# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *TARIK UPIH* TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA SISWA KELOMPOK B3 UMAR BIN KHATTAB DI TK ISLAM SETIA AQIDAH KUBANG JAYA KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Sebagian dari Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau*

**OLEH :**

**WIRDATHUL JANNAH**
**NPM : 182510072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**
**PEKANBARU**
**2022**

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU**
**FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU**
**Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:
Nama :Wirdathul Jannah
NPM :182510072
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Ida Windi Wahyuni, M.Si
Judul Skripsi :"Pengaruh Permainan Tradisional *Tarik Upih* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar"

Dengan rincian sebagai berikut:

| No | Tanggal | Pembimbing I | Berita Bimbingan | Paraf |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Kamis, 15 april 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan BAB I Pendahuluan tentang latar belakang masalah | |
| 2. | Kamis, 06 Mei 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Revisi BAB I penulisan kutipan | |
| 3. | Rabu, 26 Mei | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Konsultasi BAB I perhatikan tanda baca disetiap paragraf | |
| 4. | Jumat, 28 mei 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan BAB I mempertajam masalah | |
| 5. | Senin, 07 Juni 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan BAB II menambahkan teori | |
| 6. | Rabu, 09 Juni 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan BAB II teori bagian B | |
| 7. | Jumat, 11 Juni 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan ditambahkan penelitian relevan | |
| 8. | Senin, 12 Juli 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan BAB III konsep operasional dan kerangka berfikir | |
| 9. | Rabu, 14 Juli 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan BAB III Perbaikan Hipotesis dan Instrumen | |
| 10. | Kamis, 15 Juli 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan BAB III Rubrik Penelitian | |
| 11. | Senin, 30 Juli 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | ACC dilanjjutkan sempro | |
| 12. | Kamis, 6 Desebmber 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Perbaikan Bab IV ( Hasil dan Pembahasan ) | |
| 13. | Jumat, 10 Desember 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | Revisi BAB IV (Hasil dan Pembahasan) | |

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14 | Senin, 13 Desember 2021 | Ida Windi Wahyuni, M.Si | ACC Komprehensif | |

Pekanbaru, 07 Februari 2022
Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Agama Islam

**Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.**
**NIDN. 1025066901**

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

## LEMBARAN PENGESAHAN

Skripsi yang sudah dimunaqosahkan dalam sidang sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

| | |
|---|---|
| Nama | : Wirdathul Jannah |
| NPM | : 182510072 |
| Jurusan | : Pendidikan Agama Islam |
| Pembimbing | : Ida Windi Wahyuni, M. Si |
| Judul Skripsi | :" Pengaruh Permainan Tradisional *Tarik Upih* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar" |

Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

**PANITIA UJIAN SKRIPSI**
**TIM PENGUJI**

**Ketua**

**Ida Windi Wahyuni, M.Si**
**NIDN. 1008097507**

**Penguji I**

**Raihana, M.A**
**NIDN. 1030058202**

**Penguji II**

**Dian Tri Utami, M.Pd**
**NIDN. 10312049201**

**Diketahui Oleh**
**Dekan Fakultas Agama Islam**
**Universitas Islam Riau**

**Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.**
**NIDN. 1025066901**

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU**
**FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU**
**Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

## TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

| | |
|---|---|
| Nama | : Wirdathul Jannah |
| Npm | : 182510072 |
| Jurusan | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| Pembimbing | : Ida Windi Wahyuni, M. Si |
| Judul Skripsi | :"Pengaruh Permainan Tradisional *Tarik Upih* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 (Umar Bin Khattab) di TK Islam Setia Aqidah" |

Skripsi ini dapat diterima dan disetujui untuk munaqasahkan dalam sidang panitia ujian sarjana (S1) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

**Disetujui**
**Pembimbing**

**Ida Windi Wahyuni, M.Si**
**NIDN. 1008097507**

**Turut Menyetujui**

| Ketua Prodi<br>Pendidikan Islam Anak Usia Dini | Dekan<br>Fakultas Agama Islam |
|---|---|
| **Ida Windi Wahyuni, M.Si**<br>**NIDN. 1008097501** | **Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.**<br>**NIDN. 1025066901** |

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM
الجامعة الإسلامية الريوية
Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

# BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 14 Januari 2022 Nomor : 016 /Kpts/Dekan/FAI/2022, maka pada hari ini Jum'at Tanggal 14 Januari 2022 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

1. Nama : **Wirdathul Jannah**
2. NPM : 182510072
3. Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S.1)
4. Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Upih Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 (Umar Bin Khattab ) di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar
5. Waktu Ujian : 08.00 – 09.00 WIB
6. Lulus Yudicium / Nilai : 85,3 (A-)
7. Keterangan lain : Ujian berjalan dengan lancar dan aman

PANITIA UJIAN

Ketua

Ida Windi Wahyuni, M.Si

Dosen Penguji :

1. Ida Windi Wahyuni, M.Si : Ketua :
2. Raihana, MA : Anggota :
3. Dian Tri Utami, M.Pd : Anggota :

Dekan,
Fakultas Agama Islam UIR,

Dr. Zulkifli , M.M., M.E. Sy
NIDN 1025066901

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wirdathul Jannah

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Upih Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah

NPM : 182510072

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang saya buat adalah benar asli karya sendiri dan dapat dipertanggung jawabkan bila kemudian hari ternyata skripsi yang saya buat adalah plagiat dari orang, dan saya bersedia ijazah saya dicabut oleh Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (RIAU).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 28 Desember 2021

Yang membuat pernyataan

Wirdathul Jannah

182510072

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**MOTTO**

**Coba Dulu, Kau Akan Tahu.**

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Penulis dapat mempersembahkan hasil skripsi ini yang merupakan suatu ibadah kepada Allah SWT dalam menuntut ilmu. Terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang paling saya banggakan, orang yang paling saya cintai, pahlawan tanpa tanda jasa dihidup saya, penenang dan penyejuk hati, serta belahan jiwa, (Ayahanda) Masrial dan (Ibunda) Rosminiati yang telah banyak berkorban untuk membesarkan saya, memberikan pendidikan yang terbaik, selalu memberikan motivasi, nasehat serta doa yang tiada henti kepada saya, sehingga dapat meyelesaikan skripsi ini. Semoga mereka selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Keluarga dan kerabat abang kandung, Rizky Fadli. S.Pd, Ridho Ilham Hidayat, Ridho Fajry. S. Ap, dan adik kandung, Habibi Masri. Kepada kakak ipar, Nur Arini. A. Md. Kep, Monica Anggela. Kepada sepupu, Isdiarni, Islendri, Desmawati, serta keponakan, Nadiya Tul Ulya, Fatimah Azzahra, Thalhah Ubaydullah, yang sudah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya, serta selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
4. Teman-teman seperjuangan serta sahabat, Sakinah, Nurul Izzah. S.Pd, Novelia Yanti Jai, Susi Wulandari, Sadiatul Mudi'ah dan teman-teman angkatan 2018 PIAUD FAI UIR. Semoga kita sukses kedepannya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *TARIK UPIH* TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA SISWA KELOMPOK B3 UMAR BIN KHATTAB DI TK ISLAM SETIA AQIDAH KUBANG JAYA KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR**

**Oleh:**
**WIRDATHUL JANNAH**
**182510072**

## ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5-6 di TK Islam Setia Aqidah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *pre-experimental design* menggunakan desain *one-group pretest-posttest design.* Penelitian ini menggunakan permainan tradisional *tarik upih* sebagai obyek penelitian dan anak usia 5-6 tahun pada siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab Kubang Jaya sebanyak 16 siswa sebagai subyek penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrument non tes atau berupa tes unjuk kerja. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik non parametik dengan uji *Wilcoxon signed ranks*. Hipotesis penelitian ini dapat dilihat *Asymp.* Sig. (2-*tailed*) bernilai 0,00 karena nilai 0,00 lebih kecil dari <0,05, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Sehingga dapat disimpulkan bahwa "rata-rata kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan tradisional *tarik upih* berpengaruh" dengan demikian permainan tradisional *tarik upih* berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya.

**Kata Kunci: Permainan Tradisional *Tarik Upih,* Kemampuan Kerjasama.**

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# The Influence Of Traditional Games Is Rising Above TheAbility Of Cooperation In Students Of B3 Umar Bin Khattab Group In Tk Islam Aqidah Kubang Jaya Region Region Head Of The Kampar District

**By:**
**Wirdathul Jannah**
**182510072**

## ABSTRACT

The background of this study aims to determine the extent the influence of traditional games on the cooperative ability of children aged 5-6 tahun in Setia Aqidah Islamic Kindergarten. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretes-posttest design. This study uses the traditional game of pull upih as the object of reseach and uses children aged 5-6 years in the group B3 Umar Bin Khattab Kubang Jaya as many as 16 students as research subjects. The data collection technique used is a non-instrument of performance test. The data analysis technique of this study used non-parametic statistics with the Wilcoxon signed ranks test. The hypothesis of this research can be seen by Asymp. The signature (2-tailed) is worth 0.00 because the value of 0.00 is less than < 0.05, it can be said that "Ha is accepted". So it games affects the ability of Umar Bin Khattab's B3 group in Setia Aqidah Islamic Kindergarten Kubang Jaya.

**Keywords:** ***A Traditional Game Of Attraction Upih, The Ability Of Cooperation***

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**تأثيراللعبةالتقليدية *Tarik Upih* على القدرة على التعاون في طلاب مجموعة عمر بن الخطاب B3 في روضة الأطفال ( سيتيا عقيدة الإسلامية ) كوبانج جايا، منطقة سياك هولو، منطقة كامبار.**

**وردة الجنة**
**182510072**

تهدف خليفة هذه الدراسة إلي تحديد مدى تأثير لعبة التقليدية *Tarik Upih* على القدرة التعاونية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 6-5 سنوات في روضة أطفال سيتياعقيدة الإسلامية. تستخدم الدراسة نهجا كميا مع التصميم *pre-experimental design* باستخدام التصميم *one-group pretest-posttest design*.تستخدم هذه الدراسة لعبة القليدية *Tarik Upih* كهدف للبحث ويستخدم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في المجموعة عمربن الخطاب B3 كوبانج جايا، مايصل إلى 16 طالبا كمواضيع بحث. تقنية جمع البيانات المستخدمة هي آداة غيراختبارأو اختبارأداء. استخدمت تقنية تحليل البيانات في هذه الدراسة إحصائيات غير بارمترية مع الاختبار *Wilcoxon signed ranks*. يمكن رؤية فريضة هذا البحث في *Asymp. Sig.(2-tailed)* تساو 0.00. لأن القيمة 0.00 أصغرمن <0,0.5 ، ويمكن استنتاج أن "Ha مقبول " . لذالك يمكن الاستنتاج أن " متوسطة القدرة التعاونية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات باستخدام لعبة التقليدية *Tarik Upih* لها تأثير" وبالتلي فإن لعبة التقليدية *Tarik Upih* لها تأثير على القدرة التعاونية لطلاب مجموعة عمربن الخطاب B3 ، في روضة الأطفال سيتيا عقيدة الإسلامية ، كوبانج جايا.

**الكلمات الفتاحية : لعبة التقليدية *Tarik Upih*،القدرة على التعاون.**

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Tiada kata yang bisa penulis ucapkan selain puji syukur kepada *Allah subhanahu Wa ta'ala* karena telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia–Nya sehingga berkaat- Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skiripsi ini. Sholawat beriringkat salam penulis tujukan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* yang telah mengangkat derajat manusia, menanamkan ilmu pengetahuan, serta menanamkan pengajaran uswatun hasanah kepada umatnya.

Penulisan skiripsi ini berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Upih Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 Umar Bin Khattab Di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kbaupaten Kampar" adalah sebagai karya tulis ilmiah untuk memenuhi syarat memproleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Riau.

Selanjutnya penulis menyadari bahwa penulisan skiripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Paling utama Allah SubhanaAllahu waa ta'aala, kemudian sosok yang paling saya banggakan, orang yang paling saya cintai, pahlawan tanpa tanda jasa dihidup saya, penenang dan penyejuk hati, serta belahan jiwa, kedua orang tua saya Ayahanda Masrial dan Ibu Rosminiati yang telah banyak berkorban

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

untuk membesarkan saya, memberikan pendidikan yang terbaik, selalu memberikan motivasi, nasehat serta doa yang tiada henti kepada saya, sehingga dapat meyelesaikan skripsi ini. Semoga mereka selalu dalam lindungan Allah SWT.

