ISSN CETAK 2615-4595 ISSN ONLINE 2655-9005

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELOMPOK A SEMESTER I TK ISLAM AL-FALAH KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Dra. SUWARTI, M.Pd
TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan tradisional pada Kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng*. Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu anak didik Kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri yang berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. Penelitian mengenai kemampuan kerjasama ini telah melalui proses validasi instrumen guna memperoleh validitas dan reliabilitas instrument penelitian.Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 15%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerjasama ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Kata kunci: Kemampuan Kerjasama, Aktivitas Permainan Tradisional, Anak Kelompok A.

PENDAHULUAN

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk berbagi mainan serta cenderung sering berebut. Saling menyerang dan berkelahi juga kerap kali terjadi pada saat kegiatan di dalam kelas. Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri masih kesulitan dalam bekerjasama.

Kegiatan-kegiatan yang bersifat kelompok, khususnya yang bersifat tradisional dan mengandung nilai kearifan lokal masih sangat jarang dilakukan di sekolah tersebut. Kegiatan hanya berkisar pada aktifitas individual dan klasikal di kelas. Realita tersebut apabila tidak segera mendapat penanganan maka dikhawatirkan anak-anak tersebut akan mengalami hambatan dalam interaksi sosial pada tahap pendidikan dan perkembangan selanjutnya, untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Permainan Tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merang sang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif . Mengacu pada uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri".

Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kerjasama anak Kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri melalui Permainan Tradisional?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui Permainan Tradisional pada anak Kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri.

Manfaat Penelitian

1. Siswa : Bagi siswa penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama.

2. Guru : a. Memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya. b. Mengembangkan kemampuan secara profesional (mampu mengembangkan diri atau mengembangkan pengetahuan). c. Memaksimalkan upaya peningkatan kemampuan kerjasama pada anak didiknya melalui permainan tradisional. d. Secara kreatif mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

3. Peneliti : Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai bagaimana melakukan penelitian yang baik dan benar khususnya dalam kaitannya dengan penelitian tentang peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional .

Definisi Operasional

Kemampuan kerjasama yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan anak menjalin interaksi positif dengan teman sebayanya serta kemampuan anak memahami konsep pentingnya beraktifitas secara bersama-sama dalam sebuah kegiatan yang bermakna. Agar kemampuan kerjasama yang dimaksud dapat berkembang dengan baik maka perlu adanya aktifitas bersama yang bermakna yakni melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang melibatkan interaksi satu anak dengan anak lainnya. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini antara lain permainan *Jamuran, Engklek,* dan *Cublak-Cublak Suweng*. Permainan *Jamuran* anakanak mengajarkan berinteraksi dengan teman sebaya dengan cara yang menyenangkan, di dalam permainan *Engklek* anak-anak akan belajar mengenai konsep interaksi positif melalui kegiatan bermain serta di dalam permainan *Cublak-Cublak Suweng* anak-anak belajar interaksi positif melalui nilai-nilai kejujuran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dalam bahasa inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006:3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Subjek Penelitian dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Jumlah anak dalam kelompok A adalah 20 anak. Dari 20 anak sudah ada kurang lebih 4 anak yang sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, sedangkan 16 anak yang lain masih kesulitan dalam bekerjasama. Hal ini bisa dilihat dalam aktivitas keseharian anak saat bermain yang masih sering berebut mainan serta belum mampu melibatkan diri dalam aktivitas kelompok yang sedang berlangsung, misalnya dalam permainan konstruktif atau permainan kecil. Kesulitan dalam bekerjasama juga terlihat pada saat aktivitas pembelajaran di kelas, misalnya pada saat kegiatan mewarnai kelompok atau eksperimen-eksperimen tertentu yang juga dilakukan dalam kelompok. Objek dalam penelitian ini kegiatan bermain permainan tradisional (*Jamuran, Engklek, dan Cublak-cublak Suweng*).

Rencana Tindakan

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Perencanaan tersebut diantaranya:

1) Waktu pelaksanaan. Tindakan ini akan dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember 2013. Kegiatan ini dilakukan 3 kali dalam satu minggu.

2) Metode. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah metode demonstrasi dan metode praktek langsung. Metode demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh atau urutan kegiatan yang akan dilakukan anak dalam permainan. Sedangkan metode praktek langsung digunakan untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak dalam permainan kelompok tersebut serta sejauh mana anak dapat bekerjasama dalam permainan.

