kriteria yang didapatkan adalah berkembang sesuai Harapan (BSH). Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus II mencapai nilai rata-rata 55,9 masuk pada kreteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus II hanya 4 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan 3 siswa dalam tahap Belum Berkembang (BB) dan 4 siswa Mulai Berkembang (MB). Maka dari itu karena nilai rata-rata tidak mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria rata-rata yang harus dicapai, maka peneliti melanjutkan penelitian Siklus II pertemuan ke dua Untuk mengetahui perkembangan siswa.

2) Pertemuan kedua siklus II

a) Perencanaan

Pertemuan kedua II dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 13 oktober 2019. Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Peneliti menyiapkan RPPH yang bertemakan “ negaraku” dengan sub tema “permainan tradisional”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah itu peneliti menyusun lembar oservasi untuk guru dan peserta didik. Peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan ini yaitu permainan teka-teki gobak sodor. Perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti terlampir pada lampiran.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari sabtu 13 oktober 2019. Pada bulan oktober ini adalah semester genap. Kegiatan yang dilakukan di TK Dharma Wanita sama seperti biasanya, mengacu pada RPPH yang telah dibuat.

Guru dan peserta didik masuk ke dalam kelas pukul 7.30 WIB untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun kegiatan sebagai berikut :

1. **Kegiatan awal**

a. Peserta didik bersiap-siap untuk senam sehat
b. Peserta didik bersiap siap untuk melakukan pembelajaran
c. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan bernyanyi.
d. Kemudian guru mengabsensi peserta didik
e. Setelah itu guru menstimulus peserta didik dengan menyanyikan hari, tanggal, bulan tahun pada hari ini
f. Guru menginformasikan tema hari ini “ Negaraku” dengan subtema “permainan tradisional”

2. Kegiatan inti

a. Guru menjelaskan tentang permainan teka-teki gobak sodor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang permainan tradisional

c. Guru memberikan lembar kerja kepada anak untuk dikerjakan

d. Setelah anak-anak selesai mengajarkan, peneliti kembali mengajak anak untuk bermain teka-teki gobak sodor. Dan pada siklus II ini anak-anak memilih sendiri kelompoknya

e. Guru dan peneliti mendapingi anak-anak dalam bermain

3. Kegiatan penutup

a. Peneliti mengulas kembali tentang permainan yang telah dimainkan, yaitu permainan teka-teki gobak sodor

b. Guru menanyakan bagaimana perasaan setelah bermain angklung

c. Guru mengajak anak berdoa

c) Pengamatan (Observasi)

Pertemuan di siklus II ini lebih santai. Karena anak-anak sengaja diberi kebebasan untuk memilih teman kelompoknya dalam melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Dan ketika anak-anak sudah mulai tidak terarah lagi peneliti mengajak anak untuk melakukan *ice breaking* ditengah-tengah permainan dan kemudian dilanjutkan lagi permainanya. Berikut adalah lembar observasi peserta didik:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.20
Tabel Observasi Peserta Didik[52]

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Awal**				
1	Guru menyiapkan lapangan untuk bermain				√
2	Guru melakukan kegiatan apersepsi				√
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
A	**Guru**				
1	Guru memperkenalan permainan teka-teki gobak sodor				√
2	Guru mencontohkan permainan teka-teki hobak sodor				√
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa **untuk** mencoba permai				√
B	**Siswa**				
1	Siswa sangat antusias dengan permainan teka-teki gobak sodor				√
2	Siswa memainkan permainan teka-teki gobak sodor sesuai dengan peraturan yang diberikan guru				√
3	siswa mampu berdiskusi dengan teman kelompoknya				√
4	siswa mampu menolong temannya				√
5	anak sabar menunggu giliran				√
III	**Kegiatan Penutup**				
1	Guru merivew kegiatan hari ini				√
	Total Skor	**44**			
	Jumlah skor	**80**			

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

[52] Sumber : Permendikbud RI Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel diatas maka dapat dilihat bahwa nilai akhir observasi penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat dihitung dengan rumus berikut:

Nilai Akhir = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

= $\frac{44}{55}$ X 100

= 80

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat meningkatkan kerjasama anak kelompok B memperoleh nilai akhir sebanyak 80. Nilai tersebut masuk pada kriteria baik dengan penilaian 70-89.