2. Bapak prof. Dr. Syafrinaldi, S.H. M.CL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Zulkifli, MM., ME.Sy selaku Dekan Fakultas Agama Islam Unversitas Islam Riau.
4. Ibu Ida Windi Wahyuni, M.Si sebagai kaprodi sekaligus pembimbing dalam penulisan yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan saran, arahan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Syahraini Tambak, S.Ag . M.A selaku Dekan Wakil I Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
6. Bapak Dr. Hamzah, M.Ag selaku Dekan Wakil II Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau sekaligus pembimbing I dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. H. Saproni, M.Ed selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
8. Seluruh bapak dan ibu dosen yang berada di lingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
9. Seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau yang telah membantu kebutuhan penulis dalam menyelesaikan skiripsi ini.
10. Ibu Raihana, M. A Sebagai Penguji I Tugas Akhir Skripsi
11. Ibu Dian Tri Utami, S.Pd, M.Pd sebagai Penguji II Tugas Akhir Skripsi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

12. Ibu Rostina selaku kepala sekolah TK Islam Setia Aqidah beserta guru-guru yang turut ikut meluangkan waktunya untuk membantu proses penelitian ini.
13. Rekan-rekan Organisasi HIMA PIAUD FAI UIR, terimakasih telah menemani hari-hari penulis dalam mengemban amanah di Fakultas Agama Islam UIR. Semoga kelak kita dipertemukan di Jannah-Nya
14. Dan terima kasih kepada semua, terkait dengan penulisan skiripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.

Dalam penulisan skiripsi ini penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekeliruan ataupun kekurangan, hal ini dikarenakan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan dari penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran, masukan ataupun kritikan dari pembaca yang dapat memperbaiki kebenaran dari skiripsi ini.

Pekanbaru, 13 Desember 2021

Wirdathul Jannah
182510072

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL** ..... i

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI** ..... ii

**HALAMAN PENGESAHAN** ..... iii

**HALAMAN BERITA ACARA MEJA HIJAU** ..... .....iv

**HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT** ..... v

**HALAMAN MOTTO** ..... vi

**HALAMAN PERSEMBAHAN** ..... ..vii

**ABSTRAK** ..... viii

**KATA PENGANTAR** ..... xxi

**DAFTAR ISI** ..... xvxiv

**DAFTAR TABEL** ..... xv

**DAFTAR GAMBAR** ..... xvi

**BAB I PENDAHULUAN** .....Error! Bookmark not defined.

A. Latar Belakang Masalah.....**Error! Bookmark not defined.**

B. Rumusan Masalah .....**Error! Bookmark not defined.**

C. Tujuan Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**

D. Manfaat Penelitian ..... 6

E. Sistematika Penulisan ..... 8

**BAB II KAJIAN TEORI** ..... 9

A. Permainan Tradisional ..... 9

1. Pengertian Permainan Tradisional..... 9

2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional....**Error! Bookmark not defined.**0

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3. Manfaat Permainan Tradisioanal ..... ..14

4.Permainan Tradisional *Tarik Upih*..... 16

B. Kemampuan Kerjasama **.....**Error! Bookmark not defined.**8**

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama..**Error! Bookmark not defined.**8

2. Syarat-Syarat Kerjasama ..... 22

3. Tujuan Kerjasama..... 25

4. Manfaat Kerjasama..... 26

5. Unsur-Unsur Dalam Kemampuan Kerjasama ..... 28

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kerjasama ..... 30

7. Keterkaitan Permainan Tradisional Tarik Upih Terhadap Kemampuan Kerjasama.....32

C. Penelitian Relevan..... 33

D. Konsep Operasional ..... 35

E. Kerangka Berfikir ..... 36

F. Hipotesis.....37

**BAB III METODE PENELITIAN ..... 39**

A. Jenis Penelitian..... 39

B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 39

C. Subjek dan Objek Penelitian ..... 39

D. Populasi dan Sampel ..... 40

E. Desain Penelitian ..... 40

F. Variabel Penelitian..... 42

G. Teknik Pengumpulan Data ..... 43

H. Hipotesis Statistik ..... 44

I. Instrumen Penelitian ..... .....45

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

J. Teknik Analisis Data ..... 48

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 50**

A. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN ..... 50

B. HASIL PENELITIAN ..... 54

C. PEMBAHASAN ..... 62

**BAB V PENUTUP ..... 66**

A. KESIMPULAN ..... 66

B. SARAN ..... 66

**DAFTAR PUSTAKA ..... 68**

**LAMPIRAN**

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Untuk Mengukur Kemampuan Kerjasama .....31

Tabel 3.2 Hasil Validitas Setiap Indikator .....45

Tabel 3.3 Hasil Reabilitas Instrumen .....47

Tabel 3.4 Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan *Tradisional Tarik Upih* .....47

Tabel 4.1 Profil Sekolah TK Islam Setia Aqidah .....50

Tabel 4.2 Daftar Guru TK Islam Setia Aqidah .....53

Tabel 4.3 Daftar Anak Didik TK Islam Setia Aqidah .....54

Tabel 4.4 Hasil *Pretest* kemampuan kerjasama pada siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab .....55

Tabel 4.5 Hasil *Posttest* kemampuan kerjasama pada kelompok B3 Umar Bin Khattab .....57

Tabel 4.6 *Pretest* dan *posttest* kemampuan kerjasama siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab .....59

Tabel 4.7 Deskripsi data *pretest* dan *posttest* .....59

Tabel 4.8 Hasil Uji *Wilcoxon* .....60

Tabel 4.9 Statstics .....61

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan *Tarik Upih* .....18

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual .....37

Gambar 3.1 *One Grop Pretest-Posttest Design* .....41

Gambar 3.2 Variabel Penelitian .....43

Gambar 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....44

Gambar 4.1 Grafik *pretest* kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun .....56

Gambar 4.2 Grafik posttest kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun .....58

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# BAB 1

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanah dan rezki yang diberikan oleh Allah sebagai generasi penerus bangsa karena kehadirannya sangat ditunggu-tunggu dimana pertumbuhan dan perkembangannya sangat diperhatikan sekali. Karena anak usia dini merupakan seorang peniru ulung yang aktif, sehingga pada saat anak bergerak, anak akan terangsang serta dapat memberikan kesempatannya untuk belajar bereksplorasi terhadap lingkungannya.

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena pendidikan anak usia dini merupakan sebagai fondasi dasar pembelajaran yang nantinya akan mengembangkan dan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada pada diri anak, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum memasuki pendidikan sekolah dasar yang berperan dan membina peserta didik usia dari 0-6 tahun dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya Fauziddin (2016:35).

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut Sujiono Wahyuni, dkk (2020:126).

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, karena bermain merupakan fitrah serta kebutuhan bagi anak-anak. Melalui bermain anak akan memperoleh pembelajaran yang dapat menstimulasi beberapa aspek perkembangan diantaranya ada aspek perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral, dan seni. Maka dari itu setiap aspek perkembangan perlu dikembangkan bagi anak usia dini sebagai modal awal dalam menjalani kehidupan selanjutnya karena aspek perkembangan tersebut tidak berkembang dengan sendirinya, melainkan saling berhubungan dan saling terjalin satu sama lainnya, salah satunya dengan bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah ungkapan ekspresi serta apresiasi dari kebiasaan masyarakat untuk membuat situasi dan kegiatan yang menyenangkan, selain menyenangkan dan mendidik untuk dimainkan, permainan tradisional juga merupakan ungkapan ekspresi yang menyenangkan dan mengembirakan serta bentuk tradisi dalam kehidupan masyarakat Nur, H (wahyuni, dkk 2020:71).

Begitu banyak sekali sisi positif yang didapat dalam permainan tradisional yang sering kali dapat diingat sepanjang masa, karena permainan tradisional lebih menyenangkan serta mendidik dalam bermain, dan begitu banyak pesan dalam setiap permainan tradsional, selain itu permainan tradisional sangat bersahabat dan ramah, sehingga dapat dimainkan oleh

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

seluruh anak-anak yang di indonesia, tanpa membeda-bedakan ras, agama, dan budaya Analisa, dkk (2013:2).

Berbagai aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini, perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan, perkembangan sosial atau kemampuan bersosial perlu dimiliki oleh setiap orang. Karena masing-masing anak memiliki potensi dalam dirinya maka dari itu manusia perlu berinteraksi dengan orang lain yang ada diilingkungannya sebagai makhluk sosial. Begitu banyak kegiatan dalam hidup manusia yang berhubungan dengan orang lan bahkan sejak barudilahirkan manusia sudah membutuhkan bantuan orang lain, serta tidak dapat terlepas dari lingkungan sosialnya. terutama dalam kemampuan kerjasama Dewi, dkk (2018:28).

Kemampuan kerjasama merupakan salah satu komponen yang harus diasah dalam bidang sosial emosional yang sangat penting untuk dikembangkan dalam diri anak, dari berbagai aspek sosial lainnya, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemananan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini, hal ini sangat berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa yang akan datang Kustiyam (2017:30).

Salah satu alternatif untuk membuat anak dapat bekerjasama yaitu dengan bermain permainan tradisional. Salah satu permainan yang dapat dimainkan anak yaitu *tarik upih.* Permainan *tarik upih* merupakan permainan yang dilakukan dibeberapa negara ASEAN yang dimainkan oleh anak-anak.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

*Upih pinang* adalah pelepah atau "pangkal" daun pokok pinang. Jika pelepah pinang sudah tua, pelepah akan terlepas dari pohon dan terjatuh ke tanah. Pada saat pelepah jatuh, pelepah ini masih bias dimanfaatkan sebagai alat permainan. Daun pinang dari pelepah dibuang dan dijadikan sebagai hulu atau tempat untuk menarik *upih*. *Tarik upih* bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih baik itu dikalangan anak-anak maupun dikalangan orang dewasa. Adapun cara bermain *tarik upih* ini satu orang harus menjadi tukang tarik dan satu orang lagi duduk di atas *upih* dilakukan secara bergantian dengan adil Wahyuni, dkk (2020:72).

Sikap kerjasama yang seharusnya dimiliki dan dilakukan oleh anak usia dini yaitu ketika anak bermain dengan kelompoknya anak mau menerima, berbagi dan saling mengisi satu sama lain, anak juga harus belajar mendengar dan didengar, meningkatkan empati antara teman kelompoknya. Saling membantu, mendukung dan menghormati orang lain dalam kelompok bermain, bahkan anak harus terlibat langsung ketika berinteraksi dengan temannya, serta jika ada konflik dalam kelompok anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya, karena dengan begitu anak memiliki pikiran untuk membantu orang lain serta anak akan tergerak untuk menemukan jawaban dan mencari solusi secara bersama-sama. Karena mempelajari kerjasama sejak usia dini memberikan anak salah satu keterampilan yang akan berguna untuk dirinya dimasa yang akan datang.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Islam Setia Aqidah peneliti menemukan masalah bahwa kurangnya pemanfaatan media dan alat permainan sosial yang melibatkan anak dalam bekerjasama sangatlah sedikit, serta dalam bermain kemampuan kerjasama anak belum berkembang secara optimal, hal ini terlihat ketika pada saat anak bermain anak masih memilih teman dalam kelompok bermainnya, anak belum dapat bekerjasama dengan temannya dalam menyelesaikan tugasnya, anak sering berebut dan tidak mau memnjamkan mainan kepada teman tanpa memberikan kesempatan kepada temannya untuk bermain, serta anak lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain sendiri seperti anak lebih memilih mewarnai buku gambarnya dan bermain *puzzle* sendiri.

Pengamatan pada saat proses pembelajaran di kelas anak-anak lebih sering diberikan kegiatan-kegiatan secara individu seperti memberikan lembar kerja yang dikerjakan secara individu. Dalam kegiatan pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan bercakap-cakap, yang mana pembelajarannya lebih berpusat kepada guru yang menyebabkan anak cepat bosan, sehingga anak kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi secara langsung serta kurangnya interaksi antara anak dengan teman kelasnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik bukan hanya pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pengembangan sosial anak usia dini, melainkan ikut serta dalam melestarikan kebudayaan bangsa yang unik dan khas agar tidak hilang karena kemajuan zaman. Oleh karena itu

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama pada siswa kelompok B3 (Umar Bin Khattab) di TK Islam Setia Aqidah".

## B. Pembatasan Masalah

Penulis melakukan pembatasan masalah yang akan diteliti ini, yaitu Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Upih Terhadap Kemampuan kerjasama Pada Siswa Kelompok B3 ( Umar Bin khattab ) di TK Islam Setia Aqidah.

## C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan tradisional tarik upih terhadap kemampuan kerjasama pada siswa kelompok B3 (Umar Bin Khattab) di TK Islam Setia Aqidah ?

## D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional tarik upih terhadap kemampuan kerjasama pada siswa kelompok B3 (Umar Bin Khattab) di TK Islam Setia Aqidah.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang pengaruh penggunaan permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini.

