

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DI PAUD
PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Oleh :
SITI MAR'ATUN SALEHA
NPM. 1701030013**



**JURUSAN : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1443 H / 2021 M**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DI PAUD
PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd)

Oleh :
Siti Mar'atun Saleha
1701030013

Pembimbing I : Dra. Isti Fatonah, MA
Pembimbing II : Edo Dwi Cahyo, M.Pd

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
1443 H/ 2021 M**

PERSETUJUAN

Judul Skripsi :UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA
KENCANA TAHUN AJARAN 2021/2022
Nama : Siti Mar'atun Saleha
NPM : 1701030013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Pembimbing I



Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Metro, November 2021

Pembimbing II



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 199000715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.mctrouniv.ac.id E-mail: ainmetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) Berkas
Perihal : **Pengajuan Permohonan untuk di Munaqosahkan**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalamu'alaikum Warahmatullahiwaabarakatuh

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya
maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Siti Mar'atun Saleha
NPM : 1701030013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KERJASAMA MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA TAHUN
AJARAN 2021/2022

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro untuk di munaqosahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Metro, November 2021
Pembimbing II

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 199000715 201801 1 002

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-5438/11-28-1/D/PP-00-9/12/2021

Skripsi dengan judul: UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH TAHUN AJARAN 2021/2022, yang disusun Oleh: Siti Mar'atun Saleha, NPM : 1701030013 Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis/ 2 Desember 2021.

TIM PENGUJI:

Moderator : Dra. Isti Fatonah, MA
Penguji I : Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
Penguji II : Edo Dwi Cahyo, M.Pd
Sekretaris : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH TAHUN AJARAN 2021/2022

Oleh

Siti Mar'atun Saleha

Kemampuan kerjasama anak di PAUD Puspa Kencana Punggur belum berkembang secara maksimal terutama dalam penggunaan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan permainan tradisional Bentengan, karena melalui permainan tradisional Bentengan dapat memberikan kegembiraan pada anak, melatih kerjasama anak, dan sebagai media bagi anak untuk bersosialisasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah permainan tradisional Bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah?”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan 2 siklus, setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 24 anak kelas bintang PAUD Puspa Kencana Punggur, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan dua diantaranya analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian siklus II yang menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak sudah mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik yaitu ada 19 anak dengan persentase 79,1%. Hal tersebut juga terbukti dengan adanya peningkatan di setiap siklusnya dan telah memenuhi target yang sudah ditentukan. Maka peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

ORSINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Mar'atun Saleha
Npm : 1701030013
Jurusan : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, November 2021
Peneliti



Siti Mar'atun Saleha
NPM. 1701030013

MOTTO

وَأَسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا الْكَبِيرَةُ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ

Artinya: “Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu,” (QS

Al-Baqarah: 45)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, saya mempersembahkan hasil studi ini kepada:

1. Kepada Orangtuaku, Bapak Sugiman dan Ibu Supariasih terimakasih tak terhingga atas jerih payah perjuangan membesarkan, mendidik, menasihati, mendo'akan, dan memberikan semangat bagi saya serta memberi bekal moral dan material hingga saya bisa sampai ketahap ini.
2. Kakak tertuaku Nur Darojatun Nikmah, kembaranku Sri Mar'atun Amanah dan adikku Sifatul Dewi Cahya Utami serta keluarga besar yang selalu memberi semangat dan dorongan kepadaku dalam menyelesaikan studi ini.
3. Untuk sahabatku, dan teman-temanku di jurusan PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) kelas B yang menemaniku sampai ketahap ini yang memberi cerita sekaligus kenangan selama di kampus, dan menjadi keluarga kedua serta kerabat dekat.
4. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung guna memperoleh gelar S.Pd

Dalam penulisan proposal skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Nurjanah, M.Ag selaku Rektor IAIN Metro,
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan FTIK IAIN Metro,
3. Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini,
4. Ibu Dra. Isti Fatonah, MA, selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan bimbingan dan dorongan semangat kepada penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini,
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro yang telah memberikan ilmu dari dalam perkuliahan maupun diluar perkuliahan,
6. Kepala PAUD Puspa Kencana Punggur Kabupaten Lampung Tengah. Khususnya Ibu Novi Jamiawati, S.Pd.AUD dan dewan guru

Namun penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaannya. Semogsa skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

Metro, November 2021

Penulis



Siti Mar'atun Saleha
NPM. 1701030013

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
F. Penelitian yang Relevan	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 10
A. Kemampuan Kerjasama	10
1. Pengertian Kemampuan Kerjasama	10
2. Tujuan Kemampuan Kerjasama	11
3. Manfaat Kemampuan Kerjasama	13
4. Karakteristik Kemampuan Kerjasama	14
5. Indikator Kemampuan Kerjasama	15
B. Permainan Tradisional Bentengan	15
1. Pengertian Permainan Tradisional	15
2. Jenis-jenis Permainan Tradisional	17
3. Manfaat Permainan Tradisional	18
4. Pengertian Permainan Bentengan	20
5. Langkah-langkah Permainan Bentengan	21
6. Manfaat Permainan Bentengan	22
7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bentengan	23
C. Hipotesis Tindakan	24

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel	25
B. Lokasi Penelitian.....	26
C. Subjek dan Objek Penelitian	26
D. Rencana Tindakan.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Peneliti.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Indikator Keberhasilan	39
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 40
A. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	49
 BAB V PENUTUP	 84
A. Simpulan	84
B. Saran.....	85
 DAFTAR PUSTAKA	 86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	142

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Lembar Instrumen Penelitian	33
2. Skala Penilaian	35
3. Kriteria Nilai Rara-rata Anak.....	36
4. Data Guru PAUD Puspa Kencana	43
5. Sarana dan Prasarana PAUD Puspa Kencana	43
6. Peserta Didik PAUD Puspa Kencana.....	46
7. Data Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I (Pertemuan Ke-I)	51
8. Data Pencapaian Dan Persentase Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada SiklusI (Pertemuan Ke-I).....	53
9. Data Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I (Pertemuan Ke-II).....	56
10. Data Pencapaian Dan Persentase Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada SiklusI (Pertemuan Ke-II)	58
11. Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I (PertemuanKe-I)	59
12. Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I (PertemuanKe-II)	61
13. Data Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-I).....	67
14. Data Pencapaian Dan Persentase Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-I)	69

15. Data Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-II).....	72
16. Data Pencapaian Dan Persentase Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-II)	74
17. Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II (PertemuanKe-I)	76
18. Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II (PertemuanKe-II)	77
19. Perbandingan Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Siklus I dan Siklus II	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Model siklus <i>Classroom Action Research</i>	27
2. Struktur Organisasi PAUD Puspa Kencana	45
3. Denah Bangunan PAUD Puspa Kencana.....	46

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Hasil Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I	61
2. Hasil Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II	78
3. Perbandingan Hasil Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Siklus I Dan Siklus II.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

1. Outline.....	90
2. Alat Pengumpulan Data	92
3. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah	97
4. Lembar Instrumen Penelitian	109
5. Lembar Observasi Guru	117
6. Surat Izin Pra Survey	119
7. Surat Balasan Pra Survey	120
8. Surat Bimbingan Skripsi	121
9. Surat Tugas	122
10. Surat Izin Research	123
11. Surat Balasan Research	124
12. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	125
13. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan	126
14. Lembar Konsultasi Skripsi.....	127
15. Dokumentasi Penelitian	138
16. Daftar Riwayat Hidup	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering disebut juga dengan istilah *golden age* yaitu masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak, atau masa bahwa anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang.¹

Pada aspek-aspek perkembangan anak usia dini terdapat nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Masing-masing aspek tersebut harus distimulasi dengan tepat agar dapat berkembang secara optimal. Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yang seringkali menjadi perhatian guru dan orang tua yaitu salah satunya terletak pada kemampuan kerjasama.

Dapat diartikan kemampuan kerjasama merupakan kesanggupan seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam sebuah pekerjaan dengan cara bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama.²

Kemampuan kerjasama sangatlah penting untuk dilatih sejak usia dini, karena pada proses bekerjasama, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana anak dapat berbagi, tanggung jawab, saling membantu, dan berinteraksi dalam menyelesaikan

¹Uswatun Hasanah dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), 67

²Finda Azalika Azzahro, “Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten”, Universitas Negeri Semarang, 2019, 13

tugas bersama dengan kelompoknya. Kerjasama muncul saat anak sedang bersosialisasi, dan waktu sosialisasi anak adalah saat anak sedang bermain.

Hasil pra survey yang dilakukan pada 15 September 2020 di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung tengah, bawasannya kemampuan kerjasama pada anak masih memerlukan stimulasi karena kurangnya suatu kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan kerjasama anak, hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajarannya yang hanya di dalam kelas saja, dan masih menggunakan sistem lembar kerja, penggunaan variasi lain di luar kelas seperti penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah terutama dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak masih kurang. Sehingga pengetahuan yang didapat oleh anak tidak dapat bertahan lama dan waktu bermain yang digunakan anak dinilai kurang. Anak masih belum bermain dengan kelompok bermainnya untuk mencapai tujuan yang sama, sehingga perlu adanya pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kerjasama pada anak. Pada saat anak bermain atau kegiatan kelompok ada anak yang kurang berinteraksi pada teman kelompoknya dan hanya dapat berinteraksi pada teman-teman yang disukainya saja. Sehingga berdampak pada kurangnya koordinasi yang baik dalam kelompok, dan ada beberapa anak juga yang lebih asik bermain sendiri dibandingkan bermain bersama.³

Pada proses pembelajaran terlihat 24 anak yang diamati, ada 10 anak didik telah menunjukkan perkembangan kemampuan kerjasama

³ Hasil Pra Survey 20 Februari 2021 di PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

dengan baik. Sedangkan 14 anak lainnya menunjukkan perilaku yang belum dapat menunjukkan sikap kerjasama. Hal ini dilihat dari kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan kerjasama khususnya dalam bermain atau saat melakukan kegiatan berkelompok seperti, ada beberapa anak yang masih asyik bermain sendiri, ada anak yang kurang interaksi pada temannya, dan ada juga anak tidak cepat tanggap dalam bermain atau kurang kerjasama pada kelompok, dan ada juga anak yang bertengkar serta tidak sabar menunggu giliran pada saat melakukan kegiatan. Kemampuan kerjasama di PAUD Puspa Kencana Punggur Tahun Ajaran 2020/2021 kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 14 anak, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada. Dari hasil observasi awal menunjukkan perkembangan kemampuan kerjasama anak pada kelompok A di PAUD Puspa Kencana Punggur masih mencapai 40%.⁴

Kondisi tersebut seharusnya tidak terjadi pada anak, diusia 4-6 tahun anak sudah mampu menunjukkan sikap mandiri, mau berbagi, mau menolong dan membantu teman, mampu menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif, mampu mengendalikan perasaan, mampu menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan,

⁴Hasil Pra Survey 20 Februari 2021 di PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

menunjukkan rasa percaya diri, mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya serta mau menghargai orang lain.⁵

Anak yang terkucil dari pergaulan teman sebaya merupakan salah satu dampak dari permasalahan tersebut, selain itu anak juga tidak mempunyai teman.

Selain dari pada itu anak-anak yang dikucilkan (tidak disukai) memiliki karakteristik negatif seperti suka menyerang, agresif, bertindak anti sosial, sulit bekerjasama, ingin menang sendiri, sulit berempati dan selalu mengganggu kesenangan orang lain.⁶

Salah satu penyebab masalah rendahnya kemampuan kerjasama adalah metode pengajarannya kurang memiliki variasi lain dalam bermain, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di PAUD terutama dalam peningkatan kemampuan kerjasama masih kurang sehingga tanpa adanya kegiatan bermain pada proses pembelajaran akan mengakibatkan anak cepat bosan, serta tugas yang dibagikan kepada anak seringkali bersifat individual. Sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak agar optimal yaitu dengan bermain Permainan Tradisional Bentengan.

Permainan Bentengan inimerupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan benteng pertahanan lawan,

⁵ Andi agusniatih dan jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan)*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019), 25.

⁶ T Safaria, *Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal*, (Yogyakarta: Amara Books, 2005),40

mempertahankan benteng sendiri atau menyelamatkan kawan dari sandera lawan.⁷

Sejalan dengan hal tersebut permainan ini dipilih karena mempunyai manfaat yang sangat baik dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak diantaranya yaitu dapat bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan, dan menghargai orang lain.⁸

Penggunaan Permainan Tradisional yang jarang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak di PAUD merupakan alasan peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di PAUD terutama dalam peningkatan kemampuan kerjasama anak masih kurang
2. Kurangnya waktu bermain
3. Kurangnya rasa berinteraksi kepada teman-temannya dalam kelompok
4. Anak belum dapat berinteraksi

⁷ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 58

⁸ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 59-60

5. Anak belum dapat bersosialisasi
6. Anak belum dapat sabar atau menunggu giliran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi pada Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional (bentengan) pada anak PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Guru

Mengembangkan upaya peningkatan kemampuan kerjasama pada anak didik melalui permainan tradisional

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan kerjasama

c. Bagi Lembaga

Sebagai sumbangsih penulis mengenai pelaksanaan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan atau sering disebut sebagai kajian singkat terhadap tulisan-tulisan terdahulu dalam suatu tema atau berdekatan. Maka, dalam hal ini peneliti mengutip beberapa skripsi yang terkait dengan persoalan yang akan diteliti. Sehingga akan terlihat dari penelitian tersebut perbedaan masalahnya serta tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing peneliti.

Adapun penelitian yang peneliti temukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian ini diteliti oleh Wahyu Handayani dan Ignatia Imelda Fitria yaitu Pengaruh *Fun Outbound* Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Raya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh t_{hitung} sebesar 13,28 sedangkan harga t_{table} dengan taraf signifikan sebesar 5% dengan db ($N - 1 = 29 - 1 = 28$) adalah sebesar 2,048) jika t_{hitung} lebih besar dari t_{table} maka H_a diterima, dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa adanya pengaruh *Fun Outbound* terhadap kerjasama anak kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Raya.⁹

2. Penelitian ini diteliti oleh Dwi Imam Efendi dan Ifa Aristia Sandra Ekayanti yaitu Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Analisis data yang dilakukan bersifat deskripsi kualitatif artinya mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan melalui kegiatan anak dan guru selama proses kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian desain *one group pretest-posttes design*. Penentuan kelas eksperimen dilakukan secara acak (random sampling) sebanyak 3 kali. Penelitian ini dilakukan anak Kelompok B RA Khoirriyatussibyan Tuban yang berjumlah 20 orang anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian lapangan, pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 2.1 *for windows* dengan menggunakan uji ANOVA. Hasil penelitian dan pengujian hipotesis uji *one way* anova menunjukkan F hitung sebesar 8,138 dengan nilai signifikan sebesar 0,0006. Sedangkan hasil F table sebesar 3,354 dengan taraf 5% sehingga dapat disimpulkan F hitung lebih besar dari F table maka permainan tradisional patil lele berpengaruh pada kecerdasan kinestetik anak.¹⁰

⁹Wahyu Handayani, Ignatia Imelda Fitriani, "Pengaruh Fun Outbound Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak", (UPR: 2019)

¹⁰Dwi Imam Efendi, Ifa Aristia Sandra Ekayanti, "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Motorik Anak Usia Dini", (Uniwor: 2017)

Pada penelitian di atas, terdapat objek dan sasaran yang hampir sama dengan penelitian yang peneliti lakukan, akan tetapi pada penelitian ini dilakukan pada tingkat Pra sekolah yaitu di PAUD Puspa Kencana Punggur, Lampung Tengah, sedangkan penelitian diatas melakukan penelitian di TK Tunas Rimba II Palangka Raya dan di RA Khoirriyatussibyan Tuban.

Pada penelitian diatas terdapat perbedaan jenis penelitian. Jenis penelitian yang digunakan pada peneliti ini yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian diatas adalah penelitian kualitatif deskriptif. Kemudian penelitian tersebut mengungkap tentang *fun outbound*, apakah *fun outbound* tersebut berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak dan mengungkap tentang permainan tradisional bentengan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia dini.

Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian-peneitian sebelumnya, baik dari arah pembahasan, tujuan, maupun tempat penelitiannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Kerjasama

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama

Kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam sebuah pekerjaan. Kemampuan bisa dipelajari, dikembangkan, dan diasah agar menjadi lebih baik dari waktu ke waktu.¹¹

Ali Nugraha menjelaskan bahwa kerjasama merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh suatu kelompok sehingga terdapat hubungan erat antar tugas pekerjaan anggota kelompok lain.¹²

Sementara itu, Finda Azalika Azzahro mendefinisikan kemampuan kerjasama merupakan kapasitas kesanggupan seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam sebuah pekerjaan dengan cara bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama.¹³

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan kemampuan kerjasama dapat diartikan sebagai suatu kemampuan yang ada pada diri setiap individu, yang dilakukan secara bersamaan untuk

¹¹Finda Azalika Azzahro, “Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten”, dalam *Perilaku Organisasi*: Jakarta, Timothy A. J dan Robbins, SP

¹² Ali Nugraha dkk, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), 22

¹³Finda Azalika Azzahro, “Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten”, Universitas Negeri Semarang, 2019, 13

membentuk kekompakan satu sama lain dalam menciptakan tujuan bersama.