Tabel 4.21
Kriteria Penilaian

Aspek perkembangan	Indikator penilaian
Mentaati Peraturan	1. Siswa mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi mengurutkan angka 1-20 tanpa tersentuh lawan
	2. Siswa mampu menghadang lawan agar siswa tidak bisa menuju garis finis
	3. Siswa mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Table 4.22[53]
Hasil Nilai penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada Siklus II pertemuan ke II

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	Ket
		Siswa mampu berlari menuju garis finis dan menyelesaikan misi mengurutkan angka 1-20 tanpa tersentuh lawan				Siswa mampu menghadang lawan agar siswa tidak bisa menuju garis finis				Siswa mampu kembali ke garis start tanpa tersentuh lawan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka				√			√				√		10	83,3	BSB
	Hafiz				√				√				√	12	100	BSB
	Nayla				√				√			√		11	91,7	BSB
	Anis		√						√			√		9	75	BSH
	Olivia			√				√					√	10	83,3	BSB
	Oliv			√			√			√				10	83,3	BSB
	Sena			√			√				√			9	75	BSH
II	Reza			√				√					√	10	83,3	BSB
	Khoirul				√			√			√			9	75	BSH
	Rena		√				√				√			6	50	MB
	Maya				√				√				√	12	100	BSB
	Candra			√				√				√		9	75	BSH
	Desi			√		√				√				7	58,3	BSH
	Abi		√					√			√			7	58,3	BSH
Jumlah		1.092														
Rata-rata		78														
Jumlah ketuntasan siswa		13														
Jumlah ketuntasan		92,8														

Keterangan

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

[53] Sumber : Permendikbud Nomer 146 Tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Nayla, sebagai berikut:

Nilai = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

Nilai = $\frac{11}{12}$ X 100

= 91,7

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai rata-rata = $\frac{\sum X}{N}$

Nilai rata-rata = $\frac{1.092}{14}$

= 78 (Berkembang Sesuai Harapan)

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai Presentase = $\frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}$ X 100%

Nilai Presentase = $\frac{8}{14}$ X 100%

= 92,8

Berdasarkan tabel di atas, penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 13 siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 83,3. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 76%-100% sehingga kriteria yang didapatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah berkembang Sangat Baik (BSH). Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus II mencapai nilai rata-rata 92,8 masuk pada kreteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus II hanya 6 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 7 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 1 siswa Mulai Berkembang (MB). Nilai rata-rata yang telah dicapai sesuai dengan indicator pencapaian jadi pada siklus II pertemuan kedua dikatakan berhasil.

d) Refleksi

Pertemuan kedua siklus II ini dirasa sudah sangat bagus dan sesuai dengan harapan. Peningkatan kerjasama pada anak-anak sudah nampak jelas terlihat.

c. Peningkatan keterampilan Kerjasama dengan menggunakan permainan teka-teki gobak sodor Siklus II

Peningkatan ketrampilan kerjasama peneliti dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan permainan teka-teki gobak sodor yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Permaina teka-teki gobaksodor dilakukan setiap hari selama penelitian berlangsung yaitu selama masing-masing dua hari. Hal itu dilakukan setiap hari agar mendapat hasil yang maksimal.

Pada siklus II peneliti tidak memberikan lembar kerja dalam pembelajaran, akan tetapi lembar kerja langsung diberikan oleh guru kelas. Peneliti hanya diberi kesempatan untuk mengajak anak-anak focus bermain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B.

Setelah dilaksanakan siklus, peneliti mendapat beberapa nilai dari kelompok B, berikut table nilai :

Table 4.23
Kriteria Penilaian

Aspek perkembangan SOSEM	Indikator penilaian
Bekerjasama	1. Siswa mampu bercakap-cakap dengan teman
	2. Siswa mampu menolong temanya
	3. Siswa mampu menerima pendapat orang lain

Table 4.24
Hasil nilai ketrampilan kerjasama melalui permainan teka-teki gobak sodor peserta didik pada siklus II pertemuan ke II

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	Ket
		Siswa mampu bercakap-cakap dengan teman				Mampu menolong teman				Mampu menerima pendapat orang lain						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
I	Nayaka				√				√				√	12	100	BSB
	Hafiz				√				√				√	12	100	BSB
	Nayla				√				√				√	12	100	BSB
	Anis			√					√				√	10	83,3	BSB
	Olivia		√					√				√		10	83,3	BSB
	Oliv		√					√				√		8	66,7	MB
	Sena			√			√						√	10	83,3	BSB
II	Reza			√			√						√	9	75	BSH
	Khoirul			√				√					√	10	83,3	BSB
	Rena				√				√		√			10	83,3	BSB
	Maya				√				√		√			10	83,3	BSB
	Candra				√				√				√	12	100	BSB
	Desi	√				√				√				3	25	BB
	Abi			√			√					√		8	66,7	MB
Jumlah		1.133,2														
Rata-rata		80,9														