### 2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian permainan *tarik upih* ini dapat memberikan referensi dalam kemampuan kerjasama siswa.

b. Bagi guru

Di harapkan dapat bermanfaat sebagai bahan acuan atau umpan balik dalam meningkatkan kematangan dan kerjasama anak didik secara baik melalui permainan *tarik upih*.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kerjasama anak di Tk Islam Setia Aqidah.

d. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik yang siap menerapkan berbagai model pembelajaran yang kreatif, efektif dan menyenangkan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## F. Sistematika Penulisan

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORITIS**

Terdiri dari konsep teoritis, konsep oprasional, kerangka konseptual, penelitian relevan, hipotesis penelitian.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang jenis penelitian, tempat, dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Hasil Penelitian, dan Pembahasan.

**BAB V : PENUTUP**. Terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Permainan Tradisional

### 1. Pengertian Permainan Tradisional

Wilayah di Indonesia memiliki banyak sekali berbagai macam permainan tradisional, permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang muncul dari setiap kelompok suku yang ada di Indonesia. Menurut Dilanisa (dalam Kusumawati, 2017:132) permainan tradisional adalah permainan yang ada disuatu daerah yang memiliki tata cara tertentu dalam bermain suatu permainan dan disetiap daerah memiliki keunikan permainan yang berbeda-beda.

Menurut Wijayanti (2018:54) permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari budaya Indonesia serta anak-anak dapat melakukan permainan baik itu secara bersamaan, berkelompok maupun individu dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan, tetapi tidak semua jenis permainan tradisional yang bisa dimainkan terutama oleh anak usia dini.

Menurut Puswandari (2019:21) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang mengandung nilai-nilai budaya serta tatanan nilai kehidupan bermasyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari generasi kegenerasi selanjutnya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang dimainkan secara turun-temurun dan sebagai bentuk permainan yang menjadi kebiasaan oleh masyarakat disuatu daerah yang disesuaikan dengan aturan main dikebudayaan setempat yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok.

**2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional**

Menurut Safitri (2017:24-28) adapun jenis-jenis permainan tradisional yang bisa dimainkan anak usia dini yaitu:

a. *Gobag Sodor*

*Gobag sodor* disebut juga dengan galah asin. *Gobag sodor* merupakan salah satu permainan daerah di Indonesia. *Gobag sodor* dimainkan oleh dua kelompok. Satu kelompok terdiri dari enam orang atau lebih dan satu kelompok berperan sebagai penjaga, sementara kelompok yang satunya berperan sebagai lawan. Untuk bermain permainan galasin setiap kelompok bermain menghadang atau melakukan penjagaan terhadap lawan. Tujuan dilakukan penjagaan oleh kelompok penjaga, agar lawan tidak dapat melewati garis hingga garis terakhir secara bolak-balik. Dalam area lapagan yang telah ditentukan masing-masing anggota kelompok yang lengkap, dapat bolak-balik agar tidak ditangkap oleh lawan. Anggota tim yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan. Garis horizontal akan dijaga oleh anggota

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kelompok yang menjadi penjaga begitu juga dengan yang menjaga garis batas vertikal. Untuk menjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapat tugas untuk menjaga garis vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Kemenangan akan diperoleh regu yang menyerang dengan semua pemain penyerang dapat kembali semua lengkap.

b. Engklek

Engklek adalah permainan tradisional anak-anak Indonesia, dengan dasar permainan dimainkan oleh anak-anak, terutama anak perempuan. Dalam permainan ini pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan satu kaki melewati kotak-kotak dalam engklek. Permainan ini menggunakan gancu atau uang koin untuk dilempar.

c. Lompat tali

Lompat tali adalah salah satu permainan tradisional yang sangat menyenangkan untuk anak. Permainan lompat tali ini merupakan permainan tradisional yang tergolong sederhana dan sangat mudah dimainkan. Adapun cara bermainnya hanya dnegan melompati anyaman dari karet atau tali dengan ketinggian tertentu. Jika pemain dapat melompati tali karet tersebut, maka pemain dapat terus bermain tanpa berhenti. Namun apabila pemain gagal melompat, maka pemain

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang gagal melompati tali karet tersebut.

Cara bermain permainan tradisional lompat tali ini dapat dilakukan oleh dua orang di sisi kanan dan di sisi kiri dengan memegangi tali karet, kemudian pemain lain harus meloncatinya. Tinggi karet bias disesuaikan dimulai dari semata kaki kemudian naik ke lutut, paha, hingga pinggang. Selanjutnya adalah setinggi dada, dagu, telinga, ubun-ubun, tangan dinaikan ke atas dan tidak berjinjit, hingga berjinjit. Pemain harus melewati seluruh rangkaian ketinggian tersebut dengan tidak menggunakan alat bantu apapun. Apabila pemain gagal dalam melewati ketinggian tersebut, maka pemain harus menggantikan posisi pemegang karet, begitupun seterusnya.

d. Egrang Bambu

Egrang bambu merupakan salah satu permainan tradisional asal Indonesia yang cukup banyak diketahui oleh masyarakat. Egrang sendiri berasal dari wilayah Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat yang panjang. Egrang terbuat dari batang bambu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Cara memainkan permainan egrang ini adalah dengan berlomba berjalan mengelilingi lapangan/suatu tempat, yang lebih dulu sampai maka akan menjadi pemenangnya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Hasanah (2016:726-728) menyatakan ada beberapa jenis-jenis permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak usia dini di antaranya:

1) Congklak

Bermain Congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan uang yang disebut papan congklak.

Adapun cara dalam melakukan permainan congklak saat akan memulai permainan, setiap lubang di isi dengan 7 biji yangbiasanya terbuat dari kerang atau plastik tetapi bairkan lubang induk tetap dikosongkan. Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang, kemudian sebarkan biji yang ada di lubang tersebut ke tiap-tiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang di isi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh dilubang yang ada bijiannya maka biji yang ada akan dimasukkan ke dalam lubang induk pemain. Setelah semua baris kosong maka permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik pemain, masing-masing 7 biji dari biji yang ada dilubang induk. Dimulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk, bila tidak mencukupi maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

permainan tidak boleh di isi dan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh di ambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.

2) Kelereng

Permainan kelereng termasuk salah satu permainan rakyat yang sangat populer. Kelereng terbuat dari adonan semen dan kapur bentuknya yang bulat sebesar ibu jari kaki atau terbuat dari batu wali yang dibentuk sedemikian rupa sehinnga menyerupai kelereng yang sebenarnya. Permainan ini sangat membutuhkan keahlian. Adapun cara untuk melakukan permainan kelereng ini adalah jari tengah dan telunjuk ditekan dengan ibu jari sehingga membentuk angka nol, letakkan kelereng diantara pertemuan jari telunjuk dan ibu jari, lalu tekan dan dorong kelereng kuat-kuat dengan bantuan ibu jari kemudian lepaskan.

**3. Manfaat Permainan Tradisional**

Menurut Puswandari (2019:22) banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional ini, adapun manfaat permainan tradisional di antaranya:

a. Membantu pertumbuhan dan perkembangan diri anak ke arah lebih baik dimasa yang akan datang.

b. Memberikan kebebasan kepada anak-anak sehingga ada rasa keceriaan dan kegembiraan ketika pada saat anak memainkannya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. Dapat membantu anak dalam menjalin interaksi yang tersistematikan antara dua orang temannya atau lebih baik itu dengan teman sebayanya maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua.

d. Dapat melatih anak dalam mengatur konflik dan belajar memecahkan dari permasalahan yang dihadapinya.

Banyak sekali yang didapat anak dari bermain. Karena permain yang diaminkan anak dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak, Andang Ismail (dalam Pratoro, 2015:15) mengemukakan ada beberapa manfaat permainan tradisional bagi anak, di antaranya sebagai berikut :

1) Sebagai segala sesuatu untuk mencapai makna atau tujuan untuk membawa anak ke lingkungan bermasyarakat. Karena ketika anak dalam suasana permainan anak akan saling mengenal satu sama lain, saling menghargai satu dengan yang lainnya dan dengan begitu tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan social terhadap lingkungannya.

2) Dapat mengenal siapa dirinya. Karena anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman-temannya, dapat mengenal media atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.

3) Dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan fantasidan menyalurkan keinginan, hasrat, kesukaannya serta pembawaannya dalam suatu permianan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4) Dapat melatih untuk memproses emosi. Karena ketika anak bermain anak anak dapat menikmati berbagai macam perasaan seperti senang, gembira, semangat., namun ada anak yang merasa kecewa pada saat bermain, sebab didalam permainan ada menang dan kalah.
5) Dapat memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan pada diri anak. Pada saat anak memenangkan suatu permainan perasaan senang dan gembira dalam permainan dapat menjatuhkan diri lawan menjadi perasaan-perasaan buruk, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.
6) Dapat melatih diri anak pada saatu bermain untuk mentaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran dalam permainan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional yaitu mampu melatih serta membelajarkan anak untuk kehidupan sehari-hari, melatih ketangkasan, melatih keterampilan, serta mengoptimalkan tumbuh kembang anak dari berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

**4. Permainan Tradisional *Tarik Upih***

Menurut Wahyuni dan Muazimah (2020:63) permainan *tarik upih* merupakan sebuah permainan tradisional yang berbasis kearian lokal yang bisa mengembangkan motorik kasar. Dibeberapa negara ASEAN sebagian besar anak-anak melakukan permainan ini. Permainan tradisional ini masih banyak sekali ditemukan dan dimainkan di daerah pedesaan karena media

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

yang digunakan mudah didapat, akan tetapi permainan ini sudah sangat jarang dilakukan di daerah perkotaan. Pohon pinang tumbuh di pedesaan bahkan dikembangkan oleh masyarakat setempat. *Upih* pinang merupakan bagian atau pangkal yang disering disebut pelepah daun pokok pinang. Jika pelepah ini sudah tua biasanya akan terjatuh ke tanah dan dibuang begitu saja atau dibakar. Akan tetapi, pelepah ini masih bisa dimanfaatkan menjadi suatu permainan salah satunya untuk permainan tradisonal yang dikenal dengan *tarik upih*. Daun pinang dari pelepah dapat dibuat menjadi alat permainan edukatif.

*Tarik upih* dimainkan oleh 2 orang atau lebih, baik itu dikalangan anak-anak maupun dikalangan remaja. Adapun cara bermainnya adalah 1 orang duduk di atas upih dan 1 orang lagi menarik *upih* dan dapat dilakukan secara bergantian dengan adil. Biasanya permainan *tarik upih* dilombakan untuk memperingati hari-hari nasional. karena mengandung kecepatan, kegembiraan dan kebahagiaan bagi pemain pada saat bermain. Permainan ini juga dapat dikembangkan bagi lembaga-lembaga PAUD mana pun, karena permainan ini dapat melatih dan mengembangkan kreativitas serta tanggung jawab bagi anak (Wahyuni dan Muazimah, 2020:63).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Gambar 2.1 Permainan *Tarik Upih***

## B. Kemampuan Kerjasama

### 1. Pengertian Kemampuan Kerjasama

Menurut Rabbin (dalam Wulandari & Suparno 2020:865) mengatakan kemampuan merupakan suatu kecakapan atau kesanggupan yang ada sejak lahir yang mana berkaitan dengan aktivitas mental atau hasil dari suatu latihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan yang ingin dicapai. kemampuan tersebut meliputi seperti kemampuan fisik dan intelektual, kemampuan fisik yang berkaitan dengan stamina dan tubuh, sedangkan kemampuan intelektual berkaitan dengan aktivitas mental. Adapun menurut Saputra & Rudyanto (dalam Wulandari & Suparno 2020:865) kerjasama adalah sebuah kepentingan yang mengharuskan seseorang untuk saling mendekat, mengurus serta mencapai tujuan bersama-sama.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Fauziah, dkk (2019:64) kerjasama adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam diri manusia kemampuan kerjasama ini sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, karena dengan kerjasama dapat melatih kepekaan anak terhadap lingkungan sosial nya, kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi, melatih anak untuk bisa menghargai orang lain, melatih anak untuk dapat saling tolong-menolong, dan melatih anak untuk dapat menjalin hubungan dengan teman dan lingkungannya. Dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 2 juga dijelaskan tentang pentingnya kerjasama.

