

# MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA ANAK MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL "JAMURAN" PADA KELOMPOK A RA BAROKAH AT-TAHDZIB KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

#### **SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi PG PAUD FKIP UNP KEDIRI



OLEH:

**ZULI ANJAR WATI** 

NPM. 12.1.01.11.0433

## PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2016



Skripsi Oleh:

**ZULI ANJAR WATI** NPM. 12.1.01.11.0433

Judul:

MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA ANAK MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL "JAMURAN" PADA KELOMPOK A RA BAROKAH AT-TAHDZIB KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2016

Pembimbing I

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi

NIDN. 0729078402

Pembimbing II

Widi Wulansari, M.Pd NIDN. 0724038803



#### Skripsi Oleh:

### **ZULI ANJAR WATI**

NPM. 12.1.01.11.0433

Judul:

MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA ANAK MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL "JAMURAN" PADA KELOMPOK A RA BAROKAH AT-TAHDZIB KECAMATAN KRAS KABUPATEN **KEDIRI** 

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 30 Juli 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

: Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi (... 1. Ketua

2. Penguji I : Dema Yulianto, M.Psi

3. Penguji II : Widi Wulansari, M.Pd

Dr. Hj. Sri Panca Setvawati, M.Pd. NIDN: 0716046202

Mengetahui Dekan FKIP

iii



# MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA ANAK MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL "JAMURAN" PADA KELOMPOK A RA BAROKAH AT-TAHDZIB KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

ZULI ANJAR WATI NPM. 12.1.01.11.0433

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Zuli.anjarwati@yahoo.co.id

Intan Prastihastari Wiajaya, M.Pd M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

#### **ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan tradisional pada Kelompok A RA Barokah at Tahdzib Purwodadi Kras Kediri. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan jamuran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaituanak didik kelompok A RA Barokah at Tahdzib Purwodadi Kras Kediri. yang berjumlah 21 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. Penelitian mengenai kemampuan kerjasama ini telah melalui proses validasi instrumen guna memperoleh validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dandeskriptif kuantitatif.

Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 15%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerjasama ini dilakukan dalam dua siklus.

Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 75%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Kata kunci: kemampuan kerjasama, aktivitas permainan tradisional.



#### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan penting terkait sangat dengan peningkatan kualitas suatu bangsa. Pemerintah secara tegas telah mengatur hal hal yang berkaitan dengan pendidikan sebagai bentuk perhatian khusus terhadap peningkatan kualitas SDM. Hal tersebut terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pemerintah juga mengatur mengenai sebuah lembaga pendidikan yang tengah gencar gencarnya digalakkan. Lembaga pendidikan tersebut adalah Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD) dan tertuang dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. Permendiknas Nomor 58 tersebut mencantumkan bahwa dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 14, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan usia yang ideal dalam meletakkan dasar yang akan menjadi pondasi kehidupan kelak dimasa yang akan datang, ini disebabkan

merupakan karena ini masa masa keemasan dimana otak anak berkembang pada pucaknya sehingga berbagai hal dapat terserap secara maksimal Pendidikan Anak Usia Dini perlu mendapatkan perhatian yang cukup agar dapat berkembang sesuai yang diharapkan.Permendiknas Nomor 58 mencantumkan pula poin standar **Tingkat** Pencapaian Perkembangan **Tingkat** Pencapaian (TPP). Perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak juga merupakan integrasi aspek pemahaman nilai nilai agama dan moral fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Masing masing bidang pengembangan memerlukan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal. Aspek dalam bidang pengembangan kemampuan dasar di paud salah satunya adalah aspek sosial emosional. Aspek sosial emosional memegang peranan penting dalam menentukan kesuksesan anak di masa depan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ginanjar dalam bukunya yang berjudul ESQ yang menyatakan bahwa kecerdasan sosial emosional memiliki peran yang lebih siqnifikan di banding dengan kecerdasan intelektual (Ginanjar, 2000: 8).Peranan aspek perkembangan sosial emosional



yang begitu pentingnya untuk anak, maka tidak berlebihan bila aspek ini dikaji lebih mendalam.