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok	Nama	Sosial Emosional Kerjasama												Skor	Skor akhir	Ket
		Siswa mampu bercakap-cakap dengan teman				Mampu menolong teman				Mampu menerima pendapat orang lain						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Jumlah ketuntasan siswa		12														
Jumlah ketuntasan		85,7														

Keterangan

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4: Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap siswa dapat dirumuskan, sebagai contoh menghitung nilai siswa yang bernama Nayla, sebagai berikut:

Nilai = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ X 100

Nilai = $\frac{12}{12}$ X 100

= 100

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai rata-rata = $\frac{\sum X}{N}$

Nilai rata-rata = $\frac{1.133,2}{14}$

= 80,9 (Berkembang Sangat Baik)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Menulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Nilai Presentase = $\frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa}$ X 100%

Nilai Presentase = $\frac{12}{14}$ X 100%

= 85,7

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kerjasama melalui permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama siswa dengan jumlah siswa yang telah tuntas adalah 12 siswa. Hal ini ditunjukkan dari prosentase hasil rata-rata yang didapat siswa yaitu 83,3. Hasil dari persentase rata-rata siswa tersebut masuk dalam persentase 76%-100% sehingga kriteria yang didapatkan adalah berkembang Sangat Baik (BSB). Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama pada siswa disiklus II mencapai nilai rata-rata 80,9 masuk pada kreteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan permainan teka-teki gobak sodor. Pada siklus II hanya 1 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 10 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 siswa Mulai Berkembang (MB) 1 siswa yang masuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Nilai rata-rata yang telah dicapai sesuai dengan indicator pencapaian jadi pada siklus II pertemuan kedua dikatakan berhasil.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan

1. Penerapan Permainan Teka-teki Gobak Sodor untuk Meningkatkan Ketrampilan Kerjasama Pada Anak Kelompok B

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan kerjasama mampu membantu siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan. Permainan teka-teki gobak sodor merupakan salah satu media yang mengasah kemampuan psikomotorik, kognitif, sensoris, sosial emosi, bahasa, pada saat yang sama.[54] Pernerapan permainan teka-teki gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama dapat merangsang siswa untuk mengasah kemampuan motorik dengan menggerakan anggota tubuh. Permainan teka-teki gobak sodor merupakan permainan yang menarik untuk di mainkan. Kerjasama pada siswa akan terbentuk ketika siswa memainkan peremainan, sehingga hal itu dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia dini.

Pada siklus I pertemuan pertama siswa sangat antusias ketika diajak untuk memainkan permainan teka-teki gobak sodor. Sebelum kegiatan bermain peneliti dan guru menyiapkan garis membentuk persegi untuk memainkan permainan, kemudian peneliti akan mencontohkan bagaimana memainkan permainan teka-teki gobak sodor di dalam kelas dan melewati rintangan serta menyelesaikan misi mengurutkan angka 1-20. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan

[54]Montolalu, dkk, *Bermain dan Pemainan Anak*…, 7.13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengerjakan tugas secara bersama-sama, jika kelompok 1 memainkan permainan teka-teki gobak sodor maka 2 kelompok menjadi tim penjaga. Pada kegiatan bermain di dalam kelas terdapat 3siswa yang masih butuh bimbingan guru saat memainkan permainan teka-teki gobak sodor, sedangkan terdapat 6 siswa masih bingung saat memainkan permainan teka-teki gobak sodor pada saat menghadang lawan.maka dari itu pada pertemuan kedua guru mengizinkan anak untuk mecoba permainan sebelum permainan dimulai dengan di arahkan oleg guru. Pada saat memainkan permainan teka-teki gobak sodor terlihat 6 siswa kesulitan dalam menghadang dan menyusun angka dengan benar sehingga anak mengerjakan tugas dengan dibantu teman kondisi kelas kurang kondusif saat beberapa teman menjoba berlari maju kedepan dan menyusun angka, lawan berlarian tanpa aturan penjaga mencoba menyentuh lawan dengan menjaga tidak sesuai dengan garis. Maka dari itu perlu adanya evaluasi agar dapat memperbaiki proses pembelajaran yang akan datang.