وَتَعَاوَنُوا۟ عَلَى ٱلْبِرِّ وَٱلتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا۟ عَلَى ٱلْإِثْمِ وَٱلْعُدْوَٰنِ ۚ
وَٱتَّقُوا۟ ٱللَّهَ ۖ إِنَّ ٱللَّهَ شَدِيدُ ٱلْعِقَابِ

Artinya: *Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksa-Nya* (Departemen Agama RI, 2010).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup dengan sendirinya dan akan saling membutuhkan satu sama lain. Sehingga orang-orang muslim diperintahkan untuk saling membantu atau bekerjasama dalam hal apapun asalkan kebaikan. Oleh karena itu kemampuan kerjasama harus dipupuk dan dilatih sejak dini, agar kelak sikap berkerjasama dapat membiaskan anak untuk saling tolong-menolong dengan sesamanya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Sitorus (2018:3) kemampuan kerja sama tersebut bila tidak dibiasakan dengan baik maka dapat dikhawatirkan akan berakibat buruk dalam ketika anak berdaptasi, baik itu penyesuaian dalm bidang akademik maupun bidang yang menyangkut kehidupan sosial anak. Idealnya pada usia prasekolah, khususnya pada usia 5-6 tahun kemampuan kerjasama sudah mulai terlihat dan berkembang. Pada usia 5-6 tahun anak seharusnya anak sudah mulai mengenal berbagai bentuk interaksi sosial yang berwujud dalam aktifitas kerjasama, khususnya dalam aktifitas bermainnya. Selain itu dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini pun kemampuan kerjasama tersebut sudah tercantum menjadi salah satu tolak ukur dalam perkembangan sosial emosional anak.

Sikap prososial sangat dalam kaitannya dengan kemampuan kerjasama sesungguhnya sikap sosial merupakan fitrah manusia dan bagi umat Islam harus saling bekerjasama, membantu dan menolong sebagaimana firman Allah Swt dalam Surat At-Taubah ayat 71 berikut:

وَالْمُؤْمِنُوْنَ وَالْمُؤْمِنٰتُ بَعْضُهُمْ اَوْلِيَآءُ بَعْضٍۘ يَأْمُرُوْنَ بِالْمَعْرُوْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُقِيْمُوْنَ الصَّلٰوةَ وَيُؤْتُوْنَ الزَّكٰوةَ وَيُطِيْعُوْنَ اللّٰهَ وَرَسُوْلَهٗۗ اُولٰۤىِٕكَ سَيَرْحَمُهُمُ اللّٰهُ ۗاِنَّ اللّٰهَ عَزِيْزٌ حَكِيْمٌ

Artinya: Dan orang-orang yang beriman, lelaki dan perempuan, sebahagian mereka (adalah) menjadi penolong bagi sebahagian yang lain, mereka menyuruh (mengerjakan) yang ma'ruf, mencegah dari yang munkar, mendirikan shalat, menunaikan zakat dan mereka taat pada Allah dan Rasul-Nya, mereka itu akan diberi rahmat oleh Allah; sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana (Departemen Agama RI, 2010).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan ayat di atas, sangat jelas bahwa antara sesama muslim atau orang yang beriman hendaknya harus saling membantu, tolong menolong dan bekerjasama dalam hal kebaikan, serta mencegah hal-hal yang tidak diinginkan khususnya dalam hal keburukan yang dapat menimbulkan kerusahan dan permusuhan. Maka dari itu dengan melaksanakan dan menerapkan apa yang tersurat dalam ayat di atas tentu akan terbina kerjasama yang baik dalam kehidupan seseorang. Tentunya kemampuan kerjasama yang baik tersebut harus dibina dan dipupuk sejak sedini mungkin.

Adapun sikap bekerja bersama dalam menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain menurut Hurlock (dalam Wulandari & Suparno, 2020:865) kerjasama merupakan salah satu indikator dalam perilaku sosial. terdapat enam unsur-dalam karakter esensial dan utama yang harus ditanamkan pada diri peserta didik yang meliputi: 1) Ketulusan hati atau kejujuran (*honesty*), 2) Belas kasih (*compassion*), 3) Kegagah beranian (*courger*): 4) Kasih sayang (*kidness*), 5) Kontrol diri (*self-control*) dan 6) Kerjasama (*cooperation*). Salah unsur satu karakter pada anak usia dini yang dapat distimulasi dalam dunia pendidikan di sekolah ialah karakter kerjasama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan aktivitas bekerja yang dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu kegiatan secara bersama yang membutuhkan hubungan timbal balik yang positif antara anggota

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan, karena bekerjasama dapat meringankan beban satu sama lain dengan dibentuknya suatu kelompok dengan cara berbagi tugas dengan teman satu kelompoknya sehinggga dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan bersama-sama.

**2. Syarat-syarat Kerjasama**

Menurut David (dalam Lestari, 2020:23) mengatakan bahwa ada empat syarat dalam kerjasama, yaitu:

a. Saling ketergantungan dan saling menguntungkan satu sama lain dalam melakukan usaha secara bersama-sama.
b. Interaksi langsung dengan orang yang ada di dalam satu kelompok.
c. Setiap anak harus memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai sutu tugas atau materi dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan.
d. Setiap anak diharapkan memiliki kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat, yang dimiliki oleh setiap anak.

Menurut saputra (dalam Wati, 2013:6) menjelaskan syarat-syarat tercapainya kerjasama sebagai berikut:

1) Kepentingan yang sama

Kepentingan yang sama akan terwujud apabila setiap komponen anggota memiliki kepentingan ingin dicapai.

2) Adil

Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan. Artinya setiap orang memiliki kesempatan yang sama dalam melaksanakan kegiatan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

bersama dan akan memperoleh imbalan yang setimpal sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama.

3) Saling mengerti

Kerjasama harus dilandasi perasaan saling mengerti dan memahami kepentingan setiap orang yang terlibat dalam kegiatan bersama yang dilakukan.

4) Tujuan yang sama

Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan yang sama tentang hal yang ingin dicapai. Menetapkan tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena keberhasilan damam suatu kelompok harus didasari oleh kepentingan kepentingan yang sama serta ingin dicapai oleh kelompok.

5) Saling membantu

Kerjasama merupakan dasar keberhasilan dalam mencapai tujuan. Hal ini akan lebih mudah terjadi apabila setiap orang dalam kelompok bersedia saling membantu sesama anggota kelompok untuk mencapai tujuan tersebut.

6) Saling melayani

Kesediaan saling melayani juga merupakan syarat terjadinya kerjasama, dimana masing-masing anggota bersedia saling melayani kepentingan anggota lain. Sehingga akan terjadi keselarasan distribusi kegiatan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

7) Bertanggung jawab

Kerjasama merupakan wujud dari tanggung jawab setiap orang yang terlibat dalam kelompok. Apabila ada salah satu anggota kelompok yang tidak bertanggung jawab, maka akan mempengaruhi pencapaian tujuan kelompok tersebut.

8) Penghargaan

Hal yang sangat penting dalam kerjasama adalah keinginan untuk saling menghargai sesama anggota kelompok. Saling menghargai akan membuat semua pekerjaan yang dilakukan menjadi menyenangkan.

9) Kompromi

Kompromi merupakan salah satu unsur yang sangat penting untuk melandasi kapan suatu kegiatan akan diselesaikan. Karena kerjasama merupakan gabungan kerja dari setiap orang yang tergabung dalam suatu kelompok, dan cara kerja tiap-tiap orang berbeda-beda, ada yang cepat adapula yang lambat. Sehingga dibutuhkan kompromi yang matang terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan bersama.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi syarat-syarat dalam bekerjasama, yaitu adanya interaksi antara individu dengan anggota lainnya, antara kelompok dengan kelompok lainnya untuk mencapai kepentingan bersama, saling mengerti, saling membantu, saling melayani, saling betanggung jawab, menghargai serta berkompromi dalam tercapainya tujuan yang sama.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**3. Tujuan kerjasama**

Kemampuan kerjasama sangatlah penting bagi perkembangan seseorang, oleh sebab itu kemampuan kerjasama anak harus dipupuk sedini mungkin. Menurut Saputra dan Rudyanto (dalam Prihatiningsih 2019:15) tujuan dari kerjasama untuk anak usia dini yaitu:

a. Sebagai bekal untuk seseorang dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
b. Membentuk kepribadian manusia 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 tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga membentuk anak sebagai pihak aktif.
d. Memantapkan interaksi pribadi di antara anak dan di antara pendidik dengan anak didik lainnya. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Menurut Yudha (dalam Adistyasari, 2013:21) mengatakan bahwa tujuan adanya kerjasama untuk anak usia dini, yaitu untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial, mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menjadikan anak sebagai pihak yang aktif, selain itu juga dapat memantapkan interaksi pribadi di antara anak dengan temannya dan guru dengan anak didik, hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun kebersamaan satu sama lainnya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kemampuan kerjasama yaitu untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, 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, baik secara individu atau secara kelompok dimasa yang akan datang.

**4. Manfaat Kerjasama**

Menurut Saputra dan Rudyanto (dalam Kustiyam, 2014:28) Kerjasama memiliki manfaat yang dapat diperoleh anak ketika melakukan suatu kegiatan, manfaat yang dapat dihasilkan melalui kerjasama adalah sikap tanggung jawab pada diri anak akan bertambah terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak memiliki sikap solidaritas

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

yang tinggi dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok, menerapkannya dalam kehidupan, serta anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.

Menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (dalam Lestari, 2020:24) mengatakan bahwa manfaat dari kerjasama adalah:

1) Mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial siswa karena melalui kerjasama seseorang akan memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan peserta didik lain
2) Mempersiapkan anak untuk belajar bagaimana mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik dari guru, teman, bahan pelajaran, atau sumber belajar yang lainnya.
3) Meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah kelompok
4) Membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi dalam suatu kelompok.
5) Membiasakan peserta didik untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa manfaat dari adanya kerjasama yaitu untuk membentuk anak agar memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam lingkungan sosialnya, karena ketika anak memiliki hubungan sosial yang tinggi akan memudahkan anak

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya. Dengan kemampuan kerjasama yang baik anak dapat menikmati masa kecilnya serta tumbuh dan berkembang menjadi orang dewasa yang memiliki kemampuan adaptasi yang baik, dan kehidupannya akan lebih bahagia.

**5. Unsur-unsur Dalam Kemampuan Kerjasama**

Terdapat beberapa unsur-unsur dalam kemampuan kerjasama yang merupakan komponen yang mendasar di dalam diri seseorang Menurut Johnson, dkk (dalam Prihatiningsih 2019:16) unsur-unsur tersebut antara lain:

a. Saling ketergantungan yang positif

Saling ketergantungan secara positif adalah perasaan saling membantu dalam aktivitas tersebut, dengan kata lain di dalam kerjasama terdapat perasaan saling terhubung satu sama lain.

b. Tanggung jawab perseorangan

Tanggung jawab perseorangan dibutuhkan agar maing-masing merasa bahwa aktivitas tersebut adalah tanggung jawab mereka dan harus diselesaikan.

c. Interaksi

Interaksi atau hubungan penting dalam sebuah kerjasama agar masing-masing dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan. Selain itu akan lebih baik jika dalam interaksi kerjasama yang terjadi adalah tatap muka secara langsung.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

d. Komunikasi

Komunikasi jelas merupakan komponen penting dalam kerjasama, karena melalui komunikasi masing-masing dapat memahami satu sama lain sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Komunikasi ini juga merupakan salah satu komponen dalam skill-skill interpersonal yang penting dalam kerjasama.

e. Evaluasi/Penilaian

Evaluasi ini merupakan bagian dari komponen pemrosesan untuk engetahui keberhasilan dalam kerjasama maka diperlukan suatu aktivitas yang disebut evaluasi.

Kemampuan kerjasama yang digunakan pada kegiatan pembelajaran oleh Eggen dan Kauchak (dalam Puswandari, 2018:178) adanya beberapa unsur di antaranya yaitu:

1) Mendengarkan orang lain berbicara dengan sopan dan baru berbicara setelah orang lain selesai bicara.
2) Menyampaikan pendapat dengan sopan.
3) Menghargai ide dari orang lain.
4) Menangkap ide orang lain dengan tepat sebelum mengatakan tidak setuju.
5) Mendukung setiap partisipasi dari setiap anggota kelompok.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur yang terdapat dalam kerjasama adalah adanya saling ketergantungan yang positif antara individu seperti komunikasi dengan sopan, tanggung jawab,interaksi, yang mendukung setiap partisipasi anggota kelompok.