Hasil pengamatan di RA Barokah At-Tahdzib Purwodadi. Kecamatan Kras Kabupaten Kediri, menunjukkan bahwa pertama, perilaku anak masih belum dapat bekerja sama dalam kelompok. Kedua, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli dengan teman. Ketiga, beberapa anak juga masih sulit untuk berbagi mainan serta cenderung sering berebut, saling bertengkar juga kerap kali terjadi pada saat kegiatan di dalam kelas. Dari hasil tersebut pengamatan maka dapat bahwa disimpulkan anak-anak kelompok A RA Barokah At- Tahdzib masih kesulitan dalam bekerjasama. Kegiatan-kegiatan bersifat yang kelompok khususnya yang bersifat tradisional dan mengandung nilai kearifan lokal masih sangat jarang dilakukan di sekolah tersebut.kegiatan hanya berkisar pada aktifitas individual dan klasikal dikelas. Realita tersebut apabila tidak segera mendapat dikhawatirkan penanganan maka anak-anak tersebut akan mangalami hambatan dalam interaksi sosial pada tahap pendidikan dan perkembangan selanjutnya, untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan

tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Salah satuupaya dapat yang dilakukan adalah melakukan kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kerjasama anak. Hal ini di dukung oleh penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh Pajiyem (2009)menyimpulkan bahwa permainan luar kelas apat meningkatkan perkembangan motorik kasar dan dapat meningkatkan kerjasama antar teman.

Interaksi sosial antar anak juga terdapat dalam permainan tradisional sehingga akan meningkatkan keakraban masing-masing bila anak yang dilakukan secara kontinyu dinilai akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Permainan-permainan tradisional juga dipilih selain karena dapat meningkatkan kemampuankerjasama anak, permainan tergolong sederhana, mudah dimainkan, serta memiliki nilai budaya kearifan lokal dan yang sudah selayaknya untuk dilestarikan.



Permainan **Tradisional** akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif.

Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan sikap kerjasama anak melalui permainan tradisional "JAMURAN" pada kelompok A di RA Barokah At Tahdzib Kecamatan Kras Kabupaten Kediri.

#### **B. METODE PENELITIAN**

#### **Subjek dan Setting Penelitian**

#### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau PTK, dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian dilakukan didalam kelas dengan memberikan tindakan berupa peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional jamuran.

#### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di RA Barokah AtTahdzib yang beralamat di desa Purwodadi kecamatan Kras kabupaten Kediri. Kelompok yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah kelompok A. Pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2015-2016 yang akan dimulai bulan Februari sampai Mei 2016

#### 2. Subjek dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok Α RABarokah at-Tahdzib. Jumlah anak dalam kelompok A adalah 21 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Dari 21 anak sudah ada kurang lebih 5 anak yang sudah menunjukkan mampu kemampuannya dalam bekerjasama, sedangkan 16 anak yang lain masih kesulitan dalam bekerjasama. Hal ini dilaksanakan di RA Barokah at-Tahzib Kelompok A karena peneliti sebagai pengajar di sekolah tersebut Kesulitan dalam bekerjasama juga terlihat aktivitas pada saat pembelajaran di kelas, misalnya pada saat kegiatan mewarnai kelompok atau eksperimeneksperimen tertentu yang juga dilakukan dalam kelompok. Objek dalam penelitian ini kegiatan



bermain permainan tradisional "Jamuran"

#### **B.** Prosedur Penelitian

**Fokus** tindakan penelitian ini adalah unjuk kerja yang berupa permainan tradisional 'jamuran' untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak didik. permainan tradisional adalah permainan yang bisa merangsang keaktifan anak, sehingga anak tertarik untuk berain bersama Kegiatan permainan ini dilakukan pada kegiatan inti dan menggunakan alat penilaian unjuk kerja. Adapun urutan kegiatan tersebut yaitu:

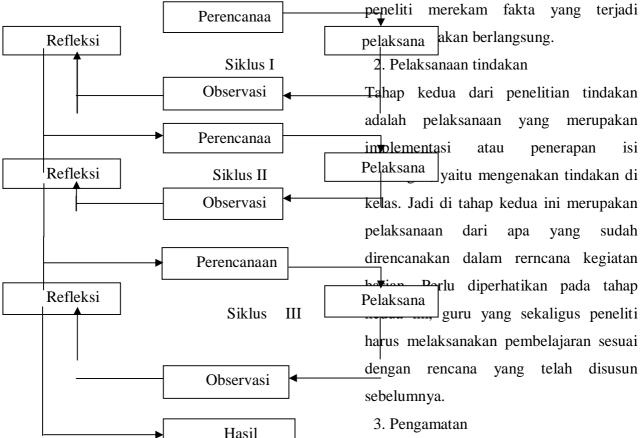
- Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru mengajak anak-anak tanya jawab mengenai aturan permainannya.
- b. Peneliti mengajak anak untuk melaksanakan pemanasan.
- Peneliti memberikan contoh
   mengenai cara bermain secara
   langsung di depan anak-anak.
- d. Anak-anak diminta melakukan permainan tersebut secara bersamasama ataupun bergiliran sesuai dengan aturan permainan dengan bimbingan dan arahan guru.
- e. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan dimana anak-anak diminta untuk duduk bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk pendinginan serta dapat digunakan untuk tanya jawab mengenai permainan serta

bagaimana sikap yang baik saat bermain dalam kelompok. Reward berupa pujian atau bintang dapat diberikan untuk anak yang dinilai telah menunjukkan sikap yang baik saat bermain serta dapat bekerjasama. Reward juga dapat diberikan selama permainan berlangsung.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas Kolaboratif. Model Kolaboratif digunakan karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan Observasi pada pembelajaran saat proses Model berlangsung. rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancanan model Kemmis dan Taggart (1988) dengan 3 siklus dengan rincian masing-masing adalah:

- 1. Penyusunan rencana tindakan
- 2. Pelaksanaan kegiatan
- 3. Pengamatan dan
- 4. Refleksi





Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart yang Dimodifikasi (Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2010:20)

#### 1. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk memebantu

#### 3. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas yang sekaligus sebagai peneliti. Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung. Pengamatan tidak dipisah dengan pelaksanaan tindakan. Jadi antara tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama.

#### 4. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Refleksi ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan tindakan, menganalisis faktor yang menghambat tercapainya indikator keberhasilan hal perlu atau yang ditingkatkan pada siklus berikutnya.



refleksi memperoleh Tahap suatu kesimpulan digunakan untuk yang memperbaiki siklus berikutnya sehingga, penelitian semakin dekat dengan keberhasilan. Berdasarkan prosedur penelitian diatas, maka tindakan penelitian kelas untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak akan dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan dilanjutkan dengan refleksi. Refleksi kemudian dilakukan dan mendapatkan data mengenai kemampuan kerjasama anak, dan hasilnya belum maksimal maka memaksimalkan untuk peningkatan kemampuan kerjasama anak tersebut dilakukan tindakan siklus pada selanjutnya.

#### C. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rentang siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan.Setiap siklus terdiri dari 4 langkah. Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A RA Barokah at-Tahdzib. Perencanaan tersebut diantaranya:

a. Membuat Rencana Kegiatan Harian

Satu RKH digunakan untuk satu kali tindakan. Tindakan yang akan dilakukan meliputi:

#### 1) Pemanasan

Kegiatan pemanasan ini dilakukan dengan senam ringan yaitu menggerakkan beberapa anggota tubuh dengan gerakan tertentu dan berulang secara bergantian. Kegiatan pemanasan juga dapat diselingi dengan bernyanyi dan bertepuk. Kegiatan pemanasan ini bertujuan untuk merenggangkan otot-otot dalam tubuh anak agar siap melakukan aktivitas fisik dalam permainan tradisional.

- 2) Melakukan permainan Jamuran, Anak diajak untuk terlibat dalam permainan tradisional setelah kegiatan pemanasan selesai. Anakanak masing-masing akan mendapat giliran bermain atau terlibat dalam permainan tersebut sesuai dengan ketentuan dalam permainan.
- 3) Pendinginan sekaligus evaluasi permainan

Kegiatan pendinginan ini dilakukan setelah kegiatan bermain selesai. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan duduk bersama sambil bertepuk dan bernyanyi. Selanjutnya dapat dilanjutkan dengan evaluasi yang berupa tanya jawab mengenai permainan, kesan



dan perasaan anak, serta bagaimana sebaiknya saat bermain dalam kelompok. Adapun rencana pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan yaitu:

#### 2. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dimana dalam RKH meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan permainan ini ini dilakukan pada kegiatan inti dan menggunakan alat penilaian unjuk kerja. Adapun urutan kegiatan tersebut yaitu:

- Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru mengajak anak-anak tanya jawab mengenai permainan dan aturannya.
- b. Peneliti mengajak anak untuk melaksanakan pemanasan.
- Peneliti memberikan contoh mengenai cara bermain secara langsung di depan anak-anak.
- d. Anak-anak diminta melakukan permainan tersebut secara bersamasama ataupun bergiliran sesuai dengan aturan permainan dengan bimbingan dan arahan guru.
- e. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan dimana anak-anak diminta untuk duduk bersama.

Kegiatan ini bertujuan untuk pendinginan serta dapat digunakan untuk tanya jawab mengenai permainan serta bagaimana sikap yang baik saat bermain dalam kelompok. *Reward* berupa pujian atau bintang dapat diberikan untuk anak yang dinilai telah menunjukkan sikap yang baik saat bermain serta dapat bekerjasama. *Reward* juga dapat diberikan selama permainan berlangsung.

#### 3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini meliputi pengumpulan data pada lembar observasi yang sudah disiapkan. Pengamatan ini dilakukan dari proses sampai ke hasil. Hal-hal yang diamati pada keterlibatan anak didalam kelompoknya, kemampuan anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, kemampuan anak mengendalikan egosentrismenya. hasil sifat Dari pengamatan tersebut maka akan diperoleh tingkat pencapaian indikator dan peningkatan kemampuan kerjasama anak.

#### 4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas dengan mengevaluasi hasil pengamatan kegiatan anak dalam permainan. Anak yang sudah mampu mencapai 3 indikator, yaitu keterlibatan anak di dalam kelompoknya, kemampuan anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, kemampuan anak mengendalikan sifat egosentrismenya, maka permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak dinyatakan berhasil. Anak yang belum mencapai indikator diharapkan yang maka



kemampuan kerjasama belum dinyatakan meningkat dan peneliti akan melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

#### D. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskripsi kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar. Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

 Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus:

$$P = \frac{r}{N} \times 100 \%$$

KETERANGAN.

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

F = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

 Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Kriteria ketuntasan belajar minimal 75%.

#### RENCANA JADWAL PENELITIAN

Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan November

# C. KESIMPULAN DAN HASIL PENELITIAN

a) Gambaran Selintas Setting

#### Penelitian

Penelitian dilakukan di kelompok A RA. Barokah at Tahdzib yang beralamat di dusun brenjuk Purwodadi Desa. Kabupaten Kediri Kecamatan Kras dengan jumlah siswa 21 anak dan hadir semua. Pada saat itu tindakan akan dilakukan kondisi siswa cukup siap, peralatan dan sarana belajar sudah tersedia, media sudah ada, sumber yang digunakan sudah siap, kolaborasi juga sudah siap. Sekolah ini memiliki ruang kelas dan halaman yang cukup luas sehingga memungkinkan anak untuk bergerak leluasa selama kegiatan tradisional Jamuran dilaksanakan. Satusatunya yang menjadi kendala adalah ruang kelompok B yang berdekatan dengan teras sehingga kemungkinan kegiatan penelitian akan mengganggu proses KBM kelompok B.

### b) Pembahasan Dan Pengambilan Kesimpulan

#### 1. Siklus I

Berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat sendiri oleh peneliti dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus Isudah menunjukan sudah baik dengan prosentasi ketuntasan



42,85% (9 anak), meskipun sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya anak belum dapat memahami kegiatan pembelajaran, anak banyak belum mengikuti kegiatan sampai selesai. Begitu pula hasil belajar belum sesuai dengan harapan. Namun dengan adanya kegiatan permainan tradisional jamuran dalam pembelajaran dapat meningkatkan kwalitas kerjasama anak meningkat serta minat anak dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan berupaya mengatasi kendala yang masih ada.

#### 2. Siklus II

Berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat sendiri oleh peneliti dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus Isudah menunjukan sudah baik dengan prosentasi ketuntasan 42,85% (9 anak), meskipun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya belum anak dapat memahami kegiatan pembelajaran, anak banyak yang belum mengikuti kegiatan sampai selesai. Begitu pula hasil belajar belum sesuai dengan harapan. Namun dengan adanya kegiatan

permainan tradisional jamuran dalam pembelajaran dapat meningkatkan kwalitas kerjasama anak meningkat serta minat anak dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan berupaya mengatasi kendala yang masih ada.

Sesuai dengan uraian tentang siklus I dan II di atas, dapat dipresentasikan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil penilaian kemampuan kerjasama
dari pra tindakan sampai siklus II

N	Hasil	Pra	Siklus	Siklus
О	Penilaia	Siklus	I	II
	n			
1.	Tuntas	23,80	42,85	80,95
		%	%	%
2.	Belum	76,19	57,14	19,04
	Tuntas	%	%	%
	Jumlah	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.11 di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik, mulai dari pratindakan sampai dengan tindakan siklus II, dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 80,95% % dan 19,04 belum tuntas ini disebabkan karena anak tidak



kooperatif dalam proses pembelajaran,dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A RA Barokah at-Tahdzib Purwodadi Kecamatan Kras Kabupaten Kediri, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian dapat diterima. Namun ada 4 anak yang belum tuntas yaitu Keysha, Risma, Haikal, dan Farhan. Mereka adalah anak anak yang pendiam dan sulit bekerjasama dengan teman.

Menurut hasil observasi sampai siklus kedua, kemampuan kerjasama melaui permainan tradisional jamuran kelompok A RABarokah at-Tahdzib Purwodadi telah meningkat dan hipotesis penelitian ini dapat diterima.

#### KENDALA DAN KETERBATASAN

Dalam penelitian ini, peneliti tidak menemukan suatu kendala apapun dalam penelitiannya, karena peneliti sudah mempersiapkan segala sesuatu dan media yang dibutuhkan.

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

 Kemampuan kerjasama anak sebelum diterapkan kegiatan permainan tradisional jamuran

- adalah 5 anak yang sudah tuntas dengan prosentase 23,80% dan 16 anak yang belum tuntas dengan prosentase 76,19%.
- 2. Kemampuan kerjasama anak pada waktu diterapkan kegiatan permainan tradisional jamuran pada siklus I ada 9 anak yang tuntas dengan prosentase 42,85% dan 12 anak yang belum tuntas dengan prosentase 57,14%.
- 3. Kemampuan kerjasama anak setelah di terapkan kegiatan permainan tradisional jamuran pada siklus II adalah 17 anak yang tuntas dengan prosentase 80,95% dan 4 anak yang belum dengan prosentase 19,04%.
- 4. Ada peningkatan kemampuan kerjasama anak setelah di terapkan kegiatan permainan tradisional jamuran dari siklus I ke siklus II sekitar 38,1 %.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A RA Barokah at-Tahdzib Puwodadi Kecamatan Kras Kabupaten Kediri dan hipotesis diterima.



#### D. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.

Ali Nugraha, dkk. (2004). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Anas Sudjono. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo.

Ary Ginanjar Agustian. (2000). *Emotional Spiritual Quotient*. Jakarta: Arga Tilanta.

----- (2009).*Permen 58 Tahun* 2009.Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen

Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD. Depdiknas.

Elizar Rusdinal. (2005). Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak-kanak.

Endang Rini. (2007). *Diktat Pengembangan Motorik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. (Terj. Rahmawati). SurabayaErlangga.

Johnson, David W dkk. (2010). Colaborative Learning (StrategiPembelajaran Untuk Suksas Bersama). (Terj. Ellen Gunawan dan Imam Nurmawan). Bandung: Nusa Media.

Ki Hajar Dewantara. (1962). *Karya Ki Hajar Dewantara (Bagian Pertama: Pendidikan)*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo.

Monks, dkk. (1998). *Psikologi Perkembangan (Pengantar Berbagai Bagiannya)*. (Terj. Chusairi dan Damanik). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Montolalu, B.E.F, dkk. (2006). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas. Nurlan Kusmaedi. dkk. (2010). Permainan Tradisional. Bandung: FPOK UPI.

Parwatri, dkk. (2004). *Laku*. Depok: Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Saifudin Azwar. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

Santrock, John W. (2007). Perkembangan Anak. (Terj. Mila). Jakarta: Erlangga.





Siagawati, dkk. (2006). Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Hikayat.

Soetoto Pontjopoetro. (2006). Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik. Jakarta: Depdikbudnas.

Sugihartono, dkk (2008). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinaka Cipta.

Sukirman Dharmamulya. (2008). Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.

Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suwarsih Madya. (2009). *Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.

Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.

Syaodin Ernawulan. (2005). Bimbingan di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas. Tim. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Wijaya Kusuma, dkk. (2009). Mengenal Penelitian Tindakan kelas. JakaRineka Cipta.