Pada siklus I pertemuan kedua guru menyiapkan kelas untuk membuat garis lapangan gobak sodor dan menyiapkan puzel angka untuk dimainkan saat memainkan teka-teki gobak sodor. Guru menjelaskan cara memainkan permainan teka-teki gobak sodor dengan kongkrit dan menghadang lawan dan menyelesaikan misi menyusun angka. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar peneliti mengajak siswa untuk bernyanyi dan menghitung angka. Kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilanjut dengan siswa mengerjakan tugas yakni mengerjakan LKS. Pada saat siklus I pertemuan ke dua Terdapat 3 siswa tidak bisa bekerjasama saat memainkan permainan gobak sodor.

Siklus II merupakan perbaikan kekurangan dari siklus I. pada Siklus II pertemuan pertama agar siswa semangat dan tidak bosan dalam pembelajaran guru mengawalinya dengan mengajak siswa untuk bernyanyi menghitung dengan jari kedua tangan agar siswa semangat dan tidak bosan dalam pembelajaran. Guru memberi penjelasan cara memainkan teka-teki gobak sodor yang benar. Lapangan yang disiapkan juga puzzle angka diletakkan di garis start. Siswa terlihat dapat menyusun angka dan kembali ke start tanpa tersentuh lawan, akan tetapi saat menuju kotak satu ke kotak yang ada kepingan puzel angka siswa membutuhkan arahan sebagai cara lolos kekotak tersebut dan segera menyelesaikan misi. Hasil dari menyusun angka pada papan puzel siswa terlihat cukup baik meskipun beberapa siswa masih berantakan dalam menyusun angka dan tidak sesuai urutan. Dalam pelaksanaan seiklus II pertemuan pertama kemampua menulis siswa banyak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Pada pertemuan kedua siklus II siswa tampak antusias ketika peneliti memberi papan puzel yang baru dengan lukisan yang bereda sebagai penyemangat dalam memainkan permainan gobak sodor,Peneliti menyiapkan lapangan luar kelas untuk digunakan memainkan permainan teka-teki gobak sodor. Kemudian guru mengajak anak untuk memainkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan tersebut di lapangan , kemudian guru mengarahkan anak untuk bercakap-cakap dengan teman satu tim untuk mengajarkan anak bekerjasama.

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan kedua Siswa mampu berlari untuk menyelesaikan misi dan menuju ke garis finis tanpa bersentuhan dengan penjaga garis, anak juga mampu membantu temannya dan penjaga mampu menghadang lawan mainya. Sebagai tambahan *reward* siswa akan diberi makanan sehat jika mampu memainkan permainan teka-teki gobak sodor. Perkembangan kerjasama siswa pada siklus II pertemuan kedua berkembang sangat baik dan memenuhi indikator pencapaian keberhasilan.

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor dalam penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak pada siswa kelompok B TK Dharma Wanita Tebon, dibuktikan dengan perolehan nilai akhir dari observasi permainan teka-teki gobak sodor sebanyak 92,8. Nilai tersebut masuk pada kriteria sangat baik dengan penilaian 90-100.

Penerapan permainan teka-teki gobak sodor dilakukan dengan kegiatan yang sama dengan tempat yang berbeda disetiap siklus dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, metode yang digunakan pada setiap siklus juga berbeda, yang tidak menjadikan siswa bosan saat berada memainkan permainan. Penggunaan permainan sebagai alat untuk elatih kerjasama memudahkan anak untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meenjalin kerjasama dan memiliki kesadaran diri untuk bekerjasama, anak yang tidak mau bekerjasama karna tidak memiliki kesadaran untuk bekerjasama menjadi berani untuk bercakap-cakap dengan teman di lapangan. Guru akan memberikan bintang dan makanan sehat sebagai *reward* untuk siswa yang dapat menyeleaikan tugas dengan mandiri, sehingga anak banyak yang berlomba-lomba untuk mendapatkan *reward* tersebut dengan menyelesaikan tugas dengan mandiri. Jika kemampuan kerjasama anak berkembang sangat baik pada akhir siklus maka dapat dikatakan bahwa penerapan permainan teka-teki gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelompok B TK Dharma Wanita berhasil.