**6. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kerjasama**

Kerjasama pada anak dapat ditanamkan sejak masa perkembangan anak. Kerjasama pada anak dapat berkembang cepat jika terdapat faktor-faktor. Menurut Muhaimin (dalam Zahwa, 2017:10) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kerjasama pada anak di antaranya sebagai berikut:

a. Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas tekanan. Rangsangan kerjasama yang tepat dan diberikan kepada anak akan menjadi optimal jika anak tidak merasa tertekan. Jika anak merasa tertekan dapat menghambat tingkat emosi kerja sama anak serta menunjukan sikap dan minat yang tidak tulus pada anak dalam sikap kerja sama. Karena anak usia dini tingkat emosi masih kuat dalam hal bermain secara bekerja sama, karena itu sebagai pendidik harus menunjukkan minat dan perhatian tinggi terhadap anak.

b. Menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal dalam bercakap-cakap dengan anak, sehingga terkesan bagi anak perilaku yang baik dan buruk. Orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapannya. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

intonasi yang sesuai. Melibatkan anak dalam komunikasi. Orang dewasa perlu melibatkan anak untuk ikut membangun komunikasi dan kerja sama serta guru menghargai ide-idenya dan memberikan respon yang baik.

Menurut David, dkk (dalam Rahmadani, 2019:21) mengatakan faktor- faktor yang mempengaruhi dalam kemampuan kerjasama sebagai berikut:

1) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat dapat berpengaruh terhadap hubungan kerjasama yang ada disekitar anak. Anak–anak yang berasal dari wilayah perkotaan biasanya dapat menyesuaikan diri dibandingkan dengan anak-anak yang ada di pedesaan.

2) Komunikasi

Hubungan kerjasama komunikasi antar anggota sangat diperlukan dalam kelompok. Pada umumnya, semakin banyak komunikasi yang dilakukan semakin besar kemungkinan terjadinya kerjasama. Komunikasi memungkinkan anggota pemain saling mendorong untuk kerjasama, mendiskusikan rencana, membuat perjanjian, saling menyakinkan bahwa antara anak dengan anak yang lainnya dapat dipercaya, serta saling mengenal satu sama lain.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3) Ukuran kelompok

Semakin besar ukuran dalam suatu kelompok semakin tinggi dalam kemampuan kerjasama. Bila ukuran kelompok semakin sedikit, kerjasama akan berkurang.

4) Hubungan timbal balik dalam interaksi akan menimbulkan persaingan awal yang lebih besar dan sering terjadi disusul kerjasama berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan kerjasama adalah adanya hubungan timbal balik dalam interaksi suatu kelompok yang dapat mempengaruhi baik itu dalam lingkungan keluarga maupun ligkungan dari luar serta adanya komunikasi antar anggota kelompok.

**7. Keterkaitan Permainan Tradisional *Tarik Upih* Terhadap Kemampuan Kerjasama**

Menurut Wahyuni dan Muazimah (2020:63) permainan *tarik upih* merupakan sebuah permainan tradisional yang berbasis kearifan lokal yang bisa mengembangkan motorik kasar serta dapat mengembangkan kemampuan kerjasama. Karena mengandung kecepatan, kegembiraan dan kebahagiaan bagi pemain pada saat bermain. Keterkaitan permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama ini terlihat ketika pada saat anak menarik *upih* anak membutuhkan tenaga, kecepatan, serta saling membantu dalam bermain untuk bisa sampai ke garis *finish*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sehingga membutuhkan kekompakan antara anggota kelompok dengan anggota yang lainnya, maka dari itu anak membutuhkan kerjasama.

## C. Penelitian Relevan

Penelitian ini membahas tentang "Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Islam Setia Aqidah". Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Rahmadani (2018) dengan judul "Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok B Di TK Negeri Pembina Pagaruyung" menyatakan dalam hasil penelitian bahwa kemampuan kerjasama anak setelah mengikuti metode bermain peran mencapai *pretest* rata-rata 18 dan hasil *posttest* nilai rata-rata 23.61. Dari hasil penelitian menunjukan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5%. Hal ini menunjukan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.
2. Penelitian yang dilakukan Wahyu Hidayati (2014) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A Tk Aba Ledok I Kulon Progo menyatakan 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

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

3. Penelitian yang dilakukan Gusti Prantoro pada tahun 2015 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini" Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap keterampilan sosial anak usia dini di TK Indriya Jetis kota Yogyakarta. Melalui permainan tradisional bakiak dan engklek, anak mampu mengembangkan aspek keterampilan sosial yang meliputi, keterampilan berkomunikasi, *peer acceptance* atau penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok dan mengatasi konflik dalam bermain. Pada setiap aspek keterampilan sosial yang diamati mengalami peningkatan positif saat melaksanakan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek pada setiap aspek keterampilan social anak yang diamati.
4. Penelitian Niswaturrohma (2019) yang berjudul "Permainan Tradisional Teka-Teki Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kerjasama Melalui Pembelajaran Berhitung Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Dharma Wanita Tebon Kurangmojo Magetan" menyatakan bahwa hasil penelitan terdapat pengaruh signifikan antara permainan "teka-teki gobak sodor"

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dlam meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak, hal ini dibuktikan dari hasil pada pra siklus 100% anak tidak mampu bekerjasama dan pada siklus I diperoleh hasil 50% akhirpada siklus II dengan persentase 78%. Dengan begitu permainan "teka-teki gobak sodor" sangat berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak dinyatakan berhasil.

Perbedaan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di atas adalah peneliti sebelumnya menggunakan jenis penelitian tindakan kelas serta variabel yang dikembangkan adalah metode bermain peran dalam kemampuan kerjasama anak. Adapun persamaan penelitian ini dengan pelitian yang dilakukan sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *one group pretes-postest* dan sama-sama menggunakan variabel permainan tradisional dalam kemampuan kerjasama.

## D. Konsep Operasional

Permainan tradisional *tarik upih* adalah permainan tradisional yang dimainkan secara individu ataupun berkelompok yang dapat mengembangkan motorik kasar serta dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Kemampuan kerjasama merupakan suatu aktivitas yang dikerjakan bersama-sama dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Sesuai dengan indikator yang digunakan dalam kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun yang mengacu pada pendapat Jhonson,dkk di antaranya ketergantungan positif meliputi: a) saling membantu dalam kelompok pada saat bermain, b) tidak

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

saling berebut mainan. Tanggung jawab perorangan meliputi: c) mentaati aturan dalam permainan, d) menyelesaikan permainan. Interaksi meliputi: e) anak mau bermain dengan temannya, f) emiliki inisiatif membagi temannya masuk ke dalam kelompok bermain. Komunikasi meliputi: g) mengemukakan pendapat, h) menerima pendapat teman kelompoknya. Evaluasi meliputi: i) bekerjasama dalam bermain, j) portif dalam keberlangsungan bermain.

## E. Kerangka Berfikir

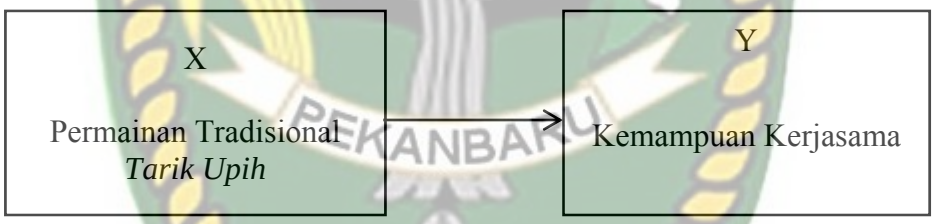
Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat setempat yang dimainkan secara turun-temurun baik secara berkelompok maupun individu sesuai dengan adat istiadat setempat. permainan tradisional ini dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Kemampuan kerjasama adalah kecakapan dalam berkomunikasi, memiliki bertanggung jawab, saling menolong dan dapat menyelesaikan sesuatu secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama, karena kemampuan kerjasama sangat penting distimulasi sejak dini, dengan bekerjasama anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana cara anak bisa berbagi, saling membantu, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman, menyelesaikan masalah dalam kelompok,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

menghargai pendapat orang lain, dan tanggung jawab dengan lingkungan sekitarnya.

Dapat dipahami bahwa, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial pada anak terutama pada kemampuan kerjasma. Karena pada dasarnya manusia merupakan mahluk sosial, yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu manusia harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya terutama kemampuan bekerjasama. Penelitian ini berfokus pada kemampuan kerjasama anak usia dini. Menggunakan permainan tradisional *tarik upih* ini, dapat mempengaruhi kemampuan kerjasama anak.




**Gambar 2.2**
**Kerangka Konseptual**

## F. Hipotesis

Menurut Sugiono (2019:115) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis bersifat jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasari teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

diperoleh melalui pengumpulan data. Dalam penelitian terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan yaitu hipotesis kerja (Ha) dirumuskan dengan kalimat positif "Ada/terdapat" sedangkan hipotesis nol (Ho) dirumuskan dengan kalimat *negative* "tidak ada".

Jadi dapat disimpulkan hipotesis ini sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama anak di TK Islam Setia Aqidah.

Semakin sering bermain permainan tradisional maka semakin baik kemampuan kerjasama.

Ho: Tidak terdapat pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama anak di TK Islam Setia Aqidah.

Semakin sedikit bermain permainan tradisional maka semakin kurang kemampuan kerjasama.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti maka penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Eksperimental Designs.* Menurut Sugiyono (2019:128) penelitian eksperimen merupakan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *indenpenden* (*treatmen*/perlakuan) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Penelitian dilaksanakan di TK Islam Setia Aqidah

2. Waktu Penelitian

   Adapun penelitian dilakukan selama 2 bulan, yaitu dari tanggal 4 November sampai 16 Desember 2021

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B3 di TK Islam Setia Aqidah yang berjumlah 16 peserta didik. Sedangkan objek penelitian ini adalah kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:145). Adapun Menurut Sugiyono (2019:146) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini jumlah sampel yang di ambil yaitu 16 anak usia 5-6 tahun.

## E. Desain Penelitian

Menurut Sanjaya (dalam Sari, 2020:30) desain penelitian merupakan rancangan yang teratur yang tersusun terlebih dahulu sehingga dapat dipakai dalam penelitian sebagai pedoman untuk melaksanakan eksperimen, sehingga data yang diperoleh benar-benar meyakinkan tanpa ada keraguan untuk dapat dijadikan sebagai bahan merumuskan kesimpulan dari suatu kejadian.

Penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Postest Design* karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. Didalam rancangan ini dilakukan dua kali observasi, yaitu observasi sebelum eksperimen (O1) disebut pretest dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *posttest*. *Prettest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan dalam penggunaan permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama di TK Islam

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Setia Aqidah maka satu kelompok yang digunakan untuk penelitian diberi *pretest*, kemudian diberi *treatment* (perlakuan) dan diobservasi hasilnya.

*Pretest Treatment Posttest*

O1 X O2

**Gambar: 3.1**
**One Grop Pretest-Posttest Design**

Keterangan:

O1 = Uji awal sebelum diberi perlakuan (*Pretest*)

O2 = Uji akhir setelah diberi perlakuan (*Posttest*)

X = Perlakuan yang diberikan di kelompok *eksperimen* menggunakan permainan *tarik upih* (*Treatment*).

Ketentuan:

1. Tahap *Pretest*

   *Pretest* dilakukan dengan observasi awal untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak. Pada observasi awal subjek tidak diberikan perlakuan. *Pretest* ini untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak di TK Islam Setia Aqidah.

2. Tahap *Treatment*

   Menentukan jadwal penggunaan pretest (O1), treatment (X), dan posttest (O2). Dalam penelitian ini menentukan jadwal berdasarkan waktu yang telah ditentuka. Perlakuan dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional *tarik upih*. Hal ini dikarenakan agar dapat melihat perbedaan setelah pemberian *treatment* dengan jelas.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3. Tahap *Posttest*

   *Posttest* dilaksanakan setelah perlakuan/*treatment* yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan berpengaruh atau tidak terhadap kemampuan kerjasama anak. Untuk mengetahui pengaruhnya maka dilakukan pengolahan data. Kemudian menarik kesimpulan apakah permainan tradisional *tarik upih* berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak di TK Islam Setia Aqidah.

## F. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:75) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Terdapat dua jenis veriabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*independent*)

   Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependent (terikat).

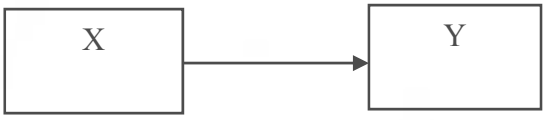
   Variabel Bebas: Permainan Tradisional *Tarik Upih*

2. Variabel Terikat (*Depedent*)

   Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

   Variabel Terikat: Kemampuan Kerjasama.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :




**Gambar: 3.2**
**Variabel Penelitian**

Keterangan:
X: Permainan Tradisional *Tarik Upih*
Y: Kemampuan Kerjasama

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adala berupa tes unjuk kerja atau dengan menggunakan non tes kemampuan kerjasama.