2. Tujuan Kemampuan Kerjasama

Tujuan kemampuan kerjasama yaitu agar keseluruhan anggota kelompok mampu mengatasi masalah kecil baik yang datang didirinya maupun kelompoknya dan bertanggung jawab untuk tugas yang harus diselesaikan sehingga keseluruhan anggota kelompok dapat mencapai tujuannya secara bersama.¹⁴

Tujuan kemampuan kerjasama adalah untuk mengajak anak agar dapat saling tenggang rasa, tolong menolong, dan berbagi pendapat untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.¹⁵

Yudha M. Saputra menjelaskan bahwa tujuan kemampuan kerjasama yaitu:¹⁶

- a. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang,

¹⁴Mahfud Fauzi, *Peningkatan kerjasama dan Prestasi belajar matematika Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas IV Sekolah Dasar*, (fkip, ump, 2017)

¹⁵Qory Jumrotul Aqobah, dkk, "Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", ISSN No 2/Agustus 2020, 139

¹⁶Yudha M. Saputra dkk, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*, (Jakarta: Departemen pendidikan nasional, direktorat jendral pendidikan tinggi, direktorat pembinaan pendidikan tenaga kependidikan, dan ketenagaan perguruan tinggi, 2005), 54

- b. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial,
- c. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-Kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif, dan
- d. Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara pendidik dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Tujuan kemampuan kerjasama menurut Roestiyah adalah, untuk menyiapkan anak didik dengan keterampilan – keterampilan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya seperti keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi dan bekerjasama.¹⁷

Sementara itu, Sujiono mendefinisikan tujuan kemampuan kerjasama yaitu:¹⁸

- a. Untuk mengembangkan berfikir kritis dan menyelesaikan masalah;
- b. Mengembangkan kemampuan sosial anak dan komunikasi antar siswa;
- c. Menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan anak/ siswa;
- d. Dapat memahami dan menghargai orang lain.

¹⁷Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)

¹⁸Mujiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 6

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan tujuan kemampuan kerjasama adalah menumbuhkan sikap tanggung jawab kepada anak terhadap suatu masalah yang ada, dilakukan dengan cara bersama sama sehingga mencapai tujuan bersama.

3. Manfaat Kemampuan Kerjasama

Manfaat yang didapat anak melalui kerjasama adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.¹⁹

Qori Jumrotul Aqobah dkk menjelaskan bahwa manfaat kemampuan kerjasama yaitu untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam berkelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena anak yang mempunyai kemampuan kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, terhadap keluarga, sekolah, dan teman-temannya, anak dapat belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini, anak juga akan belajar menghargai pemberian

¹⁹Yudha M. Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PTDK, 2005), 6

orang lain sekalipun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya.²⁰

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan manfaat kemampuan kerjasama yaitu meningkatkan rasa sikap bertanggung jawab pada dirinya sendiri ataupun dengan anggota kelompok yang lain. Dalam permainan bentengan ini juga bermanfaat untuk melatih kesabaran anak karena pada permainan bentengan ini sangat lah membutuhkan kerjasama yang besar, sehingga anak akan muncul rasa solidaritasnya dengan teman-temannya, dan anak akan merasa perlunya orang lain dalam kehidupannya, karena pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain.

4. Karakteristik Kemampuan Kerjasama

Karakteristik Kemampuan Kerjasama diantaranya yaitu:²¹

- a. Meningkatkan kemampuan untuk menjaga interaksi dengan teman sebaya, dengan membantu, berbagi, dan berdiskusi.
- b. Menunjukkan meningkatnya kemampuan untuk berkompromi dan berdiskusi dalam bekerja, bermain, dan menyelesaikan konflik dengan teman.
- c. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi; untuk menunggu giliran dalam permainan atau menggunakan materi; dan untuk berinteraksi tanpa menjadi terlalu penurut atau pengatur.

²⁰Qori Jumrotul Aqobah dkk, "Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", ISSN No 2/Agustus 2020,139

²¹ Morison, *Dasar-dasra Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), 152

5. Indikator Kemampuan Kerjasama

Adapun indikator kemampuankerjasamadalam penelitian diantaranya:²²

- a. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
- b. Anak mau berbagi dengan teman yang lain
- c. Anak mau menghadapi masalah bersama
- d. Mau menunggu giliran
- e. Belajar mengendalikan diri
- f. Mau berbagi pendapat

B. Permainan Tradisional Bentengan

1. Pengertian Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di mainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.²³

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-

²² Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007), 88

²³ Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 968.

anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berkreasi, berolahraga dan juga berekreasi.²⁴

Novi Mulyani menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.²⁵

Sementara itu, Euis Kurniati mendefinisikan permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.²⁶

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan pengertian permainan tradisional adalah sebuah permainan dari budaya leluhur yang sudah ada sejak dahulu hingga sekarang.

²⁴A Yunus, *Permainan Rakyat DIY*, (Yogyakarta: Depdikbud, 1980)

²⁵Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 47.

²⁶Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 2.

2. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari tiga kelompok, yaitu: 1) permainan yang bersifat strategis (*game of strategy*), seperti permainan galah asin; 2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan bakiak; 3) permainan yang bersifat untung-untungan (*game of chance*).²⁷

Novi Mulyani menjelaskan ada sebanyak 57 permainan tradisional yang telah teridentifikasi tersebut dikelompokkan menjadi 3, diantaranya yaitu:²⁸

a. Permainan lagu

Permainan yang melibatkan lagu, antara lain: gedang gepeng, ririsan tela, hanacaraka, kubuk, lir-ilir, kursi jebol, dan sinten nunggang sepur.

b. Permainan gerak/fisik

Permainan yang melibatkan gerak/fisik, antara lain: balapan sempol, gendiran, pathon, kuncingan, kasti, benthik, sundamanda/engklek, gamparan, gobak sodor, dakon, lurah-lurahan, jentungan/dehlikan, obar-abir, simbar suru, tumbaran, obrog batu, ambah-ambah lemah, dan sobyung.

²⁷Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis Bagi Guru TK/PAUD, SD Serta Orang Tua)*, (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2016), 3

²⁸Novi Mulya, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 58

c. Permainan gerak dan lagu

Permainan yang melibatkan gerak dan lagu, antara lain: cungkup milang kondhe, gula ganti, lepetan, menthog-menthog, buta-buta galak, gotri, kacang goreng, sluku-sluku bathok, siji loro telu, cublak-cublak suweng, jamuran, gundhul-gundhul pacul, jaranan, baris rampak, uler keket, kidang talun, bedhekan, petak-petik, man dhoblang, bang-bang wus rahina, tuku kluwih, pitik walik jambul, kupu kuwi, iwak emas, dhempo, bethet thing thong, blarak-blarak sempal, jo pra kanca, cah dolan, aku duwe pitik, kembang jagung, dan sepuran.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan jenis permainan tradisional ini sangatlah banyak yang digunakan oleh anak-anak, namun terdapat juga pengelompokannya dalam penerapannya menggunakan lagu, gerak/fisik, serta gerak dan lagu.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Manfaat permainan tradisional antara lain:²⁹

- a. Aspek jasmani, meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan
- b. Aspek psikologis, meliputi kemampuan berpikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat kreatifitas, fantasi, serta perasaan irama.

²⁹Siagawati dkk, *Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor*, Skripsi (tidak diterbitkan), (Surakarta: Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2006)

- c. Aspek sosial, meliputi kerjasama, keteraturan, serta hormat menghormati.

Subagio menjelaskan dalam buku Novi Mulyani, manfaat permainan tradisional antara lain:³⁰

- a. Anak menjadi lebih kreatif
- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak yang memerlukan kondisi tersebut pada saat anak bermain, anak akan melepaskan emosinya, mereka anak berteriak, tertawa, dan bergerak
- c. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak
- d. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak
- e. Mengembangkan kecerdasan logika anak
- f. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak
- g. Mengembangkan kecerdasan natural anak
- h. Mengembangkan kecerdasan spasial anak
- i. Mengembangkan kecerdasan musikal anak
- j. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak

Sementara itu, Euis Kurniati mendefinisikan manfaat permainan tradisional yaitu:³¹

³⁰Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2006), 49-52

³¹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis Bagi Guru TK/PAUD, SD, Serta Orang Tua)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 3

- a. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari.
- b. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua.
- c. Permainan ini juga dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan manfaat permainan tradisional adalah dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak dalam bermain permainan tradisional.

4. Pengertian Permainan Bentengan

Permainan bentengan merupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan benteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri atau menyelamatkan kawan dari sanderaan lawan.³²

Sri Mulyani menjelaskan bahwa permainan bentengan adalah permainan tradisional yang memerlukan ketangkasan, kecepatan

³²Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis Bagi Guru TK/PAUD, SD, Serta Orang Tua)*, (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2016), 58

berlari dan strategi yang jitu. Inti dari permainan ini adalah menyerang dan mengambil alih ‘benteng’ dari lawan.³³

Sementara itu, Novi Mulyani mendefinisikan permainan bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri atas 4 sampai 8 anak. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar yang disebut “benteng”.³⁴

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan permainan bentengan adalah permainan yang berperan merebut dan mempertahankan benteng dari musuh atau lawan, yang dilakukan oleh dua kelompok.

5. Langkah-langkah Permainan Bentengan

Langkah-langkah bermain bentengan:

- a. Membuat kelompok terlebih dahulu, dalam permainan ini terdapat 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 8 anak, baik laki-laki ataupun perempuan.
- b. Tiap kelompok kemudian memilih tiang, ataupun pohon yang nantinya digunakan sebagai benteng
- c. Permainan akan segera dimulai. Masing-masing kelompok juga mengatur posisi jarak tiang (benteng) yang harus aling berhadapan dengan tiang (benteng) lawan

³³Sri Mulyani, 45 *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 22

³⁴Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 86

- d. Permainan ini dimulai, tiap-tiap kelompok menjaga benteng dari lawan yang menyentuh tiang (benteng)
- e. Tiap-tiap kelompok ini harus segera menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan cara menyentuh tiang yang sudah dijadikan benteng lawan dan meneriak kata “BENTENG!
- f. Pemain yang keluar dari area benteng di anggap menyerbu terlebih dahulu, dan ketika dikejar oleh musuh dan tersentuh tangan maka dianggap tertangkap. Pemain yang ditangkap, dibawa dan ditempatkan di tempat sebelah kanan atau kiri benteng yang jaraknya 2 meter.
- g. Permainan ini terus dilakukan sampai mendapatkan banyak tawanan
- h. Untuk menentukan pemenang dari permainan ini yaitu menawan semua anggota lawan dengan cara berlari dan menyentuh tubuh mereka. Dan siapa yang paling terakhir menyentuh benteng mereka berhak menjadi penawan.

6. Manfaat Permainan Bentengan

Manfaat bermain bentengan antara lain sebagai berikut:³⁵

- a. Memberikan kegembiraan pada anak
- b. Sebagai media bagi anak untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama

³⁵Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Javalitera, 2012), 85

- c. Melatih kerjasama anak-anak. Dalam permainan ini, para pemain harus saling bekerjasama untuk menjaga benteng, memata-matai musuh, menangkap lawan, dan menduduki benteng lawan.
- d. Mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas. Dalam hal ini, para pemain harus memiliki strategi yang jitu dan kreatif dalam bermain sehingga kelompoknya dapat keluar sebagai pemenang.
- e. Membangun sportifitas anak. Para pemain dalam permainan ini harus dengan sportif mengakui jika kelompok lawan yang menang atau harus mau menjadi tawanan ketika ditangkap pemain lawan.
- i. Mengembangkan motorik kasar anak, meningkatkan kelincahan, dan menyehatkan. Sebab, untuk merebut benteng lawan, menangkap lawan, atau menyelamatkan diri dari kejaran lawan, para pemain dalam permainan bentengan harus banyak melakukan gerakan lari dengan cepat.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan manfaat permainan bentengan adalah dapat membantu meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak diantaranya aspek perkembangan sosial-emosional, aspek perkembangan kognitif serta aspek perkembangan fisik-motorik anak.

7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bentengan

Pada permainan bentengan ini terdapat kelebihan dan kekurangannya diantaranya yaitu melatih aspek-aspek perkembangan anak, salah

satunya terdapat juga pada kemampuan kerjasama anak dalam bekerjasama dengan membantu membebaskan temanya dari tahanan si lawan.

Selain itu, kekurangan pada permainan bentengan ini yaitu: 1) Waktu yang dibutuhkan sangat lah banyak dan; 2) Ukuran media yang terlalu besar.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Sedangkan definisi oprasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang suatu yang dijadikan objek penelitian tersebut. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini variabel yang digunakan sebagai objek tindakan yaitu variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X).

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah sejumlah faktor atau unsur yang menentukan atau memengaruhi adanya atau munculnya faktor yang lain. Variabel dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional (Bentengan). Anak dapat mengenal permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak seperti permainan bentengan.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah gejala atau faktor atau unsur yang muncul karena adanya pengaruh dari variabel bebas. Variabel dalam penelitian ini yaitu kemampuan kerjasama.

B. Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD Puspa Kencana yang terletak di Jln. Tanjung Harapan, Dam 12, Dusun 4, RT 13/ RW 07, Kec. Punggur, Kab. Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap TP 2021/2022. Dan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

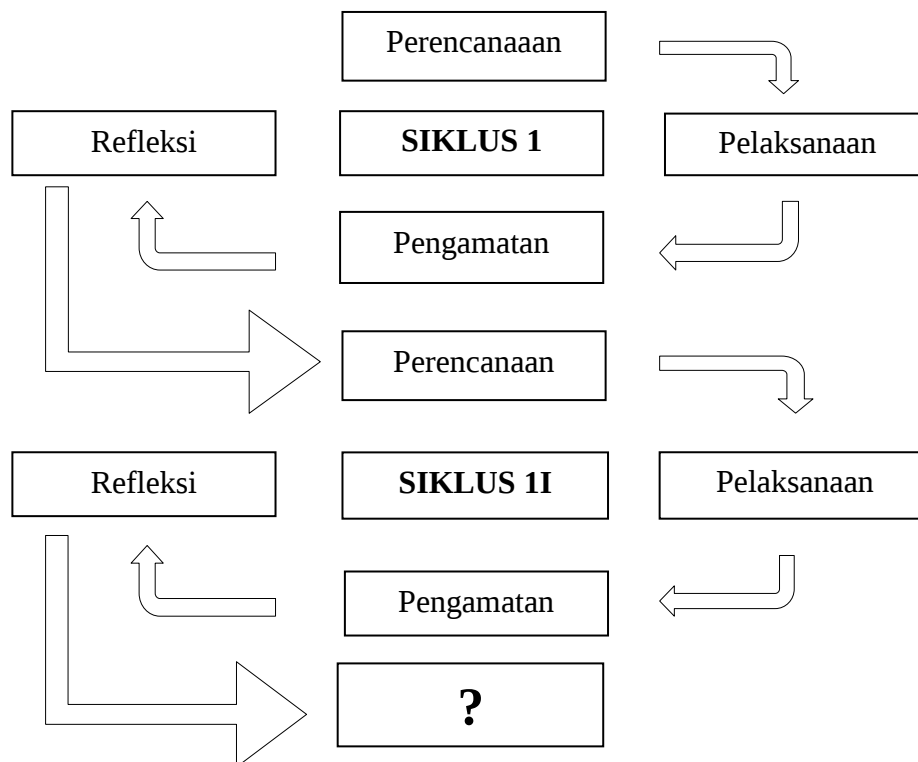
C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A sebanyak 24 siswa. Kelompok A terdapat 24 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Dari ke-24 anak sudah ada kurang lebih 8 anak yang sudah mampu menunjukkan sikap kemampuan kerjasamanya. Sementara itu, 14 anak lainnya masih kesulitan dalam berkerjasama. Hal ini dapat dilihat dalam kegiatan keseharian anak pada saat bermain, masih kurang berinteraksi dan kurang bersosialisasi dengan semua teman dalam kelompok bermainnya, hanya berinteraksi dengan teman-teman yang disukainya saja sehingga berdampak pada kurangnya koordinasi yang baik dalam kelompok.

Objek dalam penelitian ini adalah batu, tiang, atau penyangga yang dapat digunakan sebagai benteng pada permainan tradisional (Bentengan).

D. Rencana Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yang bertujuan untuk memecahkan masalah dengan penerapan secara langsung, dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional. Pada setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap kegiatan, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi atau pengamatan, dan tahap refleksi.