2. Peningkatan Kemampuan Kerjasama pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Tebon

Meningkatnya kemampuan kerjasama pada anak kelompok B TK Dhara Wanita Tebon dapat dijelaskan dalam grafik berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

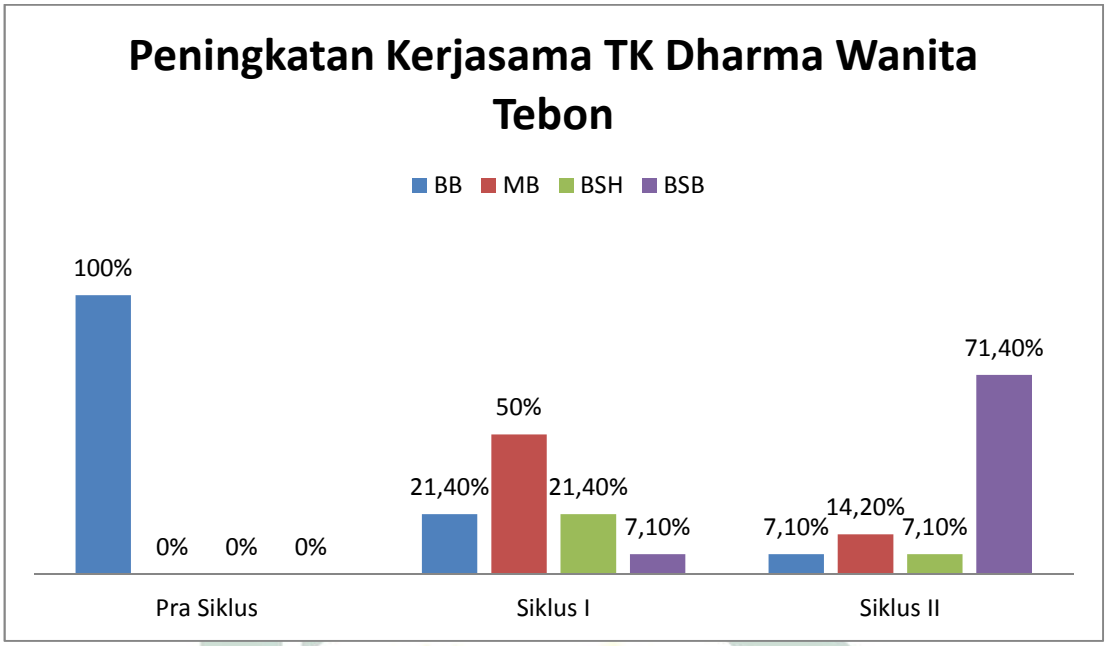


Diagram 4.1
Peningkatan kerjasama

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kerjasama dilihat dari prosentase penilaian pada pra siklus berjumlah 100%(14 siswa)yang tergolong Belum Berkembang (BB), pada siklus I prosentase penilaian berjumlah 50% (7 siswa) tergolong kategori Mulai Berkembang (MB), pada siklus II prosentase penilaian berjumlah 78% dari 2 kategori BSB dan BSH (11 siswa).

Pada pelaksanaan pra siklus, siklus I siklus II siswa dibentuk menjadi 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 7 siswa. Hal ini bertujuan agar sosialisasi selalu terjalin diantara masing-masing siswa. Serta selalu terjalin kerjasama diantara mereka. Pada pra siklus banyak siswa yang masih belum memahami cara bermain teka-teki gobak sodor, namun seiring jalanya waktu, pada siklus I dan siklus II siswa mulai terbiasa dalam mengikuti permainan teka-teki gobak sodor.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada saat pra siklus ada 7 siswa yang masih kesulitan ketika diajak bermain permainan teka-teki gobak sodor. Sehingga mendapatkan nilai masih dibawah rata-rata. Akan tetapi ada beberapa siswa yang sudah memahami tata cara bermain teka-teki gobak sodordan dapat bekerjasama dengan temannya, sehingga mendapatkan nilai diatas rata-rata. Pada siklus I mulai menunjukkan peningkatan namun hanya beberapa siswa, bisa dilihat pada grafik diatas. Kemudian pada siklus II peningkatan cukup banyak selain itu anak-anak juga sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dalam permainan teka-teki gobak sodor.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan kemampuan kerjasama pada kelompok B TK Dharma Wanita Tebon mengalami peningkatan di setiap siklus. Adapun peningkatanya sebagai berikut:

1. Pada pra siklus menunjukkan bahwa belum ada hasil peningkatan kerjasama pada anak berjumlah 100% dari 14 siswa masih belum bisa melakukan kerjasama
2. Pada siklus I menunjukan bahwa hasil peningkatan kerjasama 50% dari 7 siswa mendapat kategori MB (Mulai Berkembang)
3. Pada siklus II menunjukkan peningkatan bahwa hasil kemampuan kerjasama pada anak berjumlah 78,5% 11 siswa dari 2 kategori yaitu 7 anak mendapat kategori BSB (Berkembang Sesuai Harapan) dan 4 siswa mendapat kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian yang telah dijabarkan, dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Penerapan permainan teka-teki gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Tebon dinyatakan berhasil untuk meningkatkan kerjasama siswa kelompok B hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan 80 dari perolehan nilai 70-89 dengan perolehan nilai ketuntasan Baik. Penggunaan tempat pada setiap siklus berbeda dengan tujuan agar siswa tidak bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan penggunaan rewad sebagai penambahan motivasi siswa untuk melakukan kegiatan permainan teka teki gobak sodor
2. Peninngkatan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B melalui permainan teka-teki gobak sodor di TK Dharma Wanita Tebon dinyatakan berhasil. Terlihat sebagai berikut dengan rincian Hal ini dapat dilihat pada proses siklus I maupun Siklus II Terlihat sebagai berikut dengan rincian peningkatan pada pra siklus belum adanya peningkatan 14 anak masih membutuhkan bantuan. 50% dengan jumlah sisiwa 7 siswa yang memperoleh kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan ini pada siklus I masih belum berhasil dan perlu adanya siklus II, selanjutnya pada siklus II menunjukkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan sangat baik dengan jumlah 78,5% (11 siswa) yang meperoleh kriteria BSH dan BSB, pada penelitian Di TK Dharma Wanita Tebon berhasil

B. Saran

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas ini, permainan teka-teki gobak sodor dapat meningkatkan ketrampilan kerjasama pada anak kelompok B, masih jauh dari kata sempurna meskipun metode permainan ini dapat berhasil meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa ketika pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti memiliki beberapa harapan yaitu:

1. Penerapan permainan teka-teki gobak sodor melalui pembelajaran berhitung harus lebih menarik lagi dalam rangka meningkatkan kerjasama pada siswa dan selain meningkatkan kerjasama penulis juga berharap semoga permainan ini bisa melestarikan permainan tradisional yang telah di modifikasikan agar siswa mendapatkan pengalam baru sehingga mereka bisa bereksplorasi ketika pembelajaran.
2. Harapan untuk penelitian selanjutnya dapat meningkatka kemampuan kerjasama kepada siswa dengan memberikan kebiasaan saling berdiskusi sebelum melakukan permainan teka teki gobak sodor dan saling menolong teman dan sabar untuk menunggu gilliran. Karena kerjasama sangat berpengaruh dalam keberhasilan permainan teka-teki gobak sodor.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arifati, Nurul. PermainanTradisional, Alternatif Media Pengembangan Kopetensi Sosial-Emosional Anak Usia Dini jurnal Cakrawala Dini Vol 5 No. 1 tahun 2014.

Bangsawan, Irwan P. Ratu. (2019). *Direktori Permainan Tradisional*. Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata,Banyuasin,

Beck-Mitchell, John C. Wade (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Cartledge, G Milburn J.F. (1995). *Teaching Social Skill to Children and Youth. Third Edition. United States of America :*Allen and Bacon

Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Hidayati, Sania. (2017). Peningkatan kerjasama Anak Melalui Metode Proyek Menghias Kelas Pada Siswa Kelompok B RA Az-zahra Jombor Kec. Tuntang. Kab. Semarang Skripsi Institut Agama Islam Negeri. Salatiga.

Ismail, A. (2006). *Education games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* Yogyakarta: Pilar Media.

Kusumastuti, Aprilia Dian. (2017). Skripsi*"Peningkatan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B di TK ABA Ploso Kerep Gunung Kidul* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Masitoh, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran Tk. Jakarta*: Universitas Terbuka.

Mu'tadin, Zainun. 2002. *Mengembangkan Keterampilan Sosial pada Remaja*. http://www. e-psikologi.com.25/4/04

Moeslichatoen. (2004) *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta:Rineka Cipta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERMEN 58 (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: KencanaPredana Media Group.

*S Nyota,JMapra-Journal of Pan African Studies, 2008-Jurnal Of Pan African Studie*s.

S.P, Suardiman. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Tk* . Yogyakarta: UNY Press.

Suryana, Dadan. (2016). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. PT Kencan. ,Jakarta.

Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Tedjasaputa, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Thornburg, D. (2006). *Can games be used to teach? Learning and Leading with Technology*, 33, 7, 6–7.

Yudiwinata, H.P Handoyo. (2014). *Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. Jurnal Paradigma Vol. 02 Nomor 3.*UniversitasNegeri Surabaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id