1. Teknik Observasi

   Sugiyono (2019:238) menyatakan observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis, yaitu wawancara dan kuesioner.

   Observasi yang dilakukan dalam memperoleh data mengenai kemampuan kerjasama anak di kelas B3 (Umar Bin Khattab) di TK Islam Setia Aqidah.

2. Tes

   Tes adalah suatu teknik pengukuran yang dilaksanakan dengan megamati kegiatan peserta didik melakukan kegiatan/tugas. Cara penelitian ini dianggap lebih dipercaya dari pada tes tertulis, sebab yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan anak yang sebenarnya Yuniantika (dalam Sari, 2021:35) Penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja yang mana untuk mengamati dan mengumpulkan data tentang kerjasama anak di TK Islam Setia Aqidah.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019:229) dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, maupun suatu karya. Misalnya bentuk dokemen tulis: biografi, peraturan, catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*) atau kebijakan. Dokumen berbentuk gambar: foto, gambar foto atau sketsa, sedangkan dokumen bentuk karya: karya seni yang berupa gambar, film atau patung.

**Gambar: 3.3**
**Teknik Pengumpulan Data**

## H. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 : $\mu \leq \mu 0$

Ha : $\mu \neq \mu 0$

Keterangan:

H0 : Hipotesis nol

Ha : Hipotesis alternatif

$\mu$ = Rata-rata hasil kemampuan kerjasama

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## I. Instrumen Penelitian

Menurut Safitri (2019:45) instrumen penelitian adalah suatu alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen non tes yang berupa unjuk kerja. Adapun data yang diperlukan pada penelitian ini yaitu data primer, merupakan data yang dihimpun langsung oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan observasi, tes dan dokumentasi.

**Tabel: 3.1**
**Instrumen Penelitian Untuk Mengukur Kemampuan Kerjasama**

| Variabel | Aspek yang Dinilai | Indikator | Item |
|---|---|---|---|
| Kerjasama | Ketergantungan positif | a. Saling membantu dalam kelompok pada saat bermain<br>b. Tidak saling berebut mainan | 1. 2 |
| | Tanggung jawab perorangan | c. Mentaati aturan dalam permainan<br>d. Menyelesaikan permainan | 3. 4 |
| | Interaksi | e. Anak mau bermain dengan temannya<br>f. Memiliki inisiatif membagi temannya masuk ke dalam kelompok bermain | 5. 6 |
| | Komunikasi | g. Mengemukakan pendapat<br>h. Menerima pendapat teman kelompok | 7. 8 |
| | Evaluasi | i. Bekerjasama dalam permainan<br>j. Sportif dalam keberlangsungan permainan | 9.10 |

Sebelum alat ukur ini digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya, perlu dilakukan uji coba (*Try Out*) instrument tes untuk mengetahui indikator mana saja yang termasuk kategori baik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan (*Validitas*) dan konsistensi (*Reliabilitas*), guna mendapatkan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

alat ukur yang benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Tes yang diuji coba terdiri dari 10 item yang berbentuk pernyataan. Uji coba tes kemampuan kerjasama ini diberikan kepada 10 orang siswa usia 5-6 Tahun pada kelompok B di PAUD Al-Qisthi Teratak Buluh, pada tanggal 10 September 2021. Setelah diuji coba langkah selanjutnya, setiap indikator dianalisis melalui uji validitas dan reabilitas. Hasil validitas dari setiap item yang diuji coba menyatakan bahwa dari semua 10 indikator dinyatakan valid sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Soal dikatakan valid jika rxy > 0,63. Berikut ringkasan hasil uji validitas:

**Tabel: 3.2**
**Hasil uji validitas setiap indikator**

| No item | $R_{xy}$ | Hasil | Korelasi |
|---|---|---|---|
| 1. | 0,82 | Valid | Tinggi |
| 2. | 0,92 | Valid | Tinggi |
| 3. | 0,66 | Valid | Sedang |
| 4. | 0,92 | Valid | Tinggi |
| 5. | 0,67 | Valid | Sedang |
| 6. | 0,76 | Valid | Tinggi |
| 7. | 0,73 | Valid | Tinggi |
| 8. | 0,93 | Valid | Tinggi |
| 9. | 0,92 | Valid | Tinggi |
| 10. | 0,92 | Valid | Tinggi |

Setelah instrumen diujikan kepada 10 orang siswa kelompok B di Paud Al-Qisthi Teratak Buluh, langkah selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Tabel: 3.3**
***Reliability Statistics***

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|---|---|
| .787 | 10 |

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat kekonsistenan suatu instrumen. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai sebesar 0,78 dengan jumlah item sebanyak 10 soal. Karena r > 0,63 maka dari 10 indikator tersebut dikatakan reliabel.

**Tabel 3.4**
**Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional**

| No. | Aspek Pengamatan | Penilaian Perkembangan | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak mau saling membantu dalam kelompok pada saat bermain | | | | |
| 2. | Anak tidak saling berebut mainan | | | | |
| 3. | Anak dapat mentaati aturan dalam permainan | | | | |
| 4. | Anak mau melakukan permainan sampai selesai | | | | |
| 5. | Anak mau bermain bersama temannya | | | | |
| 6. | Anak memiliki inisiatif membagi temannya masuk ke dalam kelompok | | | | |
| 7. | Anak dapat mengemukakan pendapat pada saat bermain | | | | |
| 8 | Anak mau menerima pendapat teman kelompok | | | | |
| 9. | Anak mau bekerjasama dalam permainan | | | | |
| 10 | Anak sportif dalam keberlangsungan bermain | | | | |

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## J. Teknik Analisis Data

Menurut Safitri (2019:42) Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang kemudian diolah dengan cara dianalisis. Menurut Jakni (dalam Sari, 2020:38) analisis data yaitu tindakan untuk mengolah data dan menjadi informasi, baik yang disajikan dalam bentuk angka maupun narasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam satu penelitian ilmiah. Teknik analisi data menggunakan bantuan program, *SPSS Ver 23*.

1. Uji Reabilitas

   Menurut Arikunto (dalam Sari, 2020:38) reabilitas adalah sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut baik. Instrument yang dapat dipercaya (reliabel) akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila memang data benar sesuai dengan kenyataannya, maka beberapa kali diambil, akan tetap sama. Uji reabilitas ini dilakukan dengan menggunakan instrument dengan reabilitasnya 0,787

2. Uji Deskripsi Data

   Uji analisis deskripsi data statistic digunakan untuk mendiskripsikan data yang diperoleh dari suatu *pretest* dan *posttest* dari kedua variabel, yakni meliputi *mean*/nilai rata-rata, *median*/nilai tengah, *modus*/nilai yang sering muncul, nilai minimal, *range*/rentang, standart *deviation*/simpagan baku (safitri, 2019:42).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3. Uji *Willcoxon Signed Ranks*

Uji *Willcoxon* berfungsi untuk menguji perbedaan antara data berpasangan, menguji komparasi antara 2 pengamatan sebelum dan sesudah (*before after design*) dan mengetahui efektivitas suatu perlakuan Purnomo (dalam Sari, 2020:39). Uji *willcoxon signed ranks* merupakan uji nonparametris untuk mengukur signifikansi perbedaan antara 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal. Uji *willcoxon signed ranks test* merupakan uji *alternative* dari uji *pairing t test* atau *t paired* apabila tidak memenuihi asumsi normalitas. Karena jika data penelitian tidak pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan program *SPSS Ver* 23 yaitu (Uji *Statistik Non Parametrik*). Pengujian hipotesis yang dilakukan pada data nilai *pretest-posttest* di kelompok B3 kelas (Umar Bin Khattab). Adapun langkah-langkah uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* sebagai berikut hipotesis statistik:

Ho : Tidak ada pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada kelompok B3 (Umar Bin Khattab) di TK Islam Setia Aqidah. Semakin sedikit bermain permainan tradisional maka semakin kurang kemampuan kerjasma.

Ha : Ada pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada kelompok B3 (Umar Bin Khattab) di TK Islam Setia Aqidah. Semakin sering bermain permainan tradisional maka semakin baik kemampuan kerjasama.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya memiliki izin operasional : 420/ P Dan K - Paudni/12089. dan berdiri tahun 2016, dengan posisi geografis 0.420311 (Lintang) dan 101.421282 (Bujur). TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya beralamat di Jalan Pesantren, perumahan Setia Pertiwi, Kecamatan Siak Hulu, Kubang Jaya, Kode Pos 28452. Letak TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya ini tepat di pinggir jalan sebelum perumahan setia pertiwi dan pesantren Al-Ihsan *Boarding School*. dengan batas-batas sebagai berikut : a) batas sebelah timur : Perumahan Mayang Asri b) batas sebelah barat : Perumahan Setia Pertiwi c) batas sebelah utara : Perumahan Persada, d) batas sebelah selatan : Pesantren Ihsan Boarding School.

**Tabel 4.1**
**Profil Sekolah TK Islam Setia Aqidah**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1.** | **Identitas Sekolah** | | |
| 1. | Nama Sekolah | : | Tk Islam Setia Aqidah |
| 2. | | | |
| 3. | Npsn | : | 69955387 |
| 4. | Jenjang Pendidikan | : | Tk |
| 5. | | | |
| | Status Sekolah | : | Swasta |
| | Alamat Sekolah | : | Kubang Jaya |
| | Rt/Rw | : | 02/02 |
| 6. | | | |
| | Kode Pos | : | 28452 |
| | Kelurahan | : | Kubang Jaya |

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Kecamatan | : | Kec. Siak Hulu |
| | Kabupaten | : | Kab. Kampar |
| | Provinsi | : | Prov. Riau |
| | Posisi Geografis | : | 0.420311 (Lintang)<br>101.421282 (Bujur) |
| 7. | Sk Pendirian Sekolah | : | 420/ P Dan K - Paudni/12089 |
| 8. | Tanggal Sk Pendirian | : | 2016-11-21 |
| 9. | Status Kepemilikan | : | Yayasan |
| 10. | Sk Izin Operasional | : | 420/ P Dan K - Paudni/12089 |
| 11. | Tgl Sk Izin Operasional | : | 2016-11-21 |

Sumber : Data TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya

Visi TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya adalah "Menjadikan generasi Islam dan Berprestasi dan berakhlak Qur'ani". Dan Misi TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya adalah :

a. Menjadkan sekolah sebagai media dakwah
b. Menjadikan sekolah sebagai media perubahan dalam masyarakat
c. Menjadikan sekolah sebagai pusat pengembangan pendidikan anak usia dini yang islami yang memadukan tiga ranah pendidikan (*Kognitif, Psikomotorik,* dan *Afektif).*

Serta tujuan TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya adalah :

1. Tujuan
   a. Tercapainya pelayanan kesejahteraan belajar yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak-anak sehingga menjadi generasi islam dan berprestasi.