3) Alat. Alat yang digunakan dalam permainan ini relatif sedikit, sederhana serta tergantung jenis permainan mana yang akan dimainkan. Alat-alat tersebut antara lain batu *kereweng* atau *gacuk* serta kapur atau batang kayu untuk permainan *Engklek, suweng* atau benda kecil pengganti lain, misalnya kelereng untuk permainan *Cublak-cublak Suweng*.

2. Rencana Pelaksanaan Tindakan

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

a. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru mengajak anak-anak tanya jawab mengenai permainan dan aturannya. Peneliti mengajak anak untuk melaksanakan pemanasan.
b. Peneliti memberikan contoh mengenai cara bermain secara langsung di depan anak-anak.
c. Anak-anak diminta melakukan permainan tersebut secara bersama-sama ataupun bergiliran sesuai dengan aturan permainan dengan bimbingan dan arahan guru.
d. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan dimana anak-anak diminta untuk duduk bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk pendinginan serta dapat digunakan untuk tanya jawab mengenai permainan serta bagaimana sikap yang baik saat bermain dalam kelompok. *Reward* berupa pujian atau bintang dapat diberikan untuk anak yang dinilai telah menunjukkan sikap yang baik saat bermain serta dapat bekerjasama. *Reward* juga dapat diberikan selama permainan berlangsung.

3. Pengamatan

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

4. Refleksi

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

Anak yang belum mencapai indikator yang diharapkan maka kemampuan kerjasama belum dinyatakan meningkat dan peneliti akan melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2011:203). Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian mengenai peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek yakni anak kelompok A TK Islam Al-Falah

Kecamatan Pesantren Kota Kediri maupun objeknya yakni permainan tradisional. Adapun langkahlangkah observasi sebagai berikut:

a. Peneliti membuat rencana pelaksanaan kegiatan bermain permainan
b. Peneliti melaksanakan kegiatan bermain permainan tradisional.
c. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan serta pencatatan dengan bantuan lembar observasi yang telah dibuat.
d. Peneliti mengecek hasil observasi yang telah dicatat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2006:158). Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa yang dimaksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbagai benda tertulis yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Secara khusus dalam penelitian peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Kegiatan Harian.

Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini mengandung campuran data kuantitatif serta data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase hasil penelitian yang dillakukan sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi lapangan. (Anas Sudjono, 2008:43) Menurut Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003:43), data tersebut diinterpretasikan dalam empat tingkatan :

1. Kriteria baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76-100%
2. Kriteria cukup, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-75 %
3. Kriteria kurang, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 41-55 %
4. Kriteria tidak baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40 %

Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini juga dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran oleh guru khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Sesuai dengan pengertiannya bahwa penelitian tindakan kelas ditekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran, maka melalui penelitian kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ini menunjukkan peningkatan pencapaian perkembangan anak, pada setiap siklusnya yakni lebih dari 76% (Sukarta, 003:43).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Subjek Penelitian

Seperti yang telah diketahui TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri memiliki 2 rombongan belajar yaitu kelompok A berjumlah 20 anak dan kelompok B 22 anak. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok A yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 putra dan 12 putri.

Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Berdasarkan hasil observasi hasil kemampuan anak dalam kerjasama sebelum tindakan, diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak masih belum optimal.berdasarkan data di atas dari 21 anak diketahui ada 3 anak yang tergolong dapat bekerjasama dalam permainan atau sebesar 14,28%, sedangkan siasanya yakni 16 anak yang lain tergolong masih kesulitan dalam bekerjasama, atau bila dinyatakan dalam persentase sebesar 71,42%, sedangkan 2 anak atau 9,5 2% tergolong tidak dapat bekerjasama. Bila diperinci dari 16 anak tersebut diketahui bahwa 9 anak tergolong pasif sedangkan 7 anak tergolong sangat aktif dan cenderung memiliki sifat egosentrisme yamg masih cukup tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa persentase anak yang dapat bekerjasama dalam kelompok masih cukup rendah. Anak-anak masih cukup kesulitan dalam bekerjasama sehingga anak-anak tersebut belum dapat digolongkan dalam kriteria sangat

bisa. Kondisi tersebut dapat menjadi landasan untuk peneliti mengembangkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional.

Hasil Penelitian

Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran sosial emosional khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas sekaligus kolaborator. Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan peneliti adalah: 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian yang berfungsi sebagai acuan pembelajaran kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional. 2) Mempersiapkan tempat serta peralatan yang diperlukan dalam kegiatan permainan tradisional. 3) Menyusun lembar observasi kegiatan penelitian kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional yang meliputi berbagai aspek antara lain kemampuan anak menunjukkan ketergantungan positif dalam kegiatan permainan tradisional, kemampuan anak berinteraksi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional serta kemampuan anak berkomunikasi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional. 4) Menyiapkan peralatan yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar-gambar selama kegiatan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bercakap-cakap mengenai aturan kegiatan bermain permainan tradisional. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Kegiatan Harian. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran disampaikan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau dicontohkan oleh peneliti.

Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3

Pertemuan pertama, kedua dan ketiga siklus I yang dilaksanakan pada hari Selasa, Kamis dan jum'at tanggal 14, 16 dan 18 September 2015 ini menggunakan permainan *Cublak-cublak Suweng*. Permainan ini tergolong permainan yang tidak terlalu melibatkan aktivitas fisik. Sebelum permainan dilaksanakan terlebih dahulu guru mempersiapkan tempat. Pada rencana awal penelitian, tempat yang akan dipakai dalam permainan ini adalah teras depan kelas yang cukup luas. Teras yang berdekatan dengan kelas B dikhawatirkan aktivitas bermain tersebut akan mengganggu kegiatan belajar mengajar di kelas B, sehingga tempat bermain dipindah ke halaman sekolah dengan memasang karpet di area bermain kemudian anak-anak diajak untuk berdoa, bercakap-cakap serta absensi.

c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksaan pada siklus ini untuk mengamati kemampuan kerjasama anak. Observasi ini mencatatkan perubahan yang terjadi selama penelitian berlangsung. Hasil pengamatan lapangan ditulis dalam lembar observasi dari data observasi yang memiliki nilai terbaik dari tiga kali pertemuan pada siklus I ini.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 52,38%.

d. Refleksi Siklus I

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil dari siklus II. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kemampuan kerjasama anak. Melalui bermain permainan tradisional *Jamuran, Engklek,* dan *Cublak-cublak Suweng* ini kemampuan kerjasama anak meningkat. Hal tersebut terlihat pada beberapa aspek, yaitu ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi, serta kemampuan komunikasi anak yang semakin menunjukkan kemajuan. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh kemampuan

kerjasama anak kelompok A TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri menunjukkan peningkatan, namun peningkatan tersebut belum sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan, untuk itulah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, yaitu siklus II. Tindakan pada siklus II ini diharapkan dapat mencapai indikator keberhasilan kemampuan kerjasama.

Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu peneliti juga mempersiapkan rencana dan langkah kegiatan pembelajaran yang telah diperbaharui di berbagai bagian sebagai tindakan perbaikan. Tindakan perbaikan ini dimaksudkan untuk dapat memperoleh peningkatan persentase kemampuan kerjasama anak. Namun begitu dalam pembelajaran sosial emosional khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini peneliti tetap menjalin kerjasama dengan guru kelas sekaligus kolaborator. Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan peneliti adalah : 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian yang berfungsi sebagai acuan pembelajaran kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional. 2) Mempersiapkan tempat serta peralatan yang diperlukan dalam kegiatan permainan tradisional. 3) Mempersiapkan *reward.* 4) Menyusun lembar observasi kegiatan penelitian kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional yang meliputi berbagai aspek antara lain kemampuan anak menunjukkan ketergantungan positif dalam kegiatan permainan tradisional, kemampuan anak berinteraksi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional serta kemampuan anak berkomunikasi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional. 5) Menyiapkan peralatan yang digunakan untuk mendokumentasikan gambargambar selama kegiatan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan Siklus II

Pertemuan ke satu, kedua dan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, kamis dan sabtu tanggal 20, 22 dan 24 September 2015. Siklus II ini menggunakan permainan tradisional *Engklek* sebagai medianya. Pada siklus I *Engklek* digunakan pada pertemuan kedua namun karena adanya kendala pada proses modifikasi permainan maka pada siklus II ini permainan *Engkek* digunakan pada pertemuan ketiga. Pada kegiatan permainan tradisional, seperti biasa anak-anak diajak untuk terlebih dahulu berdo'a. Selesai berdo'a anak-anak diajak untuk bercakap-cakap mengenai aktivitas pagi hari sebelum berangkat sekolah serta absensi, namun peneliti sudah harus menyiapkan tempat serta peralatan permainan Engklek, kapur, pola, *gacuk* atau *kreweng*. Seperti pada siklus sebelumnya tempat untuk bermain Engklek adalah halaman samping sekolah.

c. Observasi Siklus II

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksaan pada siklus ini untuk mengamati kemampuan kerjasama anak. Observasi ini mencatatkan perubahan yang terjadi selama penelitian berlangsung. Hasil pengamatan lapangan ditulis dalam lembar observasi dari data observasi yang memiliki nilai terbaik dari tiga kali pertemuan pada siklus II ini. Berikut ini hasil observasi kemampuan kerjasama anak siklus II : Tindakan pada siklus II yang terdiri dari 3 pertemuan kemudian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan, dimana pada hasil akhir dari ketiga pertemuan tersebut dapat dikatakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana pada hasil akhir siklus II terdapat 17 anak atau sekitar 80,95% yang dapat dikategorikan memiliki kemampuan kerjasama tinggi, 3 anak atau sekitar 14,28% masuk dalam kategori cukup tinggi serta 1 anak atau sekitar 4,76% belum nenunjukkan peningkatan atau masuk dalam kategori rendah.

Refleksi Siklus II

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus II diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan kemampuan kerjasama anak. Berdasarkan hasil penelitian siklus II, kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kemampuan

kerjasama anak. Hasil persentase menunjukkan bahwa setelah tindakan pada siklus II dilaksanakan, kemampuan kerjasama meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan sehingga tindakan dihentikan pada siklus II ini. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain permainan tradisional *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng* ini kemampuan kerjasama anak meningkat. Hal tersebut terlihat pada beberapa aspek, yaitu ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi, serta kemampuan komunikasi anak yang semakin menunjukkan kemajuan.

Pembahasan

Secara umum kegitan bermain permainan tradisional ini berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 80,95%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki memiliki kemampuan kerjasama pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria belum baik sebanyak 16 dari 21 anak atau 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 9,52 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 3 dari 21 anak atau 14,28 %.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 2 dari 21 anak atau 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 8 dari 21 anak atau 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 11 dari 21 anak atau 52,38. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 1 dari 21 anak atau 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 3 dari 21 anak atau 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 17 dari 21 anak atau 80.95%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A di TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Kondisi awal kemampuan kerjasama anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria belum baik sebanyak 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 9,52%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 14,28%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 52,38%.

Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 80.95%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan kerjasama anak sebesar 80,95% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerjasama anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

Saran

Bagi Guru : Dalam pembelajaran sosial emosional, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama guru dapat menerapkan aktivitas bermain permainan tradisional.

Bagi Sekolah : Hasil penelitian sebaiknya menjadi alat pengambilan kebijakan dalam menentukan program pengembangan kemampuan kerjasama anak di TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Selain itu sekolah juga perlu memberikan dan memfasilitasikegiatan pembelajaran yang sifatnya berkelompok agar kemampuan anakdalam berinteraksi dapat terasah dengan baik, khususnya kegiatan bermain permainan tradisional. Diharapkan pula sekolah dapat mengurangi kegiatan pembelajaran yang bersifat klasikal dan memberikannya sesuai porsi.

Bagi Peneliti Selanjutnya : Penerapan aktivitas bermain permainan tradisional dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian terkait dengan aspek-aspek perkembangan anak yang lain seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa maupun fisik motorik.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudjiono. (1997). *Pengantar Statistika.* Jakarta: Rajawali Press.

Ahmad Hadi. (1999). Upaya Peningkatan Motorik Halus sebagai PersiapanMenulis Permulaan Siswa Tunagrahita Sedang dengan Menggunakan Keterampilan *Mozaic* di SLB N Bantul. *Skripsi.* Yogyakarta: FIP UNY.

Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Depdiknas. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD._____. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Depdiknas.

Endang Rini Sukamti, Agus Supriyanto, dan Lismadiana. (2010). Perkembangan Motorik. *Jurnal Kependidikan*. Yogyakarta: FIK UNY.

Hurlock, B. Elizabeth. (1997). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Terjemahan: Med Meitasari dan Muchlihah Zarkasih). Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.

Harun Rasyid. (2008). *Assesmen Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: FIP UNY.

Ika Budi Maryatun. (2011). *Perkembangan Anak.* (Artikel). Diambil dari: http://staff.uny.ac.id/dosen/ika-budi-maryatun-mpd. Diakses tanggal 20 April 2013.

Jauhar, dkk. (2006). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Pasuruan: TK Islam.

Kartono Mohamad. (1992). *Motorik Halus. Edisi Khusus No. 17, 21 Agustus – 3 September*. Jakarta: Majalah Ayah Bunda.

Lina Wijanarko. (2013). *Kolaze, Mozaik, Montaze*. Diambil dari: http:// linaparlina.blogspot.com/2013/04/kolase-mozaik-montase-kolase-menurut .html. Diakses tanggal 20 April 2013 Jam 19.30 WIB. M.S.

Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.