Gambar 1
Model siklus Classroom Action Research

Sumber : Model Siklus Classroom Action Research dari Suharsimi Arikunto³⁶

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 137

1. Siklus I

a. Perencanaan

Langkah-langkah pada tahap perencanaan sebagai berikut:

- 1) Membuat RPPH Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian untuk acuan pembelajaran kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional
- 2) Menyiapkan media dan tempat yang diperlukan dalam kegiatan bermain permainan tradisional
- 3) Menyiapkan lembar kerja observasi kegiatan, yang digunakan untuk meniali hasil dari kemampuan kerjasama anak
- 4) Menyiapkan alat yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar selama kegiatan berlangsung

b. Tahap Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal

- a) Anak-anak berbaris di lapangan
- b) Guru menanyakan kabar anak
- c) Berdo'a, bernyayi dan menjawab salam dari guru

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam bermain permainan tradisional bentengan
- b) Guru membagi kelompok pada anak
- c) Guru mempersilahkan anak untuk bermain bentengan

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru dan anak berdiskusi tentang apa yang dilaksanakan pada hari itu.
- b) Pesan-pesan, berdo'a, salam dan pulang

c. Tahap Pengamatan

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan untuk mencatat atau menilai hasil yang dicapai siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dan mengamati atau memonitor siswa selama proses kegiatan bermain permainan tradisional. Pada data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dimaksud sebagai bahan masukkan pada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi ini dilakukan untuk menentukan sudah sejauh mana permainan tradisional bentengan yang sedang diterapkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum berhasil, fokus apa saja yang menjadi penghambat kekurangan keberhasilan tersebut. Dan data yang diperoleh dari kegiatan siklus I, kemudian dianalisis dilihat kelebihannya dan kekurangannya yang ada selama proses pembelajaran, apakah tindakan yang dilakukan berhasil atau tidak. Hasil analisis dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan di siklus II.

2. Siklus II

Siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I dan pemantapan dari kemampuan kerjasama pada anak PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah. Adapun langkah-langkah siklus II yang hampir sama dengan siklus I, namun ada beberapa perbedaan didalamnya. Tahapan penerapan siklus II yaitu:

a. Perencanaan

Persiapan dilakukan oleh peneliti dan pendidik dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan tindakan yang sudah tertera di RPPH, yang meliputi kegiatan awa, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini yaitu mendokumentasikan apa yang sudah dilaksanakan pada tahap pelaksanaan

d. Tahap Refleksi

Seluruh data yang diperoleh dianalisis dan diolah kembali. Hasil refleksi siklus II selanjutnya dibandingkan dengan hasil siklus I, apakah ada peningkatan atau penurunan. Jika hasil yang diperoleh siklus II meningkat dibandingkan dengan hasil siklus sebelumnya maka penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan serta dapat dipertanggung jawabkan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu teknik yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.³⁷

Metode observasi dapat diartikan sebagai metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Metode ini digunakan untuk mencari peristiwa dan kegiatan selama tindakan dalam pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional bentengan. Dalam penelitian ini kemampuan kerjasama anak diamati yaitu dengan permainan tradisional bentengan sesuai dengan judul penelitian.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi meliputi mencatat atau mengutip dari dokumen atau prinsip-prinsip yang diperlukan untuk melengkapi data-data yang diperoleh langsung dari responden.

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi berbentuk tulisan seperti sejarah sekolah. Sedangkan dokumentasi berbentuk gambar yaitu foto-foto kegiatan bermain anak saat

³⁷Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 128

memainkan permainan bentengan yang dimainkan di luar ruangan PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung, dan pada peneliti ini menggunakan instrument berupa *ceklist* (✓)

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian menggunakan lembar observasi untuk menilai peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional bentengan yaitu sebagai berikut:

Berikan tanda centang (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan aspek yang diamati:

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman yang lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau berbagi pendapat

Tabel. 1
Lembar Instrumen Penelitian

[illegible]

Lembar instrumen pada penelitian ini digunakan untuk menilai anak-anak pada saat bermain. Lembar instrumen kemudian dinilai sebagai berikut:

- a. Jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan (☆☆☆☆)
- b. Jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh pendidik (☆☆☆☆)
- c. Jika anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh pendidik (☆☆)
- d. Jika anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru (☆)

Untuk memudahkan dalam menganalisis hasil evaluasi maka peneliti membuat tabel skala penilaian sebagai berikut :

Tabel. 2
Skala Penilaian

No	Tanda	Skala	Keterangan
1	☆ ☆ ☆ ☆	BSB	Berkembang Sangat Baik
2	☆ ☆ ☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3	☆ ☆	MB	Mulai Berkembang
4	☆	BB	Belum Berkembang

Sumber : Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2015³⁸

³⁸ Enah Suminah dan dkk, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, 2015), 5

Untuk menentukan kriteria penilaian hasil observasi, maka dilakukan pengelompokan 4 kriteria penilaian yaitu Berkembang Sangat Baik, Berkembang Sesuai Harapan, Mulai Berkembang, dan Belum Berkembang. Adapun kriteria presentase tersebut yaitu sebagai berikut:³⁹

Tabel. 3
Kriteria Nilai Anak

Nilai	Penilaian	Kriteria
76 – 100	BSB	Berkembang Sangat Baik
56 – 75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
41 – 55	MB	Mulai Berkembang
0 – 40	BB	Belum Berkembang

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menyediakan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat sesuai fakta yang didapat dan pencatatan sumber informasi khusus. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi foto kegiatan bermain anak saat memainkan permainan bentengan.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik analisis data diantaranya yaitu, analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hal ini dilakukan untuk melihat perkembangan kemampuan kerjasama anak dalam proses kegiatan bermain.

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001. Hlm. 138

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berbentuk nilai hasil belajar anak, yang dipakai oleh peneliti untuk mengetahui nilai akhir dan juga nilai observasi pada anak didik. Selain itu peneliti juga menggunakan rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai yang termasuk dalam kerjasama anak dalam permainan. Digunakan rumus sebagai berikut:⁴⁰

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

Keterangan :

P = Nilai akhir yang didapat

f = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

Analisis data kuantitatif dipakai oleh peneliti untuk mengetahui nilai akhir dan juga nilai observasi pada anak selain itu peneliti juga menggunakan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase keberhasilan pada anak:

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

P = Persentase keberhasilan

f = Jumlah siswa masing-masing kriteria

n = Jumlah siswa keseluruhan

untuk mencari rata-rata klasikal dari kesimpulan nilai yang diperoleh anak dapat menggunakan rumus mean yaitu sebagai berikut:

⁴⁰ Anas Sudjono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), 43

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor yang diperoleh anak

N = Jumlah anak

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan setelah pengumpulan data. Berikut ini tahap kegiatan analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yaitu:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data diartikan sebagai proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh dari catatan-catatan hasil lapangan, mulai dari awal pengumpulan data hingga penyusunan laporan.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data atau menyusun data secara sederhana ke dalam tabel dan diberi kemungkinan adanya kesimpulan. Penyajian data diuraikan seluruh konsep yang ada hubungannya dengan pembatasan penelitian. Oleh karena itu, semua data-data di lapangan berupa dokumen, hasil wawancara, hasil observasi dan lain-lain akan dianalisis sehingga memunculkan deskripsi dan pada akhirnya dapat menjalankan adanya permasalahan.

c. Penarikan Kesimpulan

Penyimpulan dapat diartikan proses penampilan intisari, dari sajian yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau informasi yang singkat dan jelas. Kesimpulan-kesimpulan yang diverifikasi selama penelitian berlangsung dan merupakan tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan.

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perkembangan kemampuan kerjasam anak melalui permainan tradisional bentengan di PAUD Puspa Kencana yaitu anak yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 76%.

Dari presentase di atas, penelitian ini mengambil empat kriteria presentase. Adapun kriteria prosedur penilaian TK atau RA yang dikemukakan oleh Acep Yoni 2010 yaitu:⁴¹

1. Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) persentase 76% - 100%
2. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) persentase 51% - 75%
3. Kriteria MB (Mulai Berkembang) persentase 26% - 50%
4. Kriteria BB (Belum Berkembang) persentase 0% - 25%

⁴¹Acep Yoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Familia, 2010), h. 176

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya PAUD Puspa Kencana

PAUD Puspa Kencana berdiri pada tahun 2007 yang bertempat di SKB (Sangai Kegiatan Belajar) dengan jumlah siswa 25 anak. Terangkat dari kegiatan posyandu dan BKB sidomulyo, sehingga PAUD Puspa Kencana bisa berjalan (berdiri) di bawah naungan binaan SKB Kab. Lampung Tengah. Seiring waktu berjalan PAUD Puspa Kencana mampu memiliki legalitas yang sah dari dinas Pendidikan dan Kebudayaan Lampung Tengah melalui perjuangan yang panjang. Tahun 2018 PAUD Puspa Kencana pindah lokasi (gedung) milik puspa kencana sendiri, alhamdulillah puji syukur sampai sekarang PAUD Puspa Kencana dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik yang menguatkan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

b. Visi, Misi, dan Tujuan PAUD Puspa Kencana

1) Visi PAUD Puspa Kencana

Memberikan pelayanan pendidikan Anak Usia Dini yang sehat, cerdas, ceria serta berakhlak mulia dengan belajar melalui bermain.

2) Misi PAUD Puspa Kencana

- a) Mengembangkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan yang Maha Esa.
- b) Menggali dan mengembangkan bakat dan ketrampilan peserta didik serta proposional sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.
- c) Membentuk kepribadian dan karakter anak yang aktif, kreatif dan inovatif.
- d) Mensosialisasikan beragam kegiatan di dalam maupun di luar sekolah agar peserta didik lebih mengenali lingkungan.

3) Tujuan PAUD Puspa Kencana

a) Umum

Tujuan umum Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Puspa Kencana adalah meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan , keterampilan, bergaul dan daya cipta serta ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

b) Tujuan Khusus

Membentuk mental anak secara khusus agar anak-anak sejak dini belajar menetralsir emosi, serta anak mulai disiplin, serta membiasakan diri beriman kepada Tuhan

yang Maha Esa, agar kedepan anak-anak terbiasa dengan kehidupan yang mandiri.

c. Identitas PAUD Pusapa Kencana

- 1) Nama PAUD : PAUD Puspa Kencana
- 2) Alamat
 - a) Jalan : Jln. Tanjung Harapan, Dam
12, Dusun 4, RT 13/ RW 07
 - b) Kecamatan : Kec. Punggur
 - c) Kabupaten : Kab. Lampung Tengah
 - d) Provinsi : Prov. Lampung
 - e) Kode Pos : 34152
- 3) Status PAUD : Swasta Terakreditasi B
- 4) Berdiri Pada Tahun : 2007
- 5) SK Izin Pendirian
 - a) Nomor : 420/0650/04/D.a.VI.01/2019
 - b) Tanggal Bulan Tahun : 25 Februari 2019
- 6) Nomor Statistik Sekolah : 002120206063
- 7) Nama Kepala PAUD
 - a) Nama : Novi Jamiawati, S.Pd.AUD
 - b) NUPTK : 0459749651300073

d. Data Pendidik PAUD Puspa Kencana

Adapun jumlah pendidik di PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 4
Data Pendidik PAUD Puspa Kencana

No	Nama	Pendidikan	Agama	Jabatan
1	Novi Jamiawati, S.Pd. AUD	S1	Islam	Kepala PAUD
2	Dwi Maryatun, S.Pd	S1	Islam	Bendahara/ Wali Kelas
3	Nur Hamidah, S.Pd	S1	Islam	Sekretaris/ Wali Kelas
4	Desi Indah Pratiwi, S.Pd	S1	Islam	Wali Kelas / Guru kelas
4	Emi Dwi Yulinawati	SMA	Islam	Guru Kelas
5	Fitri Rahmawati	SMA	Islam	Guru Kelas

Sumber : Dokumen PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

e. Sarana dan Prasarana PAUD Puspa Kencana

Pembelajaran di PAUD Puspa Kencana menggunakan metode strategi, dan media yang mendukung agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Selain dari pada itu, tempat dan fasilitas harus mendukung, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel. 5
Sarana dan Prasarana PAUD Puspa Kencana

No	Nama sarana dan prasarana	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Kelas	3
3	Toilet Anak	2
4	Toilet Guru	1
5	Meja Guru	5
6	Meja Anak	70
7	Kursi Guru	6
8	Kursi Anak	70
9	Papan Tulis	3
10	Rak Buku	3
11	Kipas Angin	4

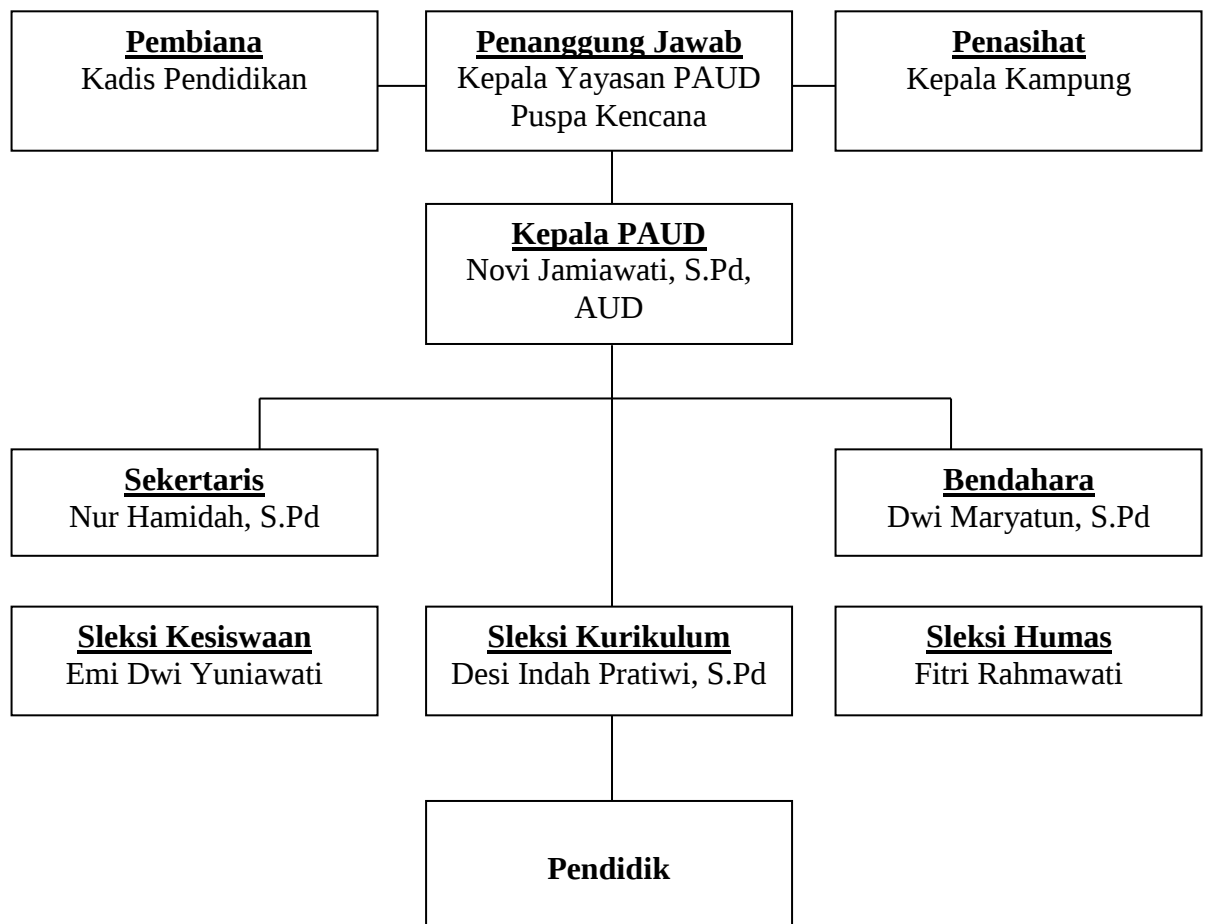
12	Tempat Mencuci Tangan	2
13	Perosotan	5
14	Jungkat-jungkit	3
15	Ayunan	3
16	Kereta-keretaan	1
17	Globe Tangga	1
18	Tangga Lengkung	1
19	Alat Permainan Edukatif (APE Dalam) - Boneka Profesi - Boneka Tema Binatang - Boneka Tema Keluarga - Kartu Huruf - Plastisin - Balok Huruf - Puzzle Buah - Puzzle Binatang - Gambar Huruf Hijaiyah - Gambar Pahlawan - Gambar Sayur Dan Buah - Gambar Binatang - Drumbend - Buku Cerita Bergambar	14

Sumber : Dokumen PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa keadaan PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah sangat baik, ruang kelas bersih dan nyaman sehingga dalam mengajar berjalan dengan baik. Lingkungan sekolah yang cukup luas membuat anak mudah bereksplorasi dan bermain sesuai dengan keinginannya. Diketahui juga ada banyak berbagai macam alat permainan edukatif yang sangat berguna untuk mengembangkan kemampuan anak baik dari perkembangan kognitif, motorik, agama dan moral, serta seni.

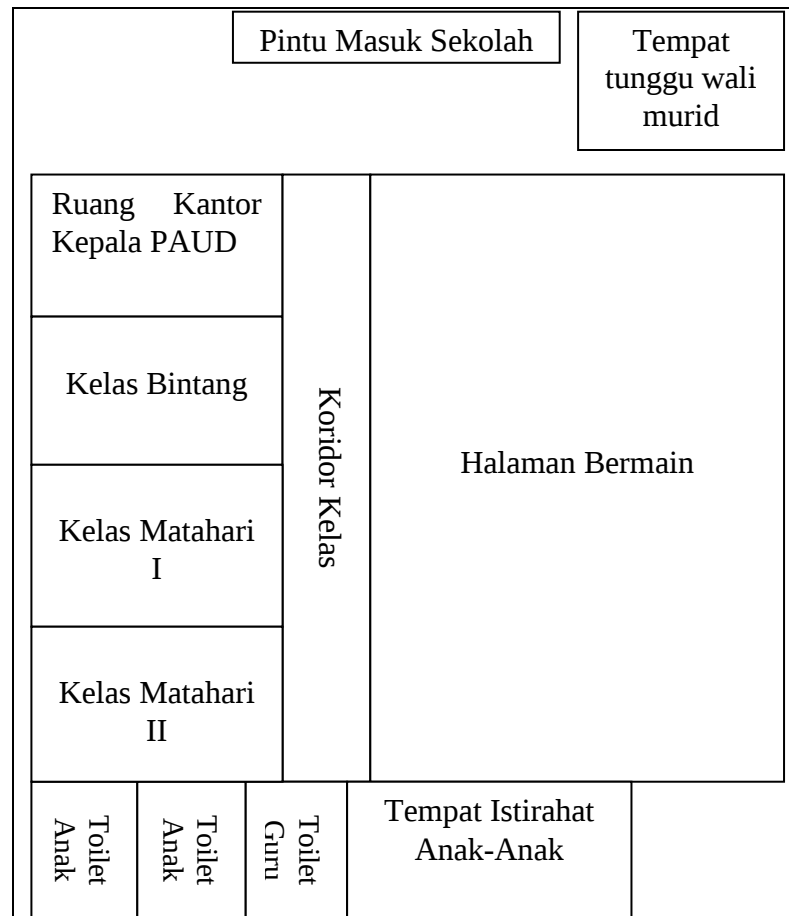
f. Struktur Organisasi PAUD Puspa Kencana

PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah membentuk struktur karakter organisasi, struktur tersebut dapat dilihat pada gambar yang tersusun dibawah ini:



Gambar 2
Struktur Organisasi PAUD Puspa Kencana

g. Letak Geografis PAUD Puspa Kencana



Gambar 3
Denah Bangunan PAUD Puspa Kencana

h. Keadaan Peserta Didik PAUD Puspa Kencana

Peserta didik yang ada di PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah yaitu:

Tabel. 6
Peserta Didik PAUD Puspa Kencana

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas Matahari I	13	9	22
2	Kelas Matahari II	9	12	21
3	Kelas Bintang	14	11	25
Jumlah				68

Sumber : Dokumen PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil prasurvey yang telah dilakukan pada tanggal 15 September 2020 di PAUD Puspa Kencana Punggur menunjukkan bawasannya kemampuan kerjasama anak dalam permainan tradisional masih kurang. Hal ini karena kurangnya kreatifitas guru dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak dalam bermain atau kegiatan permainan kelompok lainnya. Selain dari pada itu, kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama hanya di dalam kelas saja.

b. Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Pelaksanaan penelitian di PAUD Puspa Kencana Punggur dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan.

Adapun tahap-tahap perencanaan siklus I yaitu, sebagai berikut:

- a) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator penelitian yaitu sebagai pelaksanaan tindakan.
- b) Peneliti bersama kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I yaitu hari Jum'at tanggal 22 Oktober 2021 dan Senin 25 Oktober 2021.

- c) Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan kerjasama.
- d) Peneliti menyiapkan tempat yang diperlukan dalam kegiatan bermain permainan tradisional Bentengan seperti area lapangan ataupun halaman sekolah
- e) Peneliti menyiapkan lembar observasi kegiatan yang digunakan untuk menilai hasil dari kemampuan kerjasama anak dan menyiapkan alat yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar selama kegiatan berlangsung.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Siklus I Pertemuan Ke-I

Pada Siklus I Pertemuan Ke- I dilaksanakan pada hari Jum'at, 22 Oktober 2021 yang berlangsung dari pukul 07.30 – 10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu budaya/ permainan tradisional dan kegiatan kemampuan kerjasama yang akan dilakukan melalui permainan tradisional Bentengan. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Sebelum masuk kedalam kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan

perintah untuk berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Setelah itu peneliti memberikan perintah kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib.

(b) Setelah memasuki kelas peneliti memilih salah satu anak untuk memimpin duduk dengan rapi, berdoa lalu mengucapkan salam.

(c) Peneliti menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian bersama-sama membaca surat-surat pendek ataupun do'a-do'a yang diikuti oleh anak-anak.

(d) Peneliti bercerita pengalaman anak, lalu peneliti lanjut untuk mengabsensi dan menanyakan kepada anak-anak tersebut tentang siapa temannya yang tidak berangkat pada hari ini.

(2) Kegiatan Inti

(a) Kegiatan hari ini dengan tema budaya dan sub tema permainan tradisional dimulai dengan menginformasikan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu mengenal permainan tradisional bentengan dan mengenal berbagai macam permainan tradisional

- (b) Pada saat proses kegiatan berlangsung peneliti memulai dengan kegiatan bercerita tentang nama-nama lain dari permainan tradisional Bentengan di berbagai daerah
- (c) Bercerita tentang aturan di dalam permainan tradisional Bentengan
- (d) Mempragakan cara menangkap lawan saat bermain permainan tradisional Bentengan sedang berlangsung
- (e) Setelah itu peneliti mengajak anak-anak melihat permainan tradisional Bentengan yang diputar dalam laptop yang sudah disiapkan
- (f) Setelah itu anak-anak bermain permainan tradisional

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti melihat proses kegiatan anak secara langsung. Banyak anak yang masih bingung dengan aturan-aturan serta permainan dalam permainan tradisional Bentengan. Selain itu anak lebih asik bermain sendiri. Setelah kegiatan selesai anak-anak diperintahkan untuk istirahat makan dan bermain di luar kelas.

(3) Kegiatan Akhir

Ditahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan atau mengulas kembali yang telah dipelajari, dan menanyakan perasaan setelah kegiatan berlangsung. Menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan besok, berdoa, lalu guru memberi salam.

Tabel. 7
Data Kemampuan Kerjasama Anak melalui
Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I
(Pertemuan Ke-I)

No	Nama	Indikator						Skor	Skor Akhir	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	AK	2	3	2	3	2	3	15	62,5	BSH
2	AAA	4	4	2	2	2	3	17	70,8	BSH
3	ALK	1	2	2	1	1	2	9	37,5	BB
4	BRE	1	2	1	2	1	2	9	37,5	BB
5	TPDS	3	4	3	3	2	3	18	75	BSH
6	DAR	3	3	3	4	4	4	21	87	BSB
7	KAR	2	2	1	2	1	1	9	37,5	BB
8	CBN	1	1	1	2	2	2	9	37,5	BB
9	DA	2	2	3	2	1	2	12	50	MB
10	FA	2	3	1	1	2	2	11	45,8	MB
11	F	3	1	2	1	1	1	9	37,5	BB
12	FHA	1	2	1	2	1	2	9	37,5	BB
13	HA	1	1	3	1	2	1	9	37,5	BB
14	HAS	2	4	3	3	3	4	19	79,1	BSB
15	MZ	3	3	3	3	2	3	17	70,8	BSH
16	MZF	2	2	2	2	2	2	12	50	MB
17	MES	1	2	1	2	1	2	9	37,5	BB
18	RNP	1	1	2	2	2	1	9	37,5	BB
19	RMA	3	2	1	1	1	2	10	41,6	MB
20	SS	1	3	1	1	1	2	9	37,5	BB
21	SBK	2	2	2	2	2	2	12	50	MB
22	LS	1	2	1	1	1	3	9	37,5	BB

23	RDP	2	2	3	3	3	3	16	66,6	BSH
24	YN	3	3	3	3	3	3	18	75	BSH
Jumlah skor anak								1.236,7		
Nilai Rata-rata								51,5		

Keterangan:

Indikator

A = Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman

B = Anak mau berbagi dengan teman yang lain

C = Anak mau menghadapi masalah bersama

D = Mau menunggu giliran

E = Belajar mengendalikan diri

F = Mau berbagi pendapat

Kriteria Nilai Anak:

1. BSB (Berkembang Sangat Baik) 76 – 100
2. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 56 – 75
3. MB (Mulai Berkembang) 41 – 55
4. BB (Belum Berkembang) 0 – 40

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P = \frac{f(\text{jumlah skor yang diperoleh})}{n(\text{jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{24} \times 100\% = 62,5$$

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

$$M = \frac{\Sigma x \text{ (jumlah seluruh skor yang diperoleh anak)}}{n \text{ (jumlah anak)}}$$

$$M = \frac{1.236,7}{24} = 51,5$$

Tabel. 8
Data Pencapaian dan Persentase Kemampuan
Kerjasama Anak melalui Permainan Tradisional
Bentengan Pada Siklus I (Pertemuan Ke - I)

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	8,3%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	25%
3	Mulai Berkembang (MB)	5	20,8%
4	Belum Berkembang (BB)	11	45,8%
Jumlah		24	100%

Keterangan:

P = Persentase keberhasilan

f = Jumlah anak masing-masing kriteria

n = Jumlah anak keseluruhan

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

$$\begin{aligned} \text{BSB} &= \frac{2}{24} \times 100\% \\ &= 8,3\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{BSH} &= \frac{6}{24} \times 100\% \\ &= 25\% \end{aligned}$$

$$\text{MB} = \frac{5}{24} \times 100\%$$

$$= 20,8\%$$

$$BB = \frac{11}{24} \times 100\%$$

$$= 45,8\%$$

b) Siklus I Pertemuan Ke-II

Siklus I Pertemuan Ke-II dilaksanakan pada hari Senin, 25 Oktober 2021 yang berlangsung dari pukul 07.30 – 10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu budaya/ permainan tradisional dan kegiatan kemampuan kerjasama yang akan dilakukan melalui permainan tradisional Bentengan. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Sebelum masuk ke kelas seluruh anak bergegas berkumpul di halaman sekolah dan berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing.
- (b) Setelah itu guru memanggil beberapa anak untuk menjadi pemimpin senam teman-temannya
- (c) Setelah itu anak-anak senam bersama dengan guru di depan halaman kelas
- (d) Setelah selesai senam bersama, anak di arahkan untuk memasuki kelas kembali, lalu berdoa dan membaca surah pendek

- (e) Peneliti menanyakan perasaan anak setelah selesai senam dan dilanjutkan absensi

(2) Kegiatan Inti

- (a) Kegiatan inti dimulai terlebih dahulu dengan menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini yaitu permainan tradisional Bentengan
- (b) Lalu seluruh anak diajak untuk berbaris di halaman sekolah untuk bermain permainan tradisional
- (c) Setelah itu anak diminta berbaris menjadi 2 baris, setiap barisnya berjumlah 12 orang
- (d) Guru dan peneliti mencari tempat yang digunakan sebagai beteng 1 dan 2
- (e) Anak yang sudah dibagi menjadi 2 kelompok kemudian diarahkan memasuki ke bentengnya masing-masing
- (f) Peneliti dan kolaborator menjelaskan lagi peraturan-peraturan bermain permainan tradisional Bentengan
- (g) Permainan pun dimulai, dan anak-anak mulai berlari mengejar lawan satu dan lawan lainnya, serta ada juga yang diam saja menjaga Benteng
- (h) Setelah selesai anak masuk ke dalam kelas kembali

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti melihat proses kegiatan anak secara langsung. Ada anak yang

sudah mulai bisa mengikuti permainan dengan baik dan ada juga yang belum. Setelah kegiatan selesai, anak-anak diperintahkan untuk mencuci tangan dan diperbolehkan istirahat makan dan bermain di luar kelas.

(3) Kegiatan Akhir

Ditahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan atau mengulas kembali yang telah dipelajari, dan menanyakan perasaan setelah kegiatan berlangsung. Menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan besok, berdoa, lalu guru memberi salam.

Tabel. 9
Data Kemampuan Kerjasama Anak melalui
Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I
(Pertemuan Ke - II)

No	Nama	Indikator						Skor	Skor Akhir	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	AK	3	3	3	4	3	3	19	79,1	BSB
2	AAA	4	3	3	3	3	4	20	83	BSB
3	ALK	1	2	2	1	1	2	9	37,5	BB
4	BRE	1	2	1	2	1	2	9	37,5	BB
5	TPDS	4	3	2	3	3	4	19	79,1	BSB
6	DAR	3	3	3	4	4	4	21	87	BSB
7	KAR	1	1	2	2	1	2	9	37,5	BB
8	CBN	1	1	1	2	2	2	9	37,5	BB
9	DA	3	3	4	3	2	3	18	75	BSH
10	FA	3	4	2	2	3	3	17	70,8	BSH
11	F	3	1	1	1	2	1	9	37,5	BB
12	FHA	1	2	2	2	3	2	12	50	MB

13	HA	1	2	1	1	2	2	9	37,5	BB
14	HAS	3	4	4	2	2	4	19	79,1	BSB
15	MZ	3	3	3	3	3	4	19	79,1	BSB
16	MAF	3	3	3	3	3	3	18	75	BSH
17	MES	2	2	2	2	2	2	12	50	MB
18	RNP	1	2	1	1	1	2	9	37,5	BB
19	RMA	4	3	2	2	2	3	16	66,6	BSH
20	SS	1	1	2	2	2	1	9	37,5	BB
21	SBK	3	3	3	2	2	2	15	62,5	BSH
22	LS	1	3	4	3	3	3	17	70,8	BSH
23	RDP	3	3	3	3	3	3	18	75	BSH
24	YN	3	3	4	3	2	3	18	75	BSH
Jumlah skor anak								1.457,1		
Nilai Rata-rata								60,7		

Keterangan

Indikator :

- A = Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
- B = Anak mau berbagi dengan teman yang lain
- C = Anak mau menghadapi masalah bersama
- D = Mau menunggu giliran
- E = Belajar mengendalikan diri
- F = Mau berbagi pendapat

Kriteria Nilai Anak:

1. BSB (Berkembang Sangat Baik) 76 – 100
2. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 56 – 75
3. MB (Mulai Berkembang) 41 – 55
4. BB (Belum Berkembang) 0 - 40

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P = \frac{f \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{n \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{24} \times 100\% = 79,1$$

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

$$M = \frac{\Sigma x \text{ (jumlah seluruh skor yang diperoleh anak)}}{n \text{ (jumlah anak)}}$$

$$M = \frac{1.457,1}{24} = 60,7$$

Tabel. 10
Data Pencapaian dan Persentase Hasil Kemampuan
Kerjasama Anak melalui Permainan Tradisional
Bentengan Pada Siklus I (Pertemuan Ke-II)

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	25%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	33,3%
3	Mulai Berkembang (MB)	2	8,3%
4	Belum Berkembang (BB)	8	33,3%
Jumlah		24	100%

Keterangan:

P = Persentase keberhasilan

f = Jumlah anak masing-masing kriteria

n = Jumlah anak keseluruhan

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

$$BSB = \frac{6}{24} \times 100\%$$

$$= 25\%$$

$$BSH = \frac{8}{24} \times 100\%$$

$$= 33,3\%$$

$$MB = \frac{2}{24} \times 100\%$$

$$= 8,3\%$$

$$BB = \frac{8}{24} \times 100\%$$

$$= 33,3\%$$

3) Tahap Pengamatan

Pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan anak pada saat kegiatan berlangsung dan menilai pengamatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional Bentengan. Berikut ini hasil pengamatan kemampuan kerjasama anak pada siklus I pertemuan ke-I tanggal 22 Oktober 2021 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel. 11
Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak melalui
Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I
(Pertemuan Ke-I)

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6
3	Mulai Berkembang (MB)	5
4	Belum Berkembang (BB)	11
Jumlah		24

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan pertemuan ke-I dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kemampuan kerjasama pada anak di PAUD Puspa Kencana Punggur yaitu anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 2 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 6 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 5 anak, dan yang Belum Berkembang (BB) ada 11 anak.

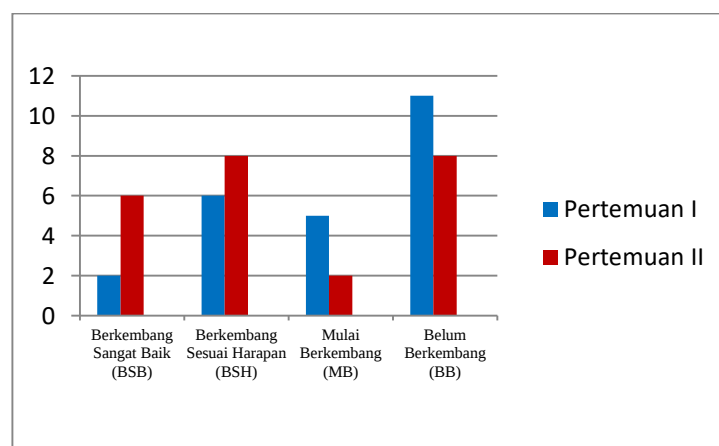
Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional Bentengan pada siklus I pertemuan ke-I belum berhasil dicapai karena anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional bentengan ada 2 anak. Hal tersebut belum mencapai target yang telah di tentukan yaitu 19 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ke-II. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional (bentengan) pada siklus I pertemuan ke-II tanggal 25 Oktober 2021 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 12
Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak melalui
Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I
(Pertemuan Ke-II)

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8
3	Mulai Berkembang (MB)	2
4	Belum Berkembang (BB)	8
Jumlah		24

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan pertemuan kedua dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kemampuan kerjasama pada anak di PAUD Puspa Kencana Punggur yaitu anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 8 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak, dan yang Belum Berkembang (BB) ada 8 anak.

Grafik.1
Hasil Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan
Tradisional Bentengan Pada Siklus I



Hasil pengamatan kemampuan kerjasama anak dalam permainan tradisional Bentengan pada siklus I belum berhasil dicapai karena anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional Bentengan sebanyak 6 saja. Hal tersebut masih belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebanyak 19 anak. Maka peneliti melakukan pengamatan pada siklus II.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus I. Peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional Bentengan masih kurang berkembang. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pada siklus I yang hasilnya diperoleh sebagai berikut :

- a) Dalam memilih kelompok, beberapa anak masih sulit untuk memilih kelompoknya sendiri dan memilih kelompok berdasarkan teman yang disukainya saja sehingga kelompok tidak seimbang
- b) Beberapa anak belum memahami aturan-aturan dan cara dalam bermain permainan tradisional Bentengan, dan sebagian anak juga ada yang mulai mengetahui cara dan aturan-aturan bermain permainan tradisional Bentengan

- c) Beberapa anak juga belum ada yang bingung dan terbiasa bermain permainan tradisional Bentengan dan ada anak yang hanya diam saja
- d) Banyak anak-anak yang berlarian mengejar lawannya hingga tidak kembali ke bentengnya, dan terus mendekati Benteng lawan sehingga seringkali tertangkap lawannya
- e) Masih banyak anak yang belum maksimal kemampuan kerjasamanya, saat bermain permainan tradisional Bentengan kepada sesama kelompok ataupun temannya
- f) Guru harus lebih memperhatikan dan membimbing anak serta memberikan komunikasi yang baik bagi anak-anak yang membutuhkan

Karena hasil siklus I kurang memuaskan dan belum mencapai kriteria perkembangan maka, peneliti melanjutkan pada tindakan siklus II dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dengan maksimal melalui permainan tradisional Bentengan.

c. Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Pelaksanaan penelitian di PAUD Puspa Kencana Punggur dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Adapun tahap-tahap perencanaan siklus II yaitu, sebagai berikut:

- a) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator penelitian yaitu sebagai pelaksanaan tindakan.
- b) Peneliti bersama kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II yaitu hari Rabu tanggal 27 Oktober 2021 dan Jum'at 29 Oktober 2021
- c) Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan kerjasama.
- d) Peneliti menyiapkan tempat yang diperlukan dalam kegiatan bermain permainan tradisional Bentengan
- e) Peneliti menyiapkan lembar observasi kegiatan yang digunakan untuk menilai hasil dari kemampuan kerjasama anak dan menyiapkan alat yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar selama kegiatan berlangsung.

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Siklus II Pertemuan Ke - I

Siklus II Pertemuan Ke-I dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Oktober 2021 yang berlangsung dari pukul 07.30 – 10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu budaya/ permainan tradisional dan

kegiatan kemampuan kerjasama yang akan dilakukan melalui permainan tradisional Bentengan. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Sebelum masuk kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Setelah itu guru kolaborator dan peneliti memberikan perintah kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib.
- (b) Setelah memasuki kelas peneliti memilih salah satu anak untuk memimpin duduk dengan rapi, berdoa lalu mengucapkan salam.
- (c) Setelah itu menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian membaca surat-surat pendek ataupun do'a bersama yang diikuti oleh anak-anak.
- (d) Lalu bercerita pengalaman anak, lalu peneliti lanjut untuk mengabsensi dan menanyakan kepada anak-anak tersebut tentang siapa temannya yang tidak berangkat pada hari ini

(2) Kegiatan Inti

- (a) Kegiatan inti dimulai terlebih dahulu dengan menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini yaitu permainan tradisional Bentengan
- (b) Lalu seluruh anak diajak untuk berbaris di halaman sekolah untuk bermain permainan tradisional Bentengan
- (c) Setelah itu anak diminta berbaris menjadi 2 baris, setiap barisnya berjumlah 12 orang
- (d) Guru dan peneliti mencari tempat yang digunakan sebagai benteng 1 dan 2
- (e) Anak yang sudah dibagi menjadi 2 kelompok kemudian diarahkan memasuki ke bentengnya masing-masing dan suit persatu orang kelompok
- (f) Peneliti dan kolaborator menjelaskan lagi peraturan-peraturan bermain permainan tradisional Bentengan.
- (g) Permainan pun dimulai, dan anak-anak mulai berlari mengejar lawan satu dan lawan lainnya
- (h) Setelah selesai anak masuk kedalam kelas kembali

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti melihat proses kegiatan anak secara langsung. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai terbiasa bermain permainan tradisional. Anak juga sudah bisa mengikuti permainan

dengan baik. Selain itu juga, ada sebagian anak yang sudah mampu bersikap kerjasama dalam kelompok. Setelah kegiatan selesai, anak-anak diperintahkan untuk mencuci tangan dan diperbolehkan istirahat makan dan bermain di luar kelas.

(3) Kegiatan Akhir

Ditahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan atau mengulas kembali yang telah dipelajari, dan menanyakan perasaan setelah kegiatan berlangsung. Menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan besok, berdoa, lalu guru memberi salam.

Tabel. 13
Data Kemampuan Kerjasama Anak melalui
Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus
II(Pertemuan Ke-I)

No	Nama	Indikator						Skor	Skor Akhir	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	AK	3	4	3	3	3	4	20	83	BSB
2	AAA	3	4	3	4	3	4	21	87	BSB
3	ALK	3	3	3	3	3	3	18	75	BSH
4	BRE	2	3	3	3	2	3	16	66,6	BSH
5	TPDS	3	3	4	3	4	3	20	83	BSB
6	DAR	3	4	4	4	3	4	22	91	BSB
7	KAR	1	1	2	2	2	1	9	37,5	BB
8	CBN	2	2	1	1	1	2	9	37,5	BB
9	DA	4	3	3	3	3	3	19	79,1	BSB
10	FA	3	3	3	3	4	3	19	79,1	BSB
11	F	2	2	1	1	1	2	9	37,5	BB
12	FHA	2	3	2	3	2	3	15	62,5	BSH

13	HA	2	2	2	2	2	2	12	50	MB
14	HAS	4	3	4	3	3	3	20	83	BSB
15	MZ	3	3	3	4	4	3	20	83	BSB
16	MZF	3	4	3	3	3	4	20	83	BSB
17	MES	3	2	2	3	3	2	15	62,5	BSH
18	RNP	2	2	2	2	2	2	12	50	MB
19	RMA	2	4	2	3	3	4	18	75	BSB
20	SS	1	2	1	2	1	2	9	37,5	BB
21	SBK	3	4	3	3	2	3	18	75	BSH
22	LS	2	4	4	3	3	3	19	79,1	BSB
23	RDP	3	4	3	3	3	4	20	83	BSB
24	YN	2	4	3	3	3	3	18	75	BSH
Jumlah skor anak								1.654,9		
Nilai Rata-rata								68,9		

Keterangan

Indikator :

A = Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman

B = Anak mau berbagi dengan teman yang lain

C = Anak mau menghadapi masalah bersama

D = Mau menunggu giliran

E = Belajar mengendalikan diri

F = Mau berbagi pendapat

Kriteria Nilai Anak:

1. BSB (Berkembang Sangat Baik) 76 – 100
2. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 56 – 75
3. MB (Mulai Berkembang) 41 – 55
4. BB (Belum Berkembang) 0 – 40

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P = \frac{f \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{n \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{24} \times 100\% = 83$$

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

$$M = \frac{\Sigma x \text{ (jumlah seluruh skor yang diperoleh anak)}}{n \text{ (jumlah anak)}}$$

$$M = \frac{1.654,9}{24} = 68,9$$

Tabel. 14
Data Pencapaian dan Persentase Kemampuan
Kerjasama Anak melalui Permainan Tradisional
Bentengan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-I)

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	12	50%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	25%
3	Mulai Berkembang (MB)	2	8,3%
4	Belum Berkembang (BB)	4	16,6%
Jumlah		24	100%

Keterangan:

P = Persentase keberhasilan

f = Jumlah anak masing-masing kriteria

n = Jumlah anak keseluruhan

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

$$BSB = \frac{12}{24} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

$$\text{BSH} = \frac{6}{24} \times 100\%$$

$$= 25\%$$

$$\text{MB} = \frac{2}{24} \times 100\%$$

$$= 8,3\%$$

$$\text{BB} = \frac{4}{24} \times 100\%$$

$$= 16,6\%$$

b) Siklus II Pertemuan Ke-II

Siklus II Pertemuan Ke-II dilaksanakan pada hari Jum'at, 29 Oktober 2021 yang berlangsung dari pukul 07.30 – 10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu budaya/ permainan tradisional dan kegiatan kemampuan kerjasama yang akan dilakukan melalui permainan tradisional Bentengan. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Sebelum masuk ke kelas seluruh anak bergegas berkumpul di halaman sekolah dan berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing.
- (b) Setelah itu guru memanggil beberapa anak untuk menjadi pemimpin senam teman-temannya
- (c) Setelah itu anak-anak senam bersama dengan guru di depan halaman kelas

- (d) Setelah selesai senam bersama, anak di arahkan untuk memasuki kelas kembali, lalu berdo'a dan membaca surah pendek
- (e) Peneliti menanyakan perasaan anak setelah selesai senam dan dilanjutkan absensi

(2) Kegiatan Inti

- (a) Kegiatan inti dimulai terlebih dahulu dengan menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini yaitu permainan tradisional Bentengan
- (b) Lalu seluruh anak diajak untuk berbaris di halaman sekolah untuk bermain permainan tradisional
- (c) Setelah itu anak diminta berbaris menjadi 2 baris, setiap barisnya berjumlah 12 orang
- (d) Anak yang sudah dibagi menjadi 2 kelompok kemudian diarahkan memasuki ke bentengnya masing-masing dan suit persatu orang kelompok
- (e) Guru menjelaskan aturan-aturan bermain permainan tradisional Bentengan
- (f) Permainan dimulai
- (g) Setelah permainan selesai anak masuk kembali ke dalam kelas

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti melihat proses kegiatan anak secara langsung. Sedikit demi

sedikit anak sudah memahami aturan dan cara bermain permainan tradisional. Anak juga sudah bisa mengikuti permainan dengan baik hingga selesai. Selain itu juga, anak sudah mampu membantu dan bersikap kerjasama dalam kelompok. Setelah kegiatan selesai, anak-anak diperintahkan untuk mencuci tangan dan diperbolehkan istirahat makan dan bermain di luar kelas.

(3) Kegiatan Akhir

Ditahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan atau mengulas kembali yang telah dipelajari, dan menanyakan perasaan setelah kegiatan berlangsung. Menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan besok, berdoa, lalu guru memberi salam

Tabel. 15
Data Kemampuan Kerjasama Anak melalui
Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus
II(Pertemuan Ke-II)

No	Nama	Indikator						Skor	Skor Akhir	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	AK	3	4	3	4	3	4	21	87	BSB
2	AAA	3	4	4	3	4	4	22	91	BSB
3	ALK	3	3	4	3	4	3	20	83	BSB
4	BRE	4	3	3	4	3	3	20	83	BSB
5	TPDS	3	4	3	4	3	4	21	87	BSB
6	DAR	4	4	4	3	3	4	22	91	BSB
7	KAR	3	3	3	3	3	3	18	75	BSH
8	CBN	2	3	2	2	2	2	13	54	MB

9	DA	4	3	4	3	4	3	21	87	BSB
10	FA	4	3	4	3	3	3	20	83	BSB
11	F	3	4	3	3	3	4	20	83	BSB
12	FHA	4	4	3	3	3	3	20	83	BSB
13	HA	3	3	3	3	3	3	18	75	BSH
14	HAS	4	3	4	3	4	3	21	87	BSB
15	MZ	3	4	3	4	3	4	21	87	BSB
16	MZF	3	4	3	3	4	4	21	87	BSB
17	MES	3	3	3	3	3	3	18	75	BSH
18	RNP	3	3	2	2	3	3	16	66,6	BSH
19	RMA	3	4	3	3	3	4	20	83	BSB
20	SS	3	3	4	3	3	3	19	79,1	BSB
21	SBK	3	3	4	4	3	3	20	83	BSB
22	LS	4	3	4	3	4	3	18	87	BSB
23	RDP	4	4	3	3	3	4	21	87	BSB
24	YN	4	4	3	4	3	4	21	91	BSB
Jumlah skor anak								1.974,7		
Nilai Rata-rata								82,2		

Keterangan

Indikator :

A = Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman

B = Anak mau berbagi dengan teman yang lain

C = Anak mau menghadapi masalah bersama

D = Mau menunggu giliran

E = Belajar mengendalikan diri

F = Mau berbagi pendapat

Kriteria Nilai Anak:

1. BSB (Berkembang Sangat Baik) 76 – 100
2. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 56 – 75

3. MB (Mulai Berkembang) 41 – 55
4. BB (Belum Berkembang) 0 – 40

Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P = \frac{f \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{n \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{24} \times 100\% = 87$$

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

$$M = \frac{\Sigma x \text{ (jumlah seluruh skor yang diperoleh anak)}}{n \text{ (jumlah anak)}}$$

$$M = \frac{1.974,7}{24} = 82,2$$

Tabel. 16
Data Pencapaian dan Persentase Kemampuan
Kerjasama Anak melalui Permainan Tradisional
Bentengan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-II)

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	19	79,1%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	16,6%
3	Mulai Berkembang (MB)	1	4,1%
4	Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah		24	100%

Keterangan:

P = Persentase keberhasilan

f = Jumlah siswa masing-masing kriteria

n = Jumlah siswa keseluruhan

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

$$\begin{aligned} \text{BSB} &= \frac{19}{24} \times 100\% \\ &= 79,1\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{BSH} &= \frac{4}{24} \times 100\% \\ &= 16,6\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{MB} &= \frac{1}{24} \times 100\% \\ &= 4,1\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{BB} &= \frac{0}{24} \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

3) Tahap Pengamatan

Pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan anak pada saat kegiatan berlangsung dan menilai pengamatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional (Bentengan). Berikut ini hasil pengamatan kemampuan kerjasama anak pada siklus II pertemuan ke-I tanggal 27 Oktober 2021 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel. 17
Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak melalui
Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II
(Pertemuan Ke-I)

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	12
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6
3	Mulai Berkembang (MB)	2
4	Belum Berkembang (BB)	4
Jumlah		24

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan pertemuan ke-I dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kemampuan kerjasama pada anak di PAUD Puspa Kencana Punggur yaitu anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebanyak 12 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 6 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak, dan yang Belum Berkembang (BB) ada 4 anak.

Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional Bentengan pada siklus II pertemuan ke-I belum berhasil dicapai karena anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional Bentengan ada 12 anak. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 19 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ke-II.

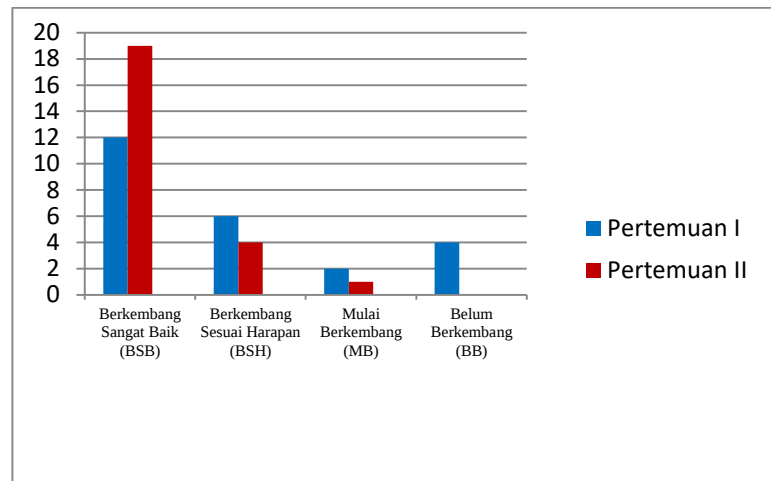
Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional (Bentengan) pada siklus II pertemuan kedua tanggal 29 Oktober 2021 dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel. 18
Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-II)

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	19
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4
3	Mulai Berkembang (MB)	1
4	Belum Berkembang (BB)	0
Jumlah		24

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan pertemuan kedua dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kemampuan kerjasama pada anak di PAUD Puspa Kencana Punggur yaitu anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebanyak 19 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 4 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak, dan yang Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Grafik.2
Hasil Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan
Tradisional Bentengan Pada Siklus II



Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan kerjasama dalam permainan tradisional Bentengan pada siklus II sudah berhasil mencapai target yang ditentukan. Hal ini dikarenakan anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional bentengan sebanyak 19 anak. Maka upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional Bentengan di PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah dinyatakan berhasil.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan bermain permainan tradisional Bentengan di PAUD Puspa Kencana Punggur mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Perbaikan

yang dilakukan di siklus II sangat mempengaruhi kemampuan kerjasama. Hal ini disebabkan karena anak-anak sudah mulai terbiasa bermain permainan tradisional dan mulai bermain dengan baik, dan anak-anak sudah dapat mengendalikan diri dalam bermain Bentengan. Selain itu dalam pembagian kelompok yang pada awalnya ditentukan oleh anak, pada siklus II ini pembagian kelompok ditentukan oleh guru, sehingga kekuatannya sama-sama seimbang dan guru juga memberikan motivasi agar anak tetap senang dan bersemangat dalam bermain permainan tradisional Bentengan, dan beberapa anak sudah saling bekerjasama dan saling membantu dalam kelompoknya masing-masing pada saat teman-temannya menjadi tawanan dalam bermain permainan tradisional Bentengan, selain itu juga anak mampu menyelesaikan permainannya hingga permainan selesai. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan kerjasama anak telah mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 19 anak dengan presentase 79,1%.

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu dengan menggunakan permainan tradisional Bentengan, peningkatan kemampuan kerjasama anak belum

maksimal dikarenakan masih banyak anak yang mengalami kesulitan dan belum terbiasa bermain permainan tradisional Bentengan, selain itu ada beberapa anak masih sulit untuk memilih kelompoknya sendiri, dan ada anak yang belum bisa mengendalikan diri berlarian kesana kesini pada saat bermain bentengan, dan juga masih ada anak yang belum dapat bergabung dengan teman kelompoknya pada saat bermain. Permasalahan yang muncul pada siklus I ini dapat disebabkan karena faktor dari anak yang belum dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya di lingkungan sekolah dari kegiatan bermain. Sejalan dengan hal tersebut, permasalahan anak timbul dari adanya ketidak selarasan aspek perkembangan psiko sosial yang berkaitan dengan kondisi sosial emosional anak.⁴² Maka perlu adanya menerapkan permainan tradisional, karena melalui permainan tradisional dapat memberikan kegembiraan pada anak, dan melatih kerjasama anak.⁴³

2. Pembahasan Silus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu dengan menggunakan permainan tradisional Bentengan, peningkatan kemampuan kerjasama anak sudah baik dikarenakan anak sudah mulai terbiasa bermain permainan tradisional Bentengan. Selain itu anak sangat menyukai dan bersemangat dalam bermain permainan tradisional Bentengan. Hampir

⁴² Luh Ayu Tirayani, dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Grahailmu, 2014), h.61

⁴³ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Javalitera, 2012), h.85

seluruh anak bermain permainan tradisional Bentengan dengan baik. Persentase yang didapat dalam bermain permainan tradisional Bentengan mengalami peningkatan persentase berturut-turut dalam setiap pertemuan. Pencapaian pada tiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu dengan kriteria Berkembang Sangat Baik. Faktor yang menyebabkan peningkatan pada siklus II disebabkan karena anak sudah terbiasa bermain permainan tradisional Bentengan dan dapat menyesuaikan diri dari temannya atau teman kelompok bermainnya. Sehingga anak bersemangat untuk bermain dan mudah melakukan kegiatan bermain Bentengan dengan baik bersama kelompoknya. Peningkatan ini tidak lepas dari upaya peneliti dan guru, dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui bermain permainan tradisional Bentengan. Sejalan dengan hal tersebut, dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kerjasama.⁴⁴ Hal ini sesuai teori Keen Achroni melalui bermain permainan tradisional Bentengan dapat memberikan manfaat kegembiraan pada anak baik dalam melatih kerjasama anak, serta mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas.⁴⁵

⁴⁴ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik, 2004, h.7

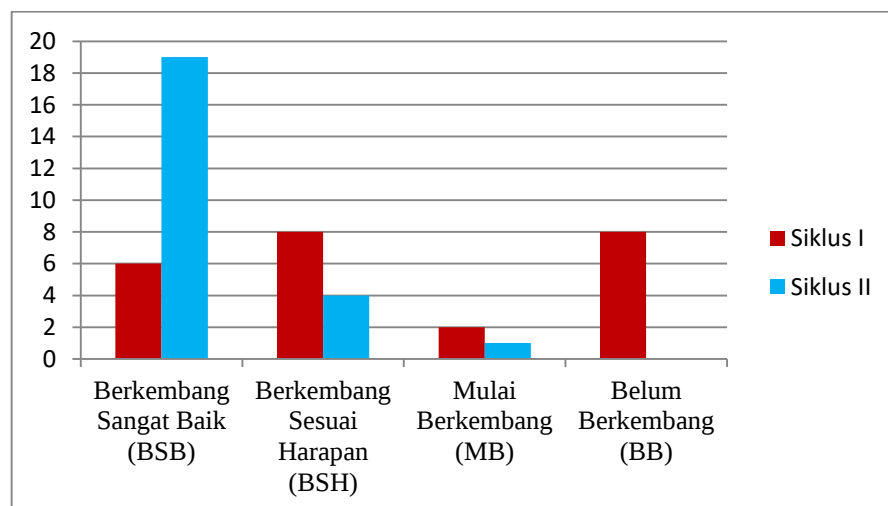
⁴⁵ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), h.85

Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kemampuan kerjasama anak yang telah diamati dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain permainan tradisional Bentengan. Adapun peningkatan kemampuan kerjasama anak dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel. 19
Perbandingan Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Tradisional Bentengan Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Siklus	
		I	II
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	19
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	4
3	Mulai Berkembang (MB)	2	1
4	Belum Berkembang (BB)	8	0
Jumlah		24	24

Grafik. 3
Perbandingan Hasil Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Tradisional Bentengan Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan penjabaran di atas, kerjasama anak mengalami peningkatan di siklus I, anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 6 anak dengan persentase 25%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 19 anak dengan persentase 79,1%. Melalui kegiatan

bermain permainan tradisional Bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak PAUD Puspa Kencana Punggur dan Berkembang sangat baik (BSB) dari siklus I dan II meningkat 54,1%. Semua ini di sebabkan karena kegiatan pembelajaran sebelumnya dilakukan di dalam kelas saja dan menggunakan lembar kerja atau pemberian tugas, sehingga anak merasa kejenuhan. Melalui tindakan perbaikan yang telah dilakukan oleh guru dan peneliti, hal ini juga dapat dikatakan berhasil. Terbukti dengan adanya peningkatan di setiap siklusnya dan telah memenuhi target yang sudah di tentukan. Maka peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional Bentengan di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah sudah baik. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kerjasama pada anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain permainan tradisional Bentengan.

Dilihat dari adanya semangat dan antusias anak dalam bermain permainan tradisional Bentengan. Memang tidak semua anak mempunyai semangat dan minat yang sama, tetapi sebagian besar anak-anak sudah bisa melakukan kegiatan bermain permainan tradisional Bentengan. Perkembangan kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 25% anak yang berkembang sangat baik (BSB) 6 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 8 anak, mulai berkembang (MB) 2 anak. Sedangkan pada siklus II terdapat 79,1% anak yang berkembang sangat baik (BSB) 19 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak, mulai berkembang (MB) 1 anak, dan belum berkembang (BB) tidak ada.

Dengan demikian proses pelaksanaan tindakan kelas yang telah peneliti lakukan di PAUD Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung

Tengah, yaitu bahwa kemampuan kerjasama anak sudah mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik yaitu ada 19 anak dengan persentase 79,1%.

B. Saran

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas, permainan tradisional Bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak, masih jauh dari kata sempurna meskipun metode permainan ini dapat berhasil meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak ketika pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti memiliki beberapa harapan yaitu:

1. Penerapan permainan tradisional melalui Bentengan harus lebih menarik lagi dalam rangka meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak dan selain meningkatkan kerjasama, peneliti juga berharap semoga permainan ini bisa melestarikan permainan tradisional yang telah dimodifikasikan agar anak mendapatkan pengalaman baru sehingga mereka bisa berekspektasi ketika pembelajaran
2. Harapan untuk penelitian selanjutnya dapat meningkatkan kemampuan kerjasama kepada anak dengan memberikan kebiasaan saling berdiskusi sebelum melakukan permainan tradisional Bentengan dan saling membantu teman dan sabar untuk mengendalikan diri. Karena kerjasama sangat berpengaruh dalam keberhasilan permainan tradisional bentengan

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Yogyakarta: Javalitera, 2012
- Agusniatih, Andi dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan)*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019
- Aqobah, Qori Jumrotu Idkk. "Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional". ISSN No 2/Agustus 2020
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993
- _____, _____. *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013
- _____, _____. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001
- Azzahro, Finda Azalika. "Analisis Media Bakiak Kayu dan Permainan Estafet dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Kampung Dolanan Sidowayah Polanharjo Klaten", Universitas Negeri Semarang., 2019
- Devi, Putri Maryana dan Ratna Wahyu Pusari, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Pipa Bocor Pada Kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus, 2016/2017
- Dimiyati dan Mujiono, *belajar dan pembelajaran*, Jakarta; Rineka Cipta, 2006
- Efendi, Dwi Imam dan Ifa Aristia Sandra Ekayanti, "*Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*", Uniwor: 2017
- Fauzi, Mahfud. *Peningkatan kerjasama dan Prestasi belajar matematika Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas IV Sekolah Dasar*, fkip, ump, 2017
- Handayani, Wahyu dan Ignatia Imelda Fitriani, "*Pengaruh Fun Outbound Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak*", UPR: 2019
- Hasanah, Uswatun. dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, Jakarta: Amzah, 2018

Hasil Pra Survey 20 Februari 2021 di PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis Bagi Guru TK/PAUD, SD, Serta Orang Tua)*, Jakarta: Prenadamedia Goup, 2016

Morison, *Dasar-dasra Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2012

Mulyani, Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: DIVA Press, 2016

Mulyani, Sri, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013

Nugraha, Ali dkk, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2005

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Prawitasari, Erma, *Muslimah Sukses Tanpa Stres*, Jakarta: Gema Insani, 2015

R, Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik, 2004

Rudyantodan, Saputra, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan anak TK*, Jakarta: Depdiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PTDK, 2005

Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012

Safaria, T. *Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal*, Yogyakarta: Amara Books, 2005.

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

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

Suminah, Enah. dan dkk, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, 2015

Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007

Tirtayani, Luh Ayu. dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Grahailmu, 2014

Yunus, A. *Permainan Rakyat DIY*, Yogyakarta: Depdikbud, 1980

Yoni, Acep. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia, 2010.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA
PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2020/2021**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kemampuan Kerjasama
 - 1. Pengertian Kemampuan Kerjasama
 - 2. Tujuan Kemampuan Kerjasama
 - 3. Manfaat Kemampuan Kerjasama
 - 4. Karakteristik Kemampuan Kerjasama
 - 5. Indikator Kemampuan Kerjasama
- B. Permainan Tradisional Bentengan
 - 1. Pengertian Permainan Tradisional
 - 2. Jenis-jenis Permainan Tradisional
 - 3. Manfaat Permainan Tradisional
 - 4. Pengertian Permainan Bentengan
 - 5. Langkah-langkah Permainan Bentengan
 - 6. Manfaat Permainan Bentengan
 - 7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bentengan
- C. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel
- B. Lokasi Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Rencana Tindakan
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 07 Agustus 2021
Mahasiswa Ybs,



Siti Mar'atun Saleha
NPM. 1701030013

Menyetujui

Pembimbing I



Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Pembimbing II



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH TAHUN AJARAN 2020/2021

A. Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan

Tradisional

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Tema/Sub Tema :

**Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria
keterangan indikator kemampuan kerjasama yang diamati :**

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman yang lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau berbagi

Kriteria Pemberian Capaian Perkembangan

Bintang	Kriteria	Deskripsi
☆	BB	Belum Berkembang: Jika anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
☆☆	MB	Mulai Berkembang: Jika anak melakukannya masih harus diingatkan

		atau dibantu oleh pendidik.
☆☆☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan: Jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh pendidik.
☆☆☆☆	BSB	Berkembang Sangat Baik: Jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Kriteria Prosedur Penilaian TK atau RA

No	Kriteria	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76% - 100%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51% - 75%
3	MB (Mulai Berkembang)	26% - 50%
4	BB (Belum Berkembang)	0% - 25%

Lembar Instrumen Penelitian
Kemampuan Kerjasama anak PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

Hari/Tanggal :
Siklus/Pertemuan :
Tema/Sub Tema :

[illegible]

B. Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah:

1. Sejarah berdirinya PAUD Puspa Kencana Punggur
2. Visi, Misi PAUD Puspa Kencana Punggur
3. Keadaan sarana dan prasarana PAUD Puspa Kencana Punggur
4. Jumlah anak di PAUD Puspa Kencana Punggur
5. Jumlah tenaga pendidik di PAUD Puspa Kencana Punggur
6. Kegiatan pelaksanaan Permainan Tradisional (Bentengan)

Metro, 17 Agustus 2021
Mahasiswa Ybs,



Siti Mar'atun Saleha
NPM. 1701030013

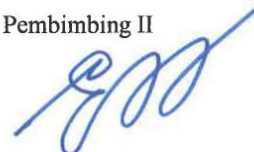
Menyetujui

Pembimbing I



Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Pembimbing II



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama PAUD	: PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah
Semester/Minggu	: II/4
Kelas/	: Bintang
Tema/ subtema/ sub subtema	: Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan
Hari/ Tanggal	: Jum'at, 22 Oktober 2021
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 3.13, 4.13, 3.7, 4.7, 3.11, 4.11, 3.3, 4.3, 3.15, 4.15
Materi Kegiatan	: - Bersyukur - Menunjukkan sikap mampu bekerjasama - Mampu mengikuti aturan sehari-hari - Menunjukkan sikap tanggung jawab - Mampu berbagi dengan sesama teman - Mengenal lingkungan sekitar - Mengenal emosi diri - Berdiskusi, dan berkomunikasi - Menggerakkan anggota tubuh - Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
Alat dan bahan	: - Tembok/ tiang sebagai benteng - Rotan sebagai tempat untuk tawanan

Proses kegiatan

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. S.O.P
2. Mengajak anak duduk melingkar
3. Mengucapkan salam
4. Do'a sebelum belajar
5. Absensi
6. Menjelaskan apa itu permainan tradisional
7. Mengenal jenis-jenis permainan tradisional
8. Bertanya jawab tentang permainan tradisional
9. Menjelaskan cara bermain permainan tradisional

B. KEGIATAN INTI

1. Guru membagi kelompok pada anak
2. Guru mempersilahkan anak untuk bermain bentengan
3. Guru memberikan motivasi dan stimulus saat anak melakukan kegiatan

C. RECCALING

1. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
2. Bila ada perilaku yang kurang tepat maka harus didiskusikan bersama
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdiskusi tentang apa saja yang telah dimainkannya hari ini, dan permainan apa yang paling disukai
3. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Menyebutkan pancasila
5. Mengucapkan do'a mau pulang
6. Mengucapkan salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan		Indikator penilaian
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	- Menghormati sesama teman
Sosial Emosional	2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 4.13	- Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kelompok - Menaati peraturan bermain - Menunjukkan perilaku santun pada teman bermainnya
Kognitif	3.3, 3.7, 3.11, 3.13	- Menyebutkan macam-macam permainan tradisional - Mengenal cara permainan tradisional
Bahasa	4.7, 4.11	- Menceritakan apa yang telah terjadi
Fisik Motorik	4.3	- Bermain permainan bentengan dengan baik melalui gerak tubuh

Seni	3.15, 4.15	- Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
------	------------	--

2. Penilai yang digunakan adalah sebagai berikut

a. Check list

Punggur, Oktober 2021

Mengetahui
Kepala PAUD Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd. AUD
NUPTK. 0459749651300073

Peneliti

Siti Mar'atun Saleha

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama PAUD	: PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah
Semester/Minggu	: II/5
Kelas/	: Bintang
Tema/ subtema/ sub subtema	: Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan
Hari/ Tanggal	: Senin, 25 Oktober 2021
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 3.13, 4.13, 3.7, 4.7, 3.11, 4.11, 3.3, 4.3, 3.15, 4.15
Materi Kegiatan	: - Bersyukur - Menunjukkan sikap mampu bekerjasama - Mampu mengikuti aturan sehari-hari - Menunjukkan sikap tanggung jawab - Mampu berbagi dengan sesama teman - Mengenal lingkungan sekitar - Mengenal emosi diri - Berdiskusi, dan berkomunikasi - Menggerakkan anggota tubuh - Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
Alat dan bahan	: - Tembok/ tiang sebagai benteng - Rotan sebagai tempat untuk tawanan

Proses kegiatan

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. S.O.P
2. Mengajak anak duduk melingkar
3. Mengucapkan salam
4. Do'a sebelum belajar
5. Absensi
6. Menjelaskan apa itu permainan tradisional
7. Mengenal jenis-jenis permainan tradisional
8. Bertanya jawab tentang permainan tradisional
9. Menjelaskan cara bermain permainan tradisional

B. KEGIATAN INTI

1. Guru membagi kelompok pada anak
2. Guru mempersilahkan anak untuk bermain bentengan
3. Guru memberikan motivasi dan stimulus saat anak melakukan kegiatan

C. RECCALING

1. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
2. Bila ada perilaku yang kurang tepat maka harus didiskusikan bersama
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdiskusi tentang apa saja yang telah dimainkannya hari ini, dan permainan apa yang paling disukai
3. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Menyebutkan Pancasila
5. Mengucapkan do'a mau pulang
6. Mengucapkan salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan		Indikator penilaian
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	- Menghormati sesama teman
Sosial Emosional	2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 4.13	- Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kelompok - Menaati peraturan bermain - Menunjukkan perilaku santun pada teman bermainnya
Kognitif	3.3, 3.7, 3.11, 3.13	- Menyebutkan macam-macam permainan tradisional - Mengenal cara permainan tradisional
Bahasa	4.7, 4.11	- Menceritakan apa yang telah terjadi
Fisik Motorik	4.3	- Bermain permainan bentengan dengan baik melalui gerak tubuh

Seni	3.15, 4.15	- Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
------	------------	--

2. Penilai yang digunakan adalah sebagai berikut
 - a. Check list

Punggur, Oktober 2021

Mengetahui
Kepala PAUD Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd. AUD
NUPTK. 0459749651300073

Peneliti

Siti Mar'atun Saleha

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama PAUD	: PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah
Semester/Minggu	: II/1
Kelas/	: Bintang
Tema/ subtema/ sub subtema	: Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan
Hari/ Tanggal	: Rabu , 27 Oktober 2021
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 3.13, 4.13, 3.7, 4.7, 3.11, 4.11, 3.3, 4.3, 3.15,4.15
Materi Kegiatan	: - Bersyukur - Menunjukkan sikap mampu bekerjasama - Mampu mengikuti aturan sehari-hari - Menunjukkan sikap tanggung jawab - Mampu berbagi dengan sesama teman - Mengenal lingkungan sekitar - Mengenal emosi diri - Berdiskusi, dan berkomunikasi - Menggerakkan anggota tubuh - Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
Alat dan bahan	: - Tembok/ tiang sebagai benteng - Rotan sebagai tempat untuk tawanan - Buku gambar - Pencil dan pulas pewarna
Proses kegiatan	

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. S.O.P
2. Mengajak anak duduk melingkar
3. Mengucapkan salam
4. Do'a sebelum belajar
5. Absensi
6. Menjelaskan apa itu permainan tradisional
7. Mengenal jenis-jenis permainan tradisional
8. Bertanya jawab tentang permainan tradisional
9. Menjelaskan cara bermain permainan tradisional

B. KEGIATAN INTI

1. Guru membagi kelompok pada anak
2. Guru mempersilahkan anak untuk bermain bentengan
3. Guru memberikan motivasi dan stimulus saat anak melakukan kegiatan
4. Menggambar bebas

C. RECCALING

1. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
2. Bila ada perilaku yang kurang tepat maka harus didiskusikan bersama
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdiskusi tentang apa saja yang telah dimainkannya hari ini, dan permainan apa yang paling disukai
3. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Menyebutkan pancasila
5. Mengucapkan do'a mau pulang
6. Mengucapkan salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan		Indikator penilaian
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	- Menghormati sesama teman
Sosial Emosional	2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 4.13	- Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kelompok - Menaati peraturan bermain - Menunjukkan perilaku santun pada teman bermainnya
Kognitif	3.3, 3.7, 3.11, 3.13	- Menyebutkan macam-macam permainan tradisional - Mengenal cara permainan tradisional
Bahasa	4.7, 4.11	- Menceritakan apa yang telah terjadi

Fisik Motorik	4.3	- Bermain permainan bentengan dengan baik melalui gerak tubuh
Seni	3.15, 4.15	- Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

2. Penilai yang digunakan adalah sebagai berikut
 a. Check list

Punggur, Oktober 2021

Mengetahui
 Kepala PAUD Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd. AUD
NUPTK. 0459749651300073

Peneliti



Siti Mar'atun Saleha

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama PAUD	: PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah
Semester/Minggu	: II/1
Kelas/	: Bintang
Tema/ subtema/ sub subtema	: Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan
Hari/ Tanggal	: Jum'at , 29 Oktober 2021
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 3.13, 4.13, 3.7, 4.7, 3.11, 4.11, 3.3, 4.3, 3.15, 4.15
Materi Kegiatan	: - Bersyukur - Menunjukkan sikap mampu bekerjasama - Mampu mengikuti aturan sehari-hari - Menunjukkan sikap tanggung jawab - Mampu berbagi dengan sesama teman - Mengenal lingkungan sekitar - Mengenal emosi diri - Berdiskusi, dan berkomunikasi - Menggerakkan anggota tubuh - Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
Alat dan bahan	: - Tembok/ tiang sebagai benteng - Rotan sebagai tempat untuk tawanan - Buku gambar - Pencil dan pulas pewarna
Proses kegiatan	

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. S.O.P
2. Mengajak anak duduk melingkar
3. Mengucapkan salam
4. Do'a sebelum belajar
5. Absensi
6. Menjelaskan apa itu permainan tradisional
7. Mengenal jenis-jenis permainan tradisional
8. Bertanya jawab tentang permainan tradisional
9. Menjelaskan cara bermain permainan tradisional

B. KEGIATAN INTI

1. Senam
2. Guru membagi kelompok pada anak
3. Guru mempersilahkan anak untuk bermain bentengan
4. Guru memberikan motivasi dan stimulus saat anak melakukan kegiatan

C. RECCALING

1. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
2. Bila ada perilaku yang kurang tepat maka harus didiskusikan bersama
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdiskusi tentang apa saja yang telah dimainkannya hari ini, dan permainan apa yang paling disukai
3. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Menyebutkan Pancasila
5. Mengucapkan do'a mau pulang
6. Mengucapkan salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan		Indikator penilaian
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	- Menghormati sesama teman
Sosial Emosional	2.6, 2.9, 2.10, 2.12, 4.13	- Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kelompok - Menaati peraturan bermain - Menunjukkan perilaku santun pada teman bermainnya
Kognitif	3.3, 3.7, 3.11, 3.13	- Menyebutkan macam-macam permainan tradisional - Mengenal cara permainan tradisional
Bahasa	4.7, 4.11	- Menceritakan apa yang telah terjadi
Fisik Motorik	4.3	- Bermain permainan bentengan dengan baik melalui gerak tubuh

Seni	3.15, 4.15	- Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
------	------------	--

2. Penilai yang digunakan adalah sebagai berikut
- Check list

Punggur, Oktober 2021

Mengetahui
Kepala PAUD Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd. AUD
NUPTK. 0459749651300073

Peneliti

Siti Mar'atun Saleha

Lembar Instrumen Penelitian

Kemampuan Kerjasama anak PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

Hari/Tanggal : Jum'at / 22 Oktober 2021

Siklus/Pertemuan : I/ Ke-I

Tema/Sub Tema : Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan

No	Nama	Indikator																								Skor	Skor Akhir	Kriteria
		Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman				Anak mau berbagi dengan teman yang lain				Anak mau menghadapi masalah bersama				Mau menunggu giliran				Belajar mengendalikan diri				Mau berbagi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Assyifa Khasanah		✓					✓			✓					✓			✓					✓		15	62,5	BSH
2	Alika Amelia Az-Zahra				✓				✓		✓				✓				✓					✓		17	70,8	BSH
3	Auroraa Lintang Kalila	✓					✓				✓			✓				✓				✓				9	37,5	BB
4	Benediktus R Erlangga	✓					✓			✓					✓			✓				✓				9	37,5	BB
5	Theo Paffel Dwi Saputra			✓					✓			✓				✓			✓					✓		18	75	BSH
6	Disca Aulita Rahma			✓				✓				✓					✓				✓			✓		21	87	BSB
7	Khian Aila Razat		✓				✓			✓					✓			✓				✓				9	37,5	BB
8	Calista Bilqis Nofita	✓				✓				✓					✓				✓				✓			9	37,5	BB
9	Diva Anindiya		✓				✓					✓			✓			✓					✓			12	50	MB
10	Fellin Adiarizki		✓					✓		✓				✓					✓				✓			11	45,8	MB
11	Ferdiyansah			✓		✓					✓			✓				✓				✓				9	37,5	BB
12	Fatahan Harist Al Fatih	✓					✓			✓					✓			✓					✓			9	37,5	BB
13	Harjuna Arshavin	✓				✓						✓		✓					✓			✓				9	37,5	BB
14	Hafids Adib Surya		✓						✓			✓				✓				✓				✓		19	79,1	BSB
15	Mohammad Zafran V			✓				✓				✓				✓			✓					✓		17	70,8	BSH
16	Mohammad Alby F		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12	50	MB
17	Micheal Elnathan S	✓					✓			✓					✓			✓					✓			9	37,5	BB
18	Rara Nur Pramudita	✓				✓					✓				✓				✓			✓				9	37,5	BB
19	Rifki Muhammad Afrizal			✓			✓			✓				✓				✓					✓			10	41,6	MB
20	Sahrul Setiawan	✓						✓		✓				✓				✓					✓			9	37,5	BB

21	Stefani Bella Kirana		✓			✓			✓			✓			✓			✓		12	50	MB
22	Lela Silviani	✓				✓		✓						✓				✓		9	37.5	BB
23	Raka Dian Pratama		✓			✓			✓			✓			✓			✓		16	66.6	BSH
24	Yesi Nurkhasanah			✓			✓			✓			✓			✓		✓		18	75	BSH
Jumlah skor anak																					1.236.7	
Nilai Rata-rata																					51.5	

Keterangan:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

a. Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P (\text{nilai akhir yang didapat}) = \frac{f (\text{jumlah skor yang diperoleh})}{n (\text{jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

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

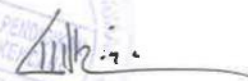
$$M (\text{nilai rata - rata}) = \frac{\Sigma x (\text{jumlah seluruh skor yang diperoleh anak})}{n (\text{jumlah anak})}$$

c. Untuk mengetahui presentase keberhasilan anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P (\text{presentase keberhasilan}) = \frac{f (\text{jumlah anak masing-masing kriteria})}{n (\text{jumlah anak keseluruhan})} \times 100\%$$

Mengetahui

Kepala PAUD Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd. AUD

NUPTK. 0459749651300073

Punggur, Oktober 2021

Peneliti



Siti Mar'atun Saleha

Lembar Instrumen Penelitian
Kemampuan Kerjasama anak PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

Hari/Tanggal : Senin / 25 Oktober 2021
 Siklus/Pertemuan : I/ Ke-II
 Tema/Sub Tema : Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan

No	Nama	Indikator																								Skor	Skor Akhir	Kriteria
		Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman				Anak mau berbagi dengan teman yang lain				Anak mau menghadapi masalah bersama				Mau menunggu giliran				Belajar mengendalikan diri				Mau berbagi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Assyifa Khasanah			✓				✓				✓				✓			✓				✓		19	79,1	BSB	
2	Alika Amelia Az-Zahra				✓			✓				✓				✓			✓				✓		20	83	BSB	
3	Auroraa Lintang Kalila	✓					✓				✓			✓			✓					✓			9	37,5	BB	
4	Benediktus R Erlangga	✓					✓			✓					✓			✓				✓			9	37,5	BB	
5	Theo Paffel Dwi Saputra				✓			✓			✓					✓			✓				✓		19	79,1	BSB	
6	Disca Aulita Rahma			✓				✓				✓					✓				✓			✓	21	87	BSB	
7	Khian Aila Razat	✓				✓					✓				✓			✓				✓			9	37,5	BB	
8	Calista Bilqis Nofita	✓				✓				✓					✓				✓			✓			9	37,5	BB	
9	Diva Anindiya			✓				✓				✓				✓			✓				✓		18	75	BSH	
10	Fellin Adiarizki			✓				✓			✓				✓				✓				✓		17	70,8	BSH	
11	Ferdiyansah			✓		✓				✓				✓				✓			✓				9	37,5	BB	
12	Fatahan Harist Al Fatih	✓					✓				✓				✓				✓			✓			12	50	MB	
13	Harjuna Arshavin	✓					✓			✓				✓				✓				✓			9	37,5	BB	
14	Hafids Adib Surya			✓				✓				✓			✓			✓					✓		19	79,1	BSB	
15	Mohammad Zafran V			✓				✓				✓				✓			✓				✓		19	79,1	BSB	
16	Mohammad Alby F			✓				✓				✓				✓			✓				✓		18	75	BSH	
17	Micheal Elnathan S		✓				✓				✓				✓				✓				✓		12	50	MB	
18	Rara Nur Pramudita	✓					✓			✓				✓				✓				✓			9	37,5	BB	
19	Rifki Muhammad Afrizal				✓			✓			✓				✓				✓				✓		16	66,6	BSH	
20	Sahrul Setiawan	✓					✓				✓				✓				✓			✓			9	37,5	BB	

21	Stefani Bella Kirana			✓				✓				✓			✓			✓			15	62.5	BSH
22	Lela Silviani	✓						✓				✓			✓			✓			17	70.8	BSH
23	Raka Dian Pratama			✓				✓				✓			✓			✓			18	75	BSH
24	Yesi Nurkhasanah			✓				✓				✓			✓			✓			18	75	BSH
Jumlah skor anak																					1.457.1		
Nilai Rata-rata																					60.7		

Keterangan:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

- a. Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P (\text{nilai akhir yang didapat}) = \frac{f (\text{jumlah skor yang diperoleh})}{n (\text{jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

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

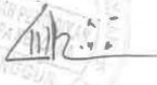
$$M (\text{nilai rata - rata}) = \frac{\Sigma x (\text{jumlah seluruh skor yang diperoleh anak})}{n (\text{jumlah anak})}$$

- c. Untuk mengetahui presentase keberhasilan anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P (\text{presentase keberhasilan}) = \frac{f (\text{jumlah anak masing-masing kriteria})}{n (\text{jumlah anak keseluruhan})} \times 100\%$$

Mengetahui

Kepala PAUD Puspa Kencana


Novi Jamiawati, S.Pd. AUD

NUPTK. 0459749651300073

Punggur, Oktober 2021

Peneliti


Siti Mar'atun Saleha

Lembar Instrumen Penelitian
Kemampuan Kerjasama anak PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

Hari/Tanggal : Rabu / 27 Oktober 2021

Siklus/Pertemuan : II/ Ke-I

Tema/Sub Tema : Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan

No	Nama	Indikator																								Skor	Skor Akhir	Kriteria
		Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman				Anak mau berbagi dengan teman yang lain				Anak mau menghadapi masalah bersama				Mau menunggu giliran				Belajar mengendalikan diri				Mau berbagi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Assyifa Khasanah			✓				✓			✓				✓			✓			✓			✓	20	85	BSB	
2	Alika Amelia Az-Zahra			✓				✓			✓				✓			✓			✓			✓	21	87	BSB	
3	Auroraa Lintang Kalila			✓				✓			✓				✓			✓			✓			✓	18	75	BSH	
4	Benediktus R Erlangga		✓					✓			✓				✓			✓			✓			✓	16	66,6	BSH	
5	Theo Paffel Dwi Saputra			✓				✓				✓			✓					✓			✓		20	83	BSB	
6	Disca Aulita Rahma			✓				✓				✓				✓			✓				✓		22	91	BSB	
7	Khian Aila Razat	✓				✓				✓				✓				✓			✓				9	37,5	BB	
8	Calista Bilqis Nofita		✓				✓			✓				✓				✓					✓		9	37,5	BB	
9	Diva Anindiya				✓			✓				✓				✓			✓				✓		19	79,1	BSB	
10	Fellin Adiarizki			✓				✓				✓				✓				✓			✓		19	79,1	BSB	
11	Ferdiyansah		✓				✓			✓				✓				✓					✓		9	37,5	BB	
12	Fatahan Harist Al Fatih		✓					✓			✓				✓			✓					✓		15	62,5	BSH	
13	Harjuna Arshavin		✓				✓			✓				✓				✓					✓		12	50	MB	
14	Hafids Adib Surya				✓			✓				✓			✓				✓				✓		20	83	BSB	
15	Mohammad Zafran V			✓				✓			✓				✓				✓				✓		20	83	BSB	
16	Mohammad Alby F			✓				✓			✓				✓				✓				✓		20	83	BSB	
17	Micheal Elnathan S			✓			✓				✓				✓				✓			✓			15	62,5	BSH	
18	Rara Nur Pramudita		✓				✓				✓				✓				✓				✓		12	50	MB	
19	Rifki Muhammad Afrizal		✓					✓		✓					✓				✓				✓		18	75	BSB	
20	Sahrul Setiawan	✓					✓			✓					✓				✓				✓		9	37,5	BB	

21	Stefani Bella Kirana			✓				✓			✓			✓			✓			✓	18	75	BSH
22	Lela Silviani		✓					✓			✓			✓			✓			✓	19	79.1	BSB
23	Raka Dian Pratama			✓				✓			✓			✓			✓			✓	20	83	BSB
24	Yesi Nurkhasanah		✓					✓			✓			✓			✓			✓	19	79.1	BSH
Jumlah skor anak																					1.659		
Nilai Rata-rata																					69.1		

Keterangan:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
 2 = Mulai Berkembang (MB)
 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

- a. Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P \text{ (nilai akhir yang didapat)} = \frac{f \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{n \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

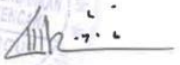
- b. Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$M \text{ (nilai rata - rata)} = \frac{\sum x \text{ (jumlah seluruh skor yang diperoleh anak)}}{n \text{ (jumlah anak)}}$$

- c. Untuk mengetahui presentase keberhasilan anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

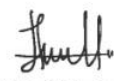
$$P \text{ (presentase keberhasilan)} = \frac{f \text{ (jumlah anak masing-masing kriteria)}}{n \text{ (jumlah anak keseluruhan)}} \times 100\%$$

Mengetahui
Kepala PAUD Puspa Kencana


Novi Jamiawati, S.Pd. AUD
NUPTK. 0459749651300073

Punggur, Oktober 2021

Peneliti


Siti Mar'atun Saleha

Lembar Instrumen Penelitian
Kemampuan Kerjasama anak PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah

Hari/Tanggal : Jum'at / 29 Oktober 2021
 Siklus/Pertemuan : II/ Ke-II
 Tema/Sub Tema : Budaya/ Permainan Tradisional/ Bentengan

No	Nama	Indikator																								Skor	Skor Akhir	Kriteria
		Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman				Anak mau berbagi dengan teman yang lain				Anak mau menghadapi masalah bersama				Mau menunggu giliran				Belajar mengendalikan diri				Mau berbagi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Assyifa Khasanah			✓					✓				✓				✓			✓				✓	21	87	BSB	
2	Alika Amelia Az-Zahra			✓					✓				✓				✓			✓				✓	22	91	BSB	
3	Auroraa Lintang Kalila			✓				✓					✓				✓			✓			✓		20	83	BSB	
4	Benediktus R Erlangga				✓			✓				✓				✓			✓			✓			20	83	BSB	
5	Theo Paffel Dwi Saputra			✓					✓			✓				✓			✓				✓	21	87	BSB		
6	Disca Aulita Rahma				✓				✓				✓			✓			✓				✓	22	91	BSB		
7	Khian Aila Razat			✓				✓				✓				✓			✓			✓			18	75	BSH	
8	Calista Bilqis Nofita		✓					✓			✓				✓			✓				✓			13	54	MB	
9	Diva Anindiya				✓			✓				✓			✓				✓			✓			21	87	BSB	
10	Fellin Adiarizki				✓			✓				✓			✓			✓			✓		✓		20	83	BSB	
11	Ferdiyansah			✓					✓			✓			✓			✓				✓		✓	20	83	BSB	
12	Fatahan Harist Al Fatih				✓				✓			✓			✓			✓				✓			20	83	BSB	
13	Harjuna Arshavin			✓				✓				✓			✓			✓				✓			81	75	BSH	
14	Hafids Adib Surya				✓			✓					✓			✓			✓			✓			21	87	BSB	
15	Mohammad Zafran V			✓					✓			✓				✓			✓				✓	21	87	BSB		
16	Mohammad Alby F			✓					✓			✓			✓				✓			✓		✓	21	87	BSB	
17	Micheal Elnathan S			✓				✓				✓			✓			✓				✓			18	75	BSH	
18	Rara Nur Pramudita			✓				✓			✓				✓			✓				✓			16	66,6	BSH	
19	Rifki Muhammad Afrizal			✓					✓			✓			✓			✓					✓	20	83	BSB		
20	Sahrul Setiawan			✓				✓					✓		✓				✓				✓	19	79,1	BSB		

21	Stefani Bella Kirana			✓			✓				✓			✓			✓			✓			20	83	BSB
22	Lela Silviani				✓						✓						✓	✓			✓		21	87	BSB
23	Raka Dian Pratama				✓			✓			✓						✓				✓		21	87	BSB
24	Yesi Nurkhasanah				✓			✓						✓			✓				✓		22	91	BSB
Jumlah skor anak																							1974.7		
Nilai Rata-rata																							82.2		

Keterangan:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

- a. Untuk mengetahui jumlah nilai setiap anak dapat dirumuskan, sebagai berikut:

$$P (\text{nilai akhir yang didapat}) = \frac{f (\text{jumlah skor yang diperoleh})}{n (\text{jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

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

$$M (\text{nilai rata - rata}) = \frac{\Sigma x (\text{jumlah seluruh skor yang diperoleh anak})}{n (\text{jumlah anak})}$$

- c. Untuk mengetahui presentase keberhasilan anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P (\text{presentase keberhasilan}) = \frac{f (\text{jumlah anak masing-masing kriteria})}{n (\text{jumlah anak keseluruhan})} \times 100\%$$

Mengetahui

Kepala PAUD Puspa Kencana

Novi Jamiawati, S.Pd. AUD

NUPTK. 0459749651300073

Punggur, Oktober 2021

Peneliti

Siti Mar'atun Saleha

Lembar Observasi Kegiatan Guru

Siklus I

PAUD : Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah
 Tema/Sub Tema : Budaya/ Permainan Tradisional
 Kelas : Bintang
 Petunjuk pengisian :
 1. Pengamatan ditunjukkan kepada guru (peneliti)
 2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan pada aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Penampilan guru		✓			
2	Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar a. Kegiatan awal: 1. Membuka kegiatan pembelajaran 2. Melakukan apresiasi 3. Menyampaikan materi pembelajaran b. Kegiatan inti: 1. Melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah dibuat 2. Membimbing anak dalam proses kegiatan inti 3. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan 4. Mampu menguasai kelas c. Kegiatan penutup: 1. Menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Melakukan penilaian akhir 3. Menutup kegiatan pembelajaran			✓		
3	Menggunakan media pembelajaran		✓			
4	Menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam pembelajaran				✓	
5	Volume suara dalam menyampaikan materi			✓		
6	Waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
Total						18
Persentase						75

Keterangan:
 Skor 1 = Kurang
 Skor 2 = Cukup
 Skor 3 = Baik
 Skor 4 = Sangat Baik

Punggur, 25 Oktober 2021

Pengamat



Siti Mar'atun Saleha
 NPM. 1701030013

Lembar Observasi Kegiatan Guru

Siklus II

PAUD : Puspa Kencana Punggur Kab. Lampung Tengah
 Tema/Sub Tema : Budaya/ Permainan Tradisional
 Kelas : Bintang
 Petunjuk pengisian :
 1. Pengamatan ditunjukkan kepada guru (peneliti)
 2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan pada aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Penampilan guru			✓		
2	Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar a. Kegiatan awal: 1. Membuka kegiatan pembelajaran 2. Melakukan apresiasi 3. Menyampaikan materi pembelajaran b. Kegiatan inti: 1. Melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah dibuat 2. Membimbing anak dalam proses kegiatan inti 3. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan 4. Mampu menguasai kelas c. Kegiatan penutup: 1. Menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Melakukan penilaian akhir 3. Menutup kegiatan pembelajaran				✓	
3	Menggunakan media pembelajaran			✓		
4	Menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam pembelajaran				✓	
5	Volume suara dalam menyampaikan materi			✓		
6	Waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
Total						21
Persentase						87,5

Keterangan:
 Skor 1 = Kurang
 Skor 2 = Cukup
 Skor 3 = Baik
 Skor 4 = Sangat Baik

Punggur, 29 Oktober 2021

Pengamat



Siti Mar'atun Saleha
 NPM. 1701030013



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2028/In.28.1/J/TL.00/07/2020
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **SITI MAR'ATUN SALEHA**
NPM : 1701030013
Semester : 6 (Enam)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH

untuk melakukan *pra-survey* di PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 14 Juli 2020
Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd
NIP 19820417 200912 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
"KB PUSPA KENCANA"

NPSN : 69780234 / NSS : 002120206063

Jl. Tanjung Harapan Dam 12, Dusun IV RT 13 RW 07, Kampung Sidomulyo, Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung 34152 email : puspakencanagroup@gmail.com

No : 07/PAUD.P.K/VII/2020
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Balasan Izin Survey

Kepada Yth.,
 Kepala Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan Surat dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro No : B-2029/In.28.1/J/TL.00/07/2020 tentang izin Pra- Survey di PAUD Puspa Kencana Kecamatan Punggur, maka dengan ini kami menerima mahasiswa yang bernama :

Nama : SITI MAR'ATUN SALEHA
 NPM : 1701030013
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk melakukan kegiatan Pra-Survey terkait dengan penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR KAB. LAMPUNG TENGAH.

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Punggur, 15 September 2020
 Kepala Sekolah
 PAUD Puspa Kencana Punggur



NOVI JAMIAWATI, S.Pd.AUD



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2332/In.28.1/J/TL.00/06/2021
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Isti Fatonah (Pembimbing 1)
 Edo Dwi Cahyo (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **SITI MAR'ATUN SALEHA**
 NPM : 1701030013
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA TAHUN AJARAN 2020/2021**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 23 Juni 2021
 Ketua Jurusan
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
 NIP 19881019 201503 2 008

10/6/2021

SURAT TUGAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-3816/In.28/D.1/TL.01/09/2021

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **SITI MAR`ATUN SALEHA**
NPM : 1701030013
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA TAHUN AJARAN 2021/2022".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 24 September 2021



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003

11/23/2021

IZIN RESEARCH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3815/In.28/D.1/TL.00/09/2021
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA PAUD PUSPA KENCANA
PUNGGUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3816/In.28/D.1/TL.01/09/2021, tanggal 24 September 2021 atas nama saudara:

Nama : **SITI MAR'ATUN SALEHA**
NPM : 1701030013
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA TAHUN AJARAN 2021/2022".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 September 2021
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
" PAUD PUSPA KENCANA "
NPSN : 69780234 / NSS : 002120206063

Jalan Tanjung Harapan Dam 12, Dusun IV, RT 13, RW 07, Kampung Sidomulyo Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah,
Provinsi Lampung Kode 34152
Email : novijamiawati408@gmail.com

No : 09/PAUD.P.K/VII/2021
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Izin Research

Kepada Yth.,
Wakil Dekan I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Menindak lanjuti Surat Izin Research tanggal 24 September 2021
Nomor: B-3816/In.28/D.1/TL.01/09/2021

Nama : Siti Mar'atun Saleha
NPM : 1701030013
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Berdasarkan surat yang telah kami terima dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan mahasiswa, bahwa PAUD Puspa Kencana Punggur Kabupaten Lampung Tengah bersedia menjadi tempat research penyusunan skripsi dengan judul:

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA KENCANA TAHUN AJARAN 2021/2022

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Punggur, 21 Oktober 2021

Kepala Sekolah
PAUD Puspa Kencana Punggur



Novi Jamiawati, S.Pd.AUD
NUPTK. 0459749651300073



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1189/ln.28/S/U.1/OT.01/11/2021**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Siti Mar`Atun Saleha
NPM : 1701030013
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1701030013

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 17 November 2021
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
NIP. 19750505 200112 1 002



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id

BUKTI PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Siti Mar'atun Saleha
NPM : 1701030013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD PUSPA
KENCANA TAHUN AJARAN 2021/2022

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, November 2021

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I.
NIP. 198810192015032008



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	Kamis 29/4/2021			sec propose filsafat - diajue uji Turma Batu Bata me after fama	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD


Dian Eka Priantoro
NIP.19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I


Dra. Isti Fatonah, MA
NIP.19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	Kamis 02/9/2021	✓		- Perbaikan cover K (1443) H/ 2021 M - Edo DC M.PD - acc Bab I - III - acc APD sebelum ajukan surat Riset	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dosen Pembimbing I

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP.19881019 201503 2 008


Dra. Isti Fatonah, MA
 NIP.19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	Senin 17/11/2021			- Persepsi mengenai yang ada di daerah - Gigitan gigitan syarik untuk media pengantar - Laporan & bimbingan	

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dra. Isti Fatmahan, MA
NIP.19670531 199303 2 003

Mahasiswa ybs,

Siti Mar'atun Saleha
NPM. 1701030013



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	18 / 2021 11 Kamis			see menu di food dan siap mendatar Managoriel	

Mengetahui

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 1 002

Mahasiswa ybs,


Siti Mar'atun Saleha
NPM. 1701030013



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	29/2021 /03 Senin		✓	*Cover - Perbaikan spasi menurut kitab buku pedoman *Daftar Isi - sub bab disesuaikan dengan BP - menambah sub bab (Indikator Kerjasama) *Latar Belakang - Perbaikan LBM disesuaikan buku pedoman (PTK) *Identifikasi Masalah - Perbaikan identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang ada * Penelitian Relevan disesuaikan dengan buku pedoman * Penulisan daftar Pustaka disesuaikan an buku pedoman	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD


Dian Eka Priantoro
NIP.19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
1.	Selasa 6 April 2021		✓	- Cover (1 spasi) - Daftar Isi Menambah sub bab & memperbaiki spasi - Latar Belakang Perbaikan deskripsi definisi Variabel terikat, deskripsi kondisi ideal yang harus terjadi, dampak jika tidak diatasi, penyebab masalah tersebut, Alternatif solusi/ Pencegah masalah di atasi, dan alasan tertarik penditikan ini.	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD


Dian Eka Priantoro
NIP.19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : SitiMar'atunSaleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	26/2021 4 Sunn			Ace Bab 1, II dan III Ace Kepemimpinan I	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD


Dian Eka Priantoro
NIP.19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	10 Agustus 2021 Selasa	✓		Perbaiki outline pada Bab IV - APD diperbaiki pada lembar observasi, indikator di susun ke versi - Perbaiki indikator yg akan digunakan.	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP.19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing II

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	Rabu 18 Agustus 2021			- Persami Ad. - Acc outline - Cari Sumber informasi keserhanta - Lembar observasi	
	25/8		✓	Acc Ad.	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP.19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing II

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	4/2021 /11		✓	Bab IV Perbaiki pembahasan, sesuai dengan buku pedoman - faktor yg menyebabkan peningkatan * Hari Penelitian buku menampikan kriteria penilaiannya. * Penulisan harus konsisten antara 1 dan yang lainnya.	

Mengetahui

Dosen Pembimbing II

Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP.19900715 201801 1 002

Mahasiswa ybs,

Siti Mar'atun Saleha

NPM. 1701030013



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,
Email : stainjusi@stainmetro.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Siti Mar'atun Saleha

Jurusan : PIAUD

NPM : 1701030013

Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	10/2020 "		✓	Pembahasan di Konferensi dewan teori asau hasil penelitian	
	12/2021 "		✓	ACC munaqosah Lanjut pemb. II	

Mengetahui

Dosen Pembimbing II

Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP.19900715 201801 1 002

Mahasiswa ybs,

Siti Mar'atun Saleha

NPM. 1701030013

Foto Dokumentasi PAUD Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah



Profil PAUD Puspa Kencana tampak samping



Profil PAUD Puspa Kencana tampak depan



Halaman PAUD Puspa Kencana



Permainan Outdoor PAUD Puspa Kencana



Ruang Kelas PAUD Puspa Kencana



Tempat Beristirahat (Makan) Anak

Foto Dokumentasi Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Bentengan



Anak-anak berbaris di samping kelas



Guru menjelaskan apa itu permainan tradisional bentengan dan tata cara bermain permainan tradisional bentengan



Pembagian kelompok bermain bentengan



Anak-anak bersiap-siap bermain bentengan



Permainan bentengan dimulai



Anak-anak sedang menangkap lawan dalam permainan bentengan



Anak berlari mengejar lawan dalam bermain bentengan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Siti Mar'atun Saleha dilahirkan di Kalipapan, Kec. Negeri Agung, Kab. Way Kanan pada tanggal 15 Januari 2000, peneliti merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara, dari pasangan Bapak Soegiman dan Ibu Supariasih.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formalnya pada pendidikan di Taman Kanak-Kanak Ikatan Kekeluargaan Ibu-Ibu PTPN – VII Unit Tulung Buyut pada tahun 2003/2004 – 2004/2005, kemudian melanjutkan kejenjang SD Negeri 01 Kalipapan pada tahun 2005/2006 – 2010/2011, lalu melanjutkan lagi kejenjang SMP Negeri 03 Negeri Agung pada tahun 2011/2012 – 2013/2014, setelah itu melanjutkan kejenjang MA Ma'arif NU 05 Sekampung pada tahun 2014/2015 – 2016/2017, dan melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, diFakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Tahun Akademik 2017/2018, melalui jalur SPAN-PTKIN.