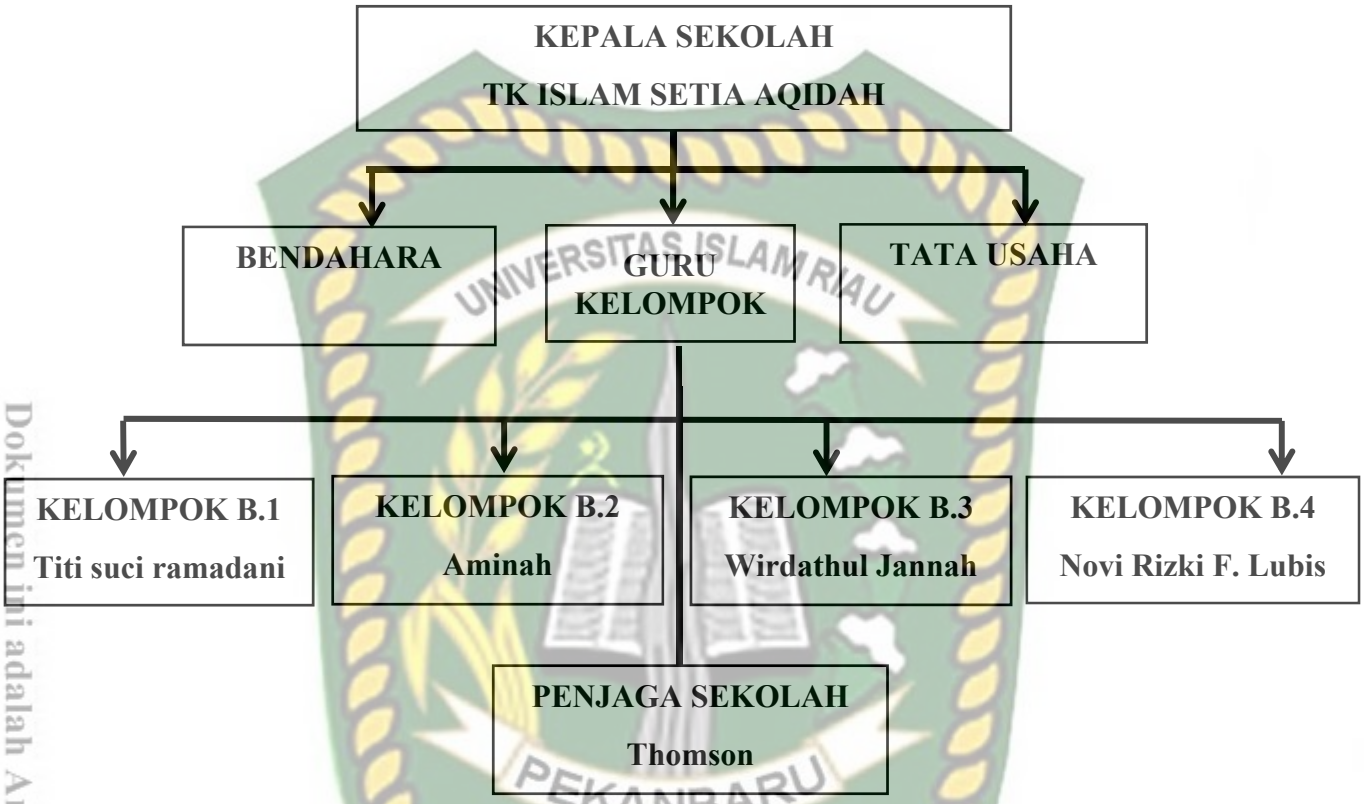
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

b. Pelaksanaan program kerja dari Yayasan Setia Aqidah
c. Ikut serta membantu pemerintah dalam usaha peningkatan mutu Sumber Daya Manusia.
d. Pengadaan sekolah gratis khusus untuk faqir dan miskin
e. Pengadaan sekolah yang dekat dengan rumah tinggal sehingga memudahkan orang tua dan dapat ditinggal sewaktu pembelajaran
f. Membekali peserta didik untuk melanjutkan sekolah ke jenjang selanjutnya.
g. Membangun sekolah yang terpercaya.

TK Islam Setia Aqidah dipimpin oleh Rostina sebagai Kepala Sekolah. TK ini memiliki 5 orang tenaga pengajar, 1 orang TU dan 1 orang penjaga sekolah. TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya memiliki 9 ruangan, meliputi 4 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah sekaligus ruang majelis guru, 1 gudang, 2 kamar mandi siswa 1 kamar mandi guru. Pada tahun ini TK Islam Setia Aqidah menggunakan sistem pembelajaran kelompok. Dalam setiap kelompok usia berjumlah 15 sampai 16 anak dengan 1 orang guru pada setiap kelompoknya. Dengan kelompok B (usia 5-6 tahun) berjumlah 63 anak yang terbagi dalam kelompok B1-B4.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Susunan organisasi dan jabatan struktural TK Islam Setia Aqidah sebagai berikut:




**Gambar 1. Struktur Organisasi TK Islam Setia Aqidah**

**Tabel 4.2 Daftar Guru TK Islam Setia Aqidah**

| No | Nama | Status Guru | Jabatan | Tugas Pada |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Rostina | | Kepala Sekolah | |
| 2. | Isdiarni | Guru Tahfiz | | |
| 3. | Novi Rizki F. Lubis | Guru Tetap | Guru Kelas | Kelompok B |
| 4. | Titi Suci Ramadhani | Guru Tetap | Guru Kelas | Kelompok B |
| 5. | Wirdathul Jannah | Guru Tetap | Guru Kelas | Kelompok B |
| 6. | Aminah | Guru Tetap | Guru Kelas | Kelompok B |

Sumber : Data TK Islam Setia Aqidah

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Tabel 4.3 Daftar Anak Didik TK Islam Setia Aqidah**

| No | Kelompok | Laki-laki | perempuan | Jumlah |
|---|---|---|---|---|
| 1. | B1 | 8 | 8 | 16 |
| 2. | B2 | 8 | 8 | 16 |
| 3. | B3 | 8 | 8 | 16 |
| 4. | B4 | 9 | 6 | 15 |
| | Jumlah | 33 | 30 | 63 |

Sumber : Data TK Islam Setia Aqidah

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

## B. Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan eksperimen *one grop pretest-posttest design* oleh karena itu data yang disajikan dalam bab ini adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukan kondisi awal dan kondisi akhir setiap indikator yang diamati. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data tersebut yaitu menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.

Tahap awal peneltian ini, sebelumnya peneliti melakukan tahapan persiapan yaitu pembuatan rancangan penelitian berupa latar belakang penelitian serta pemilihan subjek yang akan dijadikan penelitan. Kemudian melakukan persiapan mengenai peralatan yang akan dipakai dalam *pretest* dan *posttest* permainan tradisional *tarik upih* menyiapkan lembar observasi serta melakukan koordinasi dan menggalih informasi tentang subjek di kelompok B3 Umar Bin Khattab.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana gambaran karakteristik data dan hasil observasi yang akan dilakukan, kelompok eksperimen berjumlah 16 anak. Penelitian yang menggunakan permainan tradisional *tarik upih* pada kelompok eksperimen. Sebelum diadakannya penelitian maka dilakukan *pretest*

tujuan nya yaitu untuk mengetahui kemampuan kerjasama yang dimiliki subjek, dan waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttes* yaitu 1 hari yang terdiri 2 sesi, diantaranya adalah melakukan pemanasan ringan, kemudian masuk kegiatan *pretest*. Selanjutnya melakukan *treatment* yakni permainan tradisional *tarik upih*. Pelaksanaan treatment dilakukan 1 hari sebanyak 5 kali. Sebelum melakukan treatment subjek diberikan penjelasan mengenai prosedur mengenai permianan tradisional *tarik upih*. Dalam tahap akhir subjek diberikan *posttest* setelah pemberian *treatment*. Dalam hal ini peneliti melihat kembali bagaimana perkembangan kemampuan kerjasama anak, apakah ada peningkatan atau mengalami penurunan dalam permainan tradisional *tarik upih*. Pelaksanaan *posttest* dilakukan dalam 1 hari.

**1. Data Hasil Pretest Kemampuan Kerjasama**

Tabel 4.4

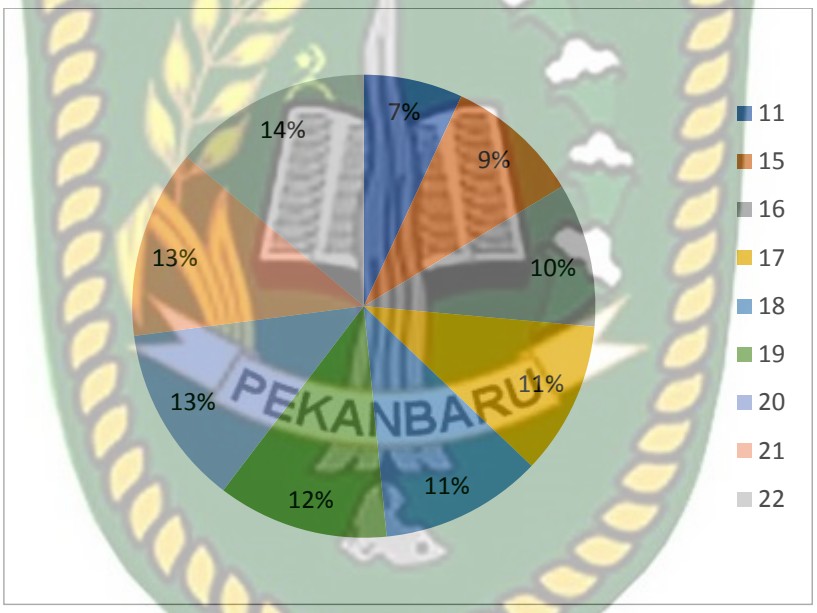
*Pretest* kemampuan kerjasama pada siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab

***Pretest***

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---|---|---|---|---|---|
| Valid | 11 | 1 | 6.3 | 6.3 | 6.3 |
| | 15 | 2 | 12.5 | 12.5 | 18.8 |
| | 16 | 1 | 6.3 | 6.3 | 25.0 |
| | 17 | 4 | 25.0 | 25.0 | 50.0 |
| | 18 | 2 | 12.5 | 12.5 | 62.5 |
| | 19 | 1 | 6.3 | 6.3 | 68.8 |
| | 20 | 2 | 12.5 | 12.5 | 81.3 |
| | 21 | 2 | 12.5 | 12.5 | 93.8 |
| | 22 | 1 | 6.3 | 6.3 | 100.0 |
| | Total | 16 | 100.0 | 100.0 | |

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan hasil pengambilan data *pretest* kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun dari 16 sampel didapat hasil data kemampuan kerjasama siswa usia 5-6 tahun khususnya pada kelompk B3 Umar Bin Khattab dengan jumlah 11 sebanyak 1 anak (6,3%), jumlah 15 sebanyak 2 anak (12,5%), jumlah 16 sebanyak 1 anak (63%), jumlah 17 sebanyak 4 anak (25%), jumlah 18 sebanyak 2 anak (12,5%), jumlah 19 sebanyak 1 anak (6,3%), jumlah 20 sebanyak 2 anak (12,5%), jumlah 21 sebanyak 2 anak (12,5%), jumlah 22 sebanyak 1 anak (6,3%).




Gambar 1. Grafik *Pretest*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas sebelumnya telah diuraikan statistic deskriptif kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun khususnya pada kelompok B3 Umar Bin Khattab sebelum penelitian di TK Islam Setia Aqidah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui menggunakan permainan tradisional *tarik upih.* Untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan *treatment* kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

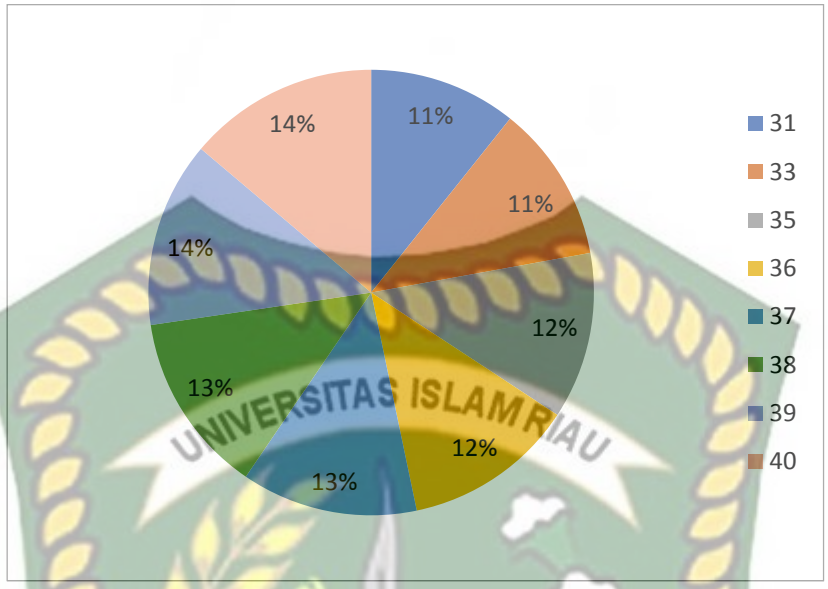
**2. Data Hasil *Posttest* Kemampuan kerjasama**

Tabel: 4.5
*Posttest* kemampuan kerjasama pada kelompok B3 Umar Bin Khattab
***Posttest***

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---|---|---|---|---|---|
| Valid | 31 | 1 | 6.3 | 6.3 | 6.3 |
| | 33 | 1 | 6.3 | 6.3 | 12.5 |
| | 35 | 1 | 6.3 | 6.3 | 18.8 |
| | 36 | 2 | 12.5 | 12.5 | 31.3 |
| | 37 | 4 | 25.0 | 25.0 | 56.3 |
| | 38 | 3 | 18.8 | 18.8 | 75.0 |
| | 39 | 1 | 6.3 | 6.3 | 81.3 |
| | 40 | 3 | 18.8 | 18.8 | 100.0 |
| | Total | 16 | 100.0 | 100.0 | |

Berdasarkan hasil pengambilan data *posttest* kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun dari 16 sampel di dapat hasil data kemampuan kerjasama siswa usia 5-6 tahun khusus nya pada kelompk B3 Umar Bin Khattab dengan jumlah 31 sebanyak 1 anak (6,3%), jumlah 33 sebanyak 1 anak (6,3%), jumlah 35 sebanyak 1 anak (6,3%), jumlah 36 sebanyak 2 anak (12,5%), jumlah 37 sebanyak 4 anak (25,%), jumlah 38 sebanyak 3 anak (18,8%), jumlah 39 sebanyak 1 anak (6,3%), jumlah 40 sebanyak 3 anak (18,8%).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :




Gambar. 2 Grafik *Posttest*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas sebelumnya telah diuraikan statistic deskriptif kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun khusus nya pada kelompok B3 Umar Bin Khattab sebelum penelitian di TK Islam Setia Aqidah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui menggunakan permainan tradisional *tarik upih*. Untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan *treatment* kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

### 3. Data Hasil Pretest dan Postets Kemampuan Kerjasama

Tabel:4.6
*Pretest* dan *posttest* kemampuan kerjasama siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab

| Responden | *Pretest* | *Posttest* |
|---|---|---|
| 1. | 15 | 31 |
| 2. | 20 | 37 |
| 3. | 16 | 36 |
| 4. | 15 | 36 |
| 5. | 18 | 38 |
| 6. | 19 | 38 |
| 7. | 17 | 38 |
| 8. | 21 | 40 |
| 9. | 17 | 33 |
| 10. | 17 | 37 |
| 11. | 17 | 37 |
| 12. | 20 | 40 |
| 13. | 11 | 35 |
| 14. | 18 | 37 |
| 15. | 22 | 40 |
| 16. | 21 | 39 |
| Total | 284 | 592 |

Data di atas merupakan hasil test kemampuan kerjasama siswa pada kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah. Diperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar  dan rata-rata *posttest*.

Tabel 4.7 Deskripsi data *pretest* dan *posttest*
**Descriptive Statistics**

| | N | Minimum | Maximum | Sum | Mean |
|---|---|---|---|---|---|
| Pretest | 16 | 11 | 22 | 284 | 17.75 |
| Posttest | 16 | 31 | 40 | 592 | 37.00 |
| Valid N (listwise) | 16 | | | | |

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Analisis data tabel di atas adalah nilai pretest maksimum 22, minimum 11, dan rata-rata 17.75. Sedangkan data posttest maksimum 40, minimum 31 dan rata-rata 37.00.

**4. Pengujian Hipotesis**

**a. Uji Wilcoxon**

1. *Negative Ranks* atau selisih (negatif) antara hasil kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik itu nilan N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0, ini menunjukan tidak adanya penurunan (penguarangan) dari nilai *pretest* dan *posttest.*
2. *Positif Ranks* atau selisih (positif) antara hasil kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun untuk *pretest* dan *posttes.* Disini terdapat 16 data positif (N) yang artinya ke 16 siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan kerjasama anak usia 5-6 taun dari mulai *pretest* ke nilai *posttest*. *Mean Ranks* atau rata-rata peningkatan tersebut yaitu sebesar 8.50, sedangkan jumlah rangking atau positif *of Ranks* adalah sebesar 136.00.
3. Tes adalah kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*, disini nilai tes adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest.*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel : 4.8 Hasil Uji *Wilcoxon*

| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|---|---|---|---|---|
| Posttest - Pretest | Negative Ranks | 0[a] | .00 | .00 |
| | Positive Ranks | 16[b] | 8.50 | 136.00 |
| | Ties | 0[c] | | |
| | Total | 16 | | |

a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

b. Hipotesis

1) Jika nilai *Asymp. Sig.* (2-tailed) lebih kecil dari < 0,05, maka Ha diterima.

2) Sebaliknya, jika nilai *Asymp. Sig.* (2-tailed) lebih besar dari > 0,05, maka Ho ditolak.

Ha: Ada pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya.

Semakin sering bermain permainan tradisional maka semakin baik kemampuan kerjasama.

Ho: Tidak ada pengaruh permainan tradisional *tarik upih* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya.

Semakin sedikit bermain permainan tradisional maka semakin kurang kemampuan kerjasama.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel: 4.9 Statstics

**Test Statistics**[a]

| | Posttest - Pretest |
|---|---|
| Z | -3.532[b] |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil test statistik di atas dapat diketahui bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai sebesar 0.000, disini dapat probabilitas dibawah 0,05 atau p < 0,05 maka Ho ditolak hal ini didasarkan pada pengembalian keputusan probabilitas:

a. Jika probabilitas > 0,05, maka Ho diterima.
b. Jika probalitas < 0,05, maka Ho ditolak.

Artinya ada pengaruh antara kemampuan kerjasama untuk hasil *pretest* dan *posttest.* Sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh permainan tradisional tarik upih terhadap kemampuan kerjasama pada siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya".

## C. Pembahasan

Permainan tradisonal merupakan suatu permainan yang diwariskan dari nenek moyang orang-orang terdahulu yang dimainkan secara turun-temurun serta berasal dari zaman yang sangat tua yang tumbuh hingga sekarang dalam lingkungan masyarakat dan budaya yang harus selalu dijaga serta dilestarikan, karena permainan tradisional ini sendiri sangat banyak

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

memberikan manfaat serta memiliki manfaat yang sangat baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satunya permainan tradisional *tarik upih*. Menurut Wahyuni dan Muazimah (2020:63) *Upih* pinang merupakan bagian atau pangkal yang disering disebut pelepah daun pokok pinang, jika pelepah ini sudah tua biasanya akan jatuh ke tanah dan pelepah ini memiliki banyak manfaatnya. Daun pinang dari pelepah dapat dibuat menjadi alat permainan edukatif, yang dikenal dengan permainan *tarik upih*.

Manfaat yang didapat dalam permainan tradisional ini salah satu nya mengajarkan keterampilan sosial bagi anak yaitu dalam kemampuan kerjasama, karena pada saat anak bermain disitulah akan terjadinya hubungan interaksi satu sama lain. Pada saat bermain permainan tradsional *tarik upih* anak membutuhkan kerjasama antara anggota kelompok dalam permainan, agar sampai ke garis *finish*. Maka dari itu dibutuhkan kesadaran sosial dalam diri setiap pemain.

Menurut Rahmadani (2018:18) kemampuan kerjasama adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dalam mencapai tujuan tertentu. Sehingga dengan kerja sama anak akan mengalami proses sosial dan berinteraksi dengan temannya agar anak dapat bermain dengan teman sehingga dapat melaksanakkan tugas secara berkelompok. Kemampuan kerjasama yang diukur dalam penelitian ini mengacu pada pendapat jhonson yang meliputi saling ketergantungan yang positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi, komunikasi, dan evaluasi. Oleh karena itu bermain permainan tradisional dapat memberikan banyak manfaat bagi pertumbuhan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dan perkembangan anak dalam perilaku dan kemampuan kerjasama agar anak mampu bersosialisasi dengan baik dilingkungan nya pada masa selanjutnya.

Tahap awal penelitian ini, saat siswa melakukan kegiata permainan tradisional *tarik upih*, ternyata di TK Islam Setia Aqidah Kubang Jaya dapat melatih perkembangan siswa terutama dalam kemampuan kerjasamanya. Hal ini dibuktikan dengan hasil data penelitian yang menunjukan adanya peningkatan dalam kemampuan kerjasama pada setiap indikator pada anak usia 5-6 tahun khususnya pada kelompok B3 Umar Bin Khattab, dari sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional *tarik upih* di dapatkan nilai sebesar 284 hal ini dapat disebabkan karena anak belum diajarkan secara langsung bagaimana cara bermain permainan tradisional *tarik upih*. Sedangkan setalah melakukan permainan tradisional *tarik upih* mengalami peningkatan dengan nilai *posttest* sebesar 592. Hal ini dikarenakan pada saat siswa melakukan permainan *tarik upih* secara langsung siwa tersebut bisa dan paham bagaimana cara bermain permainan tradisional *tarik upih*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan, permainan tradisional *tarik upih* ini memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun pada siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab yang menyatakan bahwa setelah adanya permainan tradisional *tarik upih* siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab Kubang Jaya siswa kelompok B3 paham dan tau bagaiaman cara

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

bermain *tarik upih* serta setelah dilakukannya permainan *tarik upih* ini kemampuan kerjasama siwa juga berkembang. Kemudian dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dari data penelitian keseluruhan dimana adanya pengaruh permainan tradisional *tarik upih* dalam kemampuan kerjasama anak dengan hasil angka *pretest* sebesar 284, sedangkan untuk hasil *posttest* sebesar 592. Data tersebut menunjukan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional *tarik upih* dalam kemampuan kerjasama siswa.

Kemudian didukung dengan hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon* pada program *SPSS* dalam permainan *tarik upih* diperoleh nilai signifikan (p) sebesar (0,000) dengan taraf signifikansi (0,05) sehingga p,0,05. Dapat diartikan bahwa hipotesis diterima. Sesuai dengan rumusan hipotesis yang menyatakan bahwa jika nilai p > (0,05) maka tidak ada pengaruh yang ditimbulkan antara setelah dan sebelum menggunakan permainan tradisional *tarik upih* dan jika nilai p < (0,05) maka ada pengaruh yang ditimbulkan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional *tarik upih*.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan tradisional *tarik upih* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kerjasama siswa kelompok B3 Umar Bin Khattab Kubang Jaya. Disebabkan nilai signifikansi dari data menunjukan bahwa nilai (p) lebih kecil dari nilai taraf signifikansi dari data di atas menunjukan bahwa nilai (p) lebih kecil dari nilai taraf signifikansi sebesar (0,05) atau p < 0,05.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# BAB V

# PENUTUP

## A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *tarik upih* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kerjasama pada kelompok B3 Umar Bin Khattab TK Islam Setia Aqidah. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui permainan tradisional *tarik upih*, anak mampu mengembangkan aspek kemampuan kerjasama. Pada aspek kemampuan kerjasama yang diamati mengalami peningkatan positif saat melaksanakan permainan tradisional *tarik upih*.

## B. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dijelaskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, penerapan permainan tradisional dalam kemampuan kerjasama perlu ditingkatkan, selain permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang baik bagi perkembangan dan pertumbuhan kemampuan kerjasama anak, permainan tradisional juga dapat menjadi inovasi pembelajaran bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2. Bagi sekolah, perlu untuk mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan permainan tradisional sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk pembelajaran di sekolah.
3. Bagi siswa, penerapan permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.
4. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan penelitian kualitatif dan kuantitatif, agar dapat memaparkan secara rinci mengenai kemampuan kerjasama yang terjadi pada anak usia dini serta ikut berpartisipasi langsung dengan subjek penelitian sehingga memperoleh data yang terperinci, serta dapat menggunakan jenis permainan tradisional yang lainnya, kemudian aspek yang diteliti tidak hanya terbatas pada aspek kemampuan kerjasama anak saja.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

# DAFTAR PUSTAKA


Adistyasari, R. (2013). *Meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak dalam bermain angin puyuh (penelitian tindakan kelas kelompok b di tk kemala bhayangkari 08 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang Tahun Ajaran 2012/2013)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

Analisa, dkk. (2013). *Permainan Tradisional Masyarakat Melayu Riau*. Universitas Lancang Kuning: Pekanbaru.

Departemen Agama RI, (2010), Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Bintang Indonesia.

Dewi, N. W. E. P., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *6*(3), 261-271.

Fauziah, A. A. U., Rizal, S. S., & Millah, S. (2020). Peningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(2), 61-82.

Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 29-45.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1).

Kustiyam, H. (2017). Penerapan Metode Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Tk Candra Siwi Tama Kota Madiun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, *5*(1), 29-38.

Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *4*(2), 124-142.

Lestari, R. (2020). *Penerapan Strategi Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

Prihatiningsih, S. (2019). *Pengaruh metode proyek menghias kelas terhadap kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).


Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Puswandari, P. (2019). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK PKK Mulyojati Metro Barat* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Rahmadani, U. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Pagaruyung*, ( doctoral dissertation, skripsi, IAIN Batusangkar).

Safitri, R. D. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Kelompok B Madrasah Pembanguna (Bachelor's thesis*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Sari, B. F. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak di TK Al-Madinah.* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Sitorus, S. R. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Menggunakan Metode Pengelompokan Diskusi Di Ra Al-Mahdiy Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.cv.

Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional "*Tarik Upih*" Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *8*(1), 61-68.

Wahyuni, I. W., & Pratama, M. M., & Nurhayati. S. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak Pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal buah hati*, 7(2), 126-129.

Wati, E. L. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Metode Bermain Bola Estafet Pada Anak Kelompok B2 Tk Pertiwi Karangduren Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2012-2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).

Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1).

Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 862-872.

Zahwa, N. A. (2017). *Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini Ditinjau Dari Urutan Kelahiran Di kelompok B Ra Al-Karomah Batang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :