

ARTIKEL IQVINA.docx

by

Submission date: 27-Aug-2021 01:29PM (UTC+0700)

Submission ID: 1636694120

File name: ARTIKEL IQVINA.docx (103.22K)

Word count: 4544

Character count: 26227

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN ANGIN PUYUH**

Iqvina Hima

*Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Psikologi dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo, Indonesia*

e-mail: iqvinahima@gmail.com

ABSTRAK

Mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia prasekolah merupakan tonggak penting untuk proses perkembangan sosial anak. Pengalaman di sekolah menjadi tempat bagi peserta didik untuk membicarakan kesepakatan dengan kelompok anak-anak atau teman sebayanya. Berdasarkan pada penelitian terdapat 70% dari peserta didik masih belum mampu dalam hal keterampilan bersosial sehingga dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada peserta didik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam tiga tahapan yaitu Pra siklus, Siklus I dan Siklus II guna memperoleh hasil yang sesuai dengan penilaian. Pada tahap Pra siklus rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 42% sedangkan pada tahap Siklus I diperoleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 63% yang berarti nilai rata-rata tersebut masih belum sesuai dengan target pencapaian penilaian maka penelitian dilanjutkan dalam tahap Siklus II, setelah dilakukan tahap Siklus II nilai rata-rata mengalami peningkatan signifikan yaitu sebesar 87%. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan pada setiap tahap siklusnya selama penelitian dilaksanakan. Dari hasil yang diperoleh terdapat peningkatan yang membuktikan bahwa melalui Permainan Angin Puyuh dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak.

Kata Kunci : Kemampuan Kerjasama, Permainan Angin Puyuh.

Commented [L1]: Abstrak
Dalam abstrak secara umum terdapat masalah, tujuan penelitian, partisipan, metode pengumpulan data, metode analisis data, hasil penelitian, dan simpulan.
tempat penelitian tidak di muat dalam abstrak.

ABSTRACT

Developing cooperation ability in preschool children is an important milestone for the process of children's social development. Experience at school becomes a place for students to discuss agreements with groups of children or their peers. Based on research there are 70% of students who are still not capable of cooperative ability so that this research aims to increase cooperation ability in students. The approach used in this research is a type of Classroom Action Research which is carried out in three stages, namely the pre-cycle, the first cycle and the second cycle in order to obtain results in accordance with the assessment. In the pre-cycle stage, the average value obtained by students was 42%, while in the first cycle stage, an average value increase was 63%, which means that the average value was still not in accordance with the target of achieving the assessment, so the research was continued in Phase II, after Cycle II, the average value increased significantly, namely 87%. This can be seen from the comparison at each stage of the cycle during the study. From the results obtained there is an increase which proves that through the Whirlwin Cooperative Game can improve cooperation ability in children.

Keywords: Cooperation ability, whirlwind game.

PENDAHULUAN

Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa peka yaitu masa terjadinya fungsi-fungsi pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosioemosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, konteks sosial, moral, bahasa, identitas diri, dan gender. Anak yang ikut pendidikan prasekolah mampu beradaptasi lebih baik sedangkan anak yang tidak ikut pendidikan prasekolah lebih lambat dibandingkan dengan yang mengikuti pendidikan prasekolah. Pendidikan anak usia dini sangat memiliki peran yang sangat penting sebagai wadah dalam memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama dan moral (NAM), fisik motoric (kasar dan halus), sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni.

Perkembangan social adalah suatu kematangan dalam berhubungan sosial. Dan bisa juga sebagai proses pembelajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma dalam tim. Moral dan

tradisi untuk membaurkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berinteraksi dan bekerjasama. Perkembangan social adalah suatu kemampuan yang dikembangkan adalah kerjasama. Kemampuan kerjasama diartikan sebagai fitrah manusia menjadi makhluk sosial. Dengan semakin modern seseorang maka akan semakin banyak bekerjasama dengan orang lain, bahkan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu tentunya dengan perangkat yang modern pula.

Pembelajaran kerjasama didefinisikan suatu sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur adalah lima unsure pokok yaitu saling ketergantungan positif tanggungjawab individual, interaksi personal, keahlianbekerjasama, dan proses kelompok. Kerjasama anak usia dini merupakan suatu proses kegiatan yang dilaksanakan oleh anak dalam kelompok untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Kerjasama anak usia dini bertujuan agar siswa bisa bertukar ide atau saling membantu dalam suatu kegiatan, dapat diartikan bahwa suatu kegiatan setiap anak agar lebih diutamakan supaya saling kerjasama. Kerjasama anak usia dini merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam proses bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.

Jika kemampuan kerjasama anak tidak segera ditangani dengan baik maka akan berpengaruh dalam keseharian anak yaitu anak tidak dapat bergabung dalam suatu permainan yang dilakukan berkelompok, anak tidak mau berbagi bersama temannya, anak tidak mampu ikut serta bermain bersama teman saat istirahat, anak tidak mampu terlibat aktif dalam permainan kelompok, Anak tidak bisa mengajak anak membantu teman yang lainnya, anak tidak dapat merespon dengan baik saat ada yang menawari pertolongan.

Anak dikatakan memiliki kemampuan kerjasama yaitu: Anak mampu bergabung dalam suatu permainan yang dilaksanakan secara berkelompok, Anak mengikuti dengan aktif dalam suatu permainan, anak dapat merespon baik bila ada yang menawarkan bantuan, Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya, **Anak bergabung bermain dengan teman saat istirahat, Anak mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman.**

Anak memiliki perkembangan kerjasama sangat baik, jika orangtua mendidik pola asuh yang baik, sedangkan orang tua sering menganggap jika kemampuan kerjasama tidak seberapa penting untuk pelajari dalam suatu kehidupan. Dikarenakan anak bisa belajar dengan sendirinya untuk berkomunikasi dengan bagus pada temannya. Sebagai Guru seharusnya bersedia untuk melakukan permainan dengan anak dan tidak menganggap permainan adalah sesuatu yang tidak berguna. Berdasarkan hasil observasi di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan, ditemukan kurangnya kemampuan kerjasama anak. Ada 30% anak yang mampu berbagi dan mau bekerjasama dengan temannya sedangkan ada 70% anak yang tidak mau berbagi dan bekerjasama saat melakukan permainan dan kegiatan secara berkelompok.

Adapun penyebab kurangnya kemampuan kerjasama anak yaitu misalnya dalam media pembelajaran kurang mempunyai variasi saat bermain, serta pemberian tugas kepada anak sering bersifat sendiri-sendiri atau tidak membuat suatu tim. Setiap proses pembelajaran tidak ada kegiatan bermain atau permainan akan mengakibatkan anak bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung sehingga memerlukan cara yang terbaru untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak lebih maksimal yaitu dengan permainan angin puyuh.

Permainan angin puyuh merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kerjasama, sebab permainan ini adalah jenis permainan yang

membutuhkan kerjasama dalam kelompok atau tim. Hingga anak harus berkomunikasi dengan teman untuk memenangkan permainannya.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak dengan permainan ini, dilakukan di sekolah dijadikan kegiatan pembelajaran. Ada pula dalam pelaksanaan di sekolah kemungkinan akan mengalami hambatan dan kendala yang bisa terlihat saat anak-anak melaksanakan permainan ini contohnya pemikiran orang tua siswa dan pendidik yang sedikit mendukung terhadap kegiatan bermain yang dikerjakan anak. Dengan adanya latar belakang tersebut jadi peneliti memilih (Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Angin Puyuh di RA Muslimat NU 11 Gedangan)

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam *The Action Research Planner* (1988) dalam Muslich mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri. Sedangkan menurut *Elliot* penelitian tindakan merupakan suatu kajian mengenai situasi keadaan sosial dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkannya. Adapun menurut Arikunto menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meneliti tentang meningkatkan kemampuan kerjasama anak ¹usia dini di RA Muslimat NU 11.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas terdapat empat tahap yang harus dilalui, diantaranya (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Subyek dari penelitian ini yaitu peserta didik di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan yang berjumlah 15 anak. Di dalam kelas ini terdapat 6 perempuan dan 9 laki-laki. Peneliti ingin mengetahui adanya peningkatan kemampuan kerjasama anak setelah diterapkan permainan Angin Puyuh.

Penelitian ini dilakukan di RA MUSLIMAT NU 11 Jln.Ambrali No. 67 ragan Gedangan Sidoarjo Peneliti mengambil lokasi disekolah ini karena merupakan tempat peneliti mengajar, sehingga peneliti mengetahui kondisi siswa dan siswi disekolah tersebut. Kelas yang dipakai untuk penelitian adalah kelas Kelompok A. Peneliti memilih kelompok A karena tingkat kemampuan kerjasama anak masih kurang.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur oleh peneliti kepada anak RA MUSLIMAT NU 11 dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan yang meneliti adalah peneliti itu sendiri dengan dibantu alat-alat elektronik yang berupa kamera, video, tape recorder. Dalam penelitian ini menggunakan kamera sebagai alat bantu elektronik dalam lembar observasi untuk mencari data kemampuan kerjasama anak.

Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi

tentang hal-hal yang akan diteliti. ¹Pengambilan data melalui observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh yang dilakukan dengan menggunakan pedoman penilaian bentuk *check-list*.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi.² Penggunaan teknik ini dimaksudkan agar peneliti dapat mengkonstruksi pemikiran, kejadian, kegiatan, motivasi, persepsi, kepedulian, pengalaman, serta opini mendalam tentang masalah penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk teks atau artefak³. Misalnya berupa catatan tentang sejarah berdirinya sekolah, administrasi sekolah, jumlah pendidik dan peserta didik, serta pengumpulan foto pada saat penelitian dilakukan supaya memperkuat hasil tindakan dari penelitian tersebut.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa catatan penting tentang sejarah berdirinya RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan, catatan administrasi sekolah, jumlah pendidik dan peserta didik, serta pengumpulan foto saat tindakan untuk memperkuat hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini melalui permainan angin puyuh.

¹ Sya Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Pradana Media Group, 2011), 86

² Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.

³ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012) Hal 120

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas siswa hanya bermain saja dengan perintah dari guru, tetapi siswa diajak berperan aktif dalam kegiatan permainan yang disesuaikan dengan tahap-tahap perencanaan, hingga sampai tahap refleksi. Kemudian anak diajak melakukan diskusi dengan hasil tindakan anak tersebut. Dari hasil refleksi tersebut guru bersama peneliti mengadakan pengayaan guna merencanakan tahap atau siklus selanjutnya. Dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Pada kegiatan analisis data, peneliti melakukan pemeriksaan data yang diperoleh oleh wawancara, observasi dan data yang lain untuk meyakini bahwa analisis data ini tetap berdasarkan pada data, bukan berdasarkan pada asumsi atau intuisi peneliti. Teknik menganalisis data merupakan proses penyusunan data dengan tujuan untuk memperoleh berbagai informasi. Untuk mengetahui keefektifan bermain dalam peningkatan kemampuan keterampilan sosial anak melalui permainan botol gurita terbang.

Untuk mengetahui keefektifan kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh, peneliti membandingkan hasil antara pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menggunakan prosentase untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak.

Prosentase yang dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa, berikut target keberhasilan dalam penelitian :

Tabel 3.4
Target Keberhasilan

Taraf Kemampuan dan Penguasaan	Kualifikasi	Keterangan
75% - 100 %	Baik	Berhasil
0% - 75%	Kurang	Kurang Berhasil^d

Setelah dilakukan perhitungan data, selanjutnya evaluasi siswa yang digunakan dalam mengetahui dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus ditemi kesulitan yang dilakukan siswa sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal.

Dalam refleksi, peneliti bersama dengan guru melakukan pengamatan, mendiskusikan tentang penggunaan media yang telah dilaksanakan. Bilamana tidak ada keberhasilan maka harus ada penjelasan secara faktual. Data, informasi dan penjelasan tersebut sangatlah penting untuk menjalankan tindakan berikut apabila hasil yang diperoleh belum signifikan. Hasil kerja kolaborasi kegiatan ini sebagai bahan untuk menyusun tindakan berkut dalam siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada kelompok A dengan usia 4 - 5 tahun di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan, untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh dengan jumlah 15 anak yang terdiri 7 anak

perempuan dan 8 anak laki-laki. Dengan kemampuan berbeda-beda yang dimiliki masing-masing anak, termasuk dalam kemampuan bekerjasamanya.

Kegiatan pra siklus dilaksanakan sebelum melakukan tindakan penelitian, Tujuan dilakukannya pengamatan dan penelitian pada tahap awal ini untuk menilai dan mengamati masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dan mengidentifikasi permasalahan terhadap kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh.

Berdasarkan pada observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan tindakan, kemampuan kerjasama pada anak usia 4 - 5 tahun RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan belum berkembang seperti :

- 1) Anak belum mampu bergabung dalam permainan.
- 2) Anak belum mampu terlibat aktif dalam permainan
- 3) Anak belum mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan

Anak belum mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok.

Hasil observasi sebelum melakukan tindakan, kemampuan kerjasama anak dapat diperoleh dari data, sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil Pengamatan Kemampuan Kerjasama anak

No	Nama Siswa	Indikator												Hasil Skor	%	Ket.				
		Mampu bergabung dalam permainan				Mampu terlibat aktif dalam permainan				Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan							Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				1	2	3	4
1	Ad	√				√				√				√				6	40%	TB
2	Ny	√				√				√				√				5	33%	TB
3	Un	√				√				√				√				6	40%	TB

4	My	√			√			√			√			7	46%	TB
5	At	√			√			√			√			6	40%	TB
6	Gl	√			√			√			√			5	33%	TB
7	By	√			√			√			√			7	46%	TB
8	Al	√			√			√			√			5	33%	TB
9	Vr	√			√			√			√			5	33%	TB
10	Jl	√			√			√			√			7	46%	TB
11	Sf	√			√			√			√			6	40%	TB
12	Tr	√			√			√			√			5	33%	TB
13	Ic	√			√			√			√			7	46%	TB
14	Hr	√			√			√			√			5	33%	TB
15	Au	√			√			√			√			5	33%	TB
Presentasi ketuntasan keseluruhan															36%	TB

Keterangan : Berhasil (B)

Tidak Berhasil (TB)

Berdasarkan ¹ diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari Prasiklus kemampuan kerjasama anak pada kelompok A masih rendah. Kemampuan bergabung dalam permainan ketika bermain belum ada siswa yang mendapatkan skor 3 dan 4. Kemampuan terlibat aktif dalam permainan ketika melakukan kegiatan juga masih belum ada yang mendapatkan skor 3 dan 4. Kemampuan merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan belum ada siswa yang mendapatkan skor 3 dan 4. Serta kemampuan berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok juga masih rendah. Maka dengan memperhatikan hasil nilai yang diperoleh pada kegiatan prasiklus dalam keterampilan sosial anak pada kelompok A adalah 36% dan nilai tersebut

tergolong masih rendah. Perolehan nilai keseluruhan pada setiap indikator kemampuan kerjasama dijadikan persentase. Berikut hasil persentase ketuntasan belajar siswa.

Tabel 4.3
Nilai Persentase Kemampuan Kerjasama (Prasiklus)

NO	Indikator	SkalaLikert			
		1 Tidak Pernah	2 Kadang-kadang	3 Sering	4 Selalu
1	Mampu bergabung dalam permainan	46,7%	53,3%	-	-
2	Mampu terkiat aktif dalam permainan	53,3%	46,7%	-	-
3	Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	60%	40%	-	-
4	Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok	60%	40%	-	-

Dari hasil prasiklus yang di peroleh persentase indikator diatas terlihat bahwa kemampuan kerjasama pada anak masih sangat kurang. Berdasarkan hasil dari persentase maka peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas Kelompok A untuk mencari tahu penyebab rendahnya kemampuan kerjasama pada anak kelompok A di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas kelompok A yaitu Ibu Wiji diperoleh hasil bahwa sekolah belum pernah menggunakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak untuk melakukan kegiatan berkelompok dengan temannya dalam

kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik hanya terfokus pada pembelajaran yang bersifat individu dan akademik tanpa memperhatikan aktivitas pendukung dari segi sosial seperti halnya melakukan kegiatan bermain untuk membantu menumbuhkan sikap sosial anak terhadap orang lain dan masyarakat sekitar.

Berdasarkan dari hasil lembar penelitian ketampuhan kerjasama pada prasiklus diatas dapat di ketahui bahwa kemampuan kerjasama anak ² masih sangat rendah. Terbukti pada rata – rata nilai ketuntasan belajar siswa kelompok A dalam keterampilan sosial yaitu sebesar 36% Dari nilai rata-rata ketuntasan diatasdiketahui bahwa kemampuan kerjasama anak ² masih kurang, mengingat target persentase keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% - 100%. Dengan nilai ketuntasan anak pada kelompok A sebesar 36% menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang belum mampu mencapai target keberhasilan.

¹ Dari hasil prasiklus ini maka akan dilakukan tindakan siklus I pada anak kelompok A karena masih perlu adanya peningkatan dalam kemampuan kerjasama anak. Dan kemampuan kerjasama dapat ditingkatkan melalui permainan angin puyuh yang menyenangkan dan memberikan suasana baru bagi anak dengan kegiatan yang belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga diharapkan kemampuan kerjasama anak meningkat.

¹ Setelah melakukan perencanaan dan pelaksanaan dalam penelitian maka pada tahap berikutnya dari penelitian ini adalah pengamatan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan yaitu ketika proses permainan berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk melakukan pengamatan terhadap peserta didik dalam proses permainan berlangsung. Observasi ini dilakukan

untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak selama proses permainan berlangsung. Berikut ini adalah hasil pengamatan kemampuan kerja sama anak melalui permainan angin puyuh siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4
Pengamatan Kemampuan Kerjasama Anak Siklus I

No.	Nama Siswa	Indikator												Hasil Skor	%	Ket.				
		Mampu bergabung dalam permainan				Mampu Terlibat aktif dalam permainan				Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan							Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				1	2	3	4
1	Ad	√				√				√				√				8	53,3%	TB
2	Ny	√					√					√		√				10	66,7%	TB
3	Un	√					√			√				√				9	60%	TB
4	My		√			√				√					√			9	60%	TB
5	At	√				√				√					√			8	53,3%	TB
6	G1	√					√			√				√				7	46,7%	TB
7	By	√					√			√				√				9	60%	TB
8	Al	√				√					√				√			10	66,7%	TB
9	Vr		√				√			√				√				9	60%	TB
10	Jl	√				√				√				√				7	46,7%	TB
11	Sf	√					√				√			√				11	73,3%	B
12	Tr		√			√					√				√			10	66,7%	TB
13	lc	√					√			√				√				8	53%	TB
14	Hr		√				√			√				√				9	60%	TB
15	Au		√			√				√				√				9	60%	TB

Presentasi ketuntasan keseluruhan	59,3%	TB
-----------------------------------	-------	----

Keterangan : Berhasil (B)
Tidak berhasil (TB)

Dari hasil pengamatan terhadap keterampilan sosial pada anak usia kelompok B beberapa perolehan diatas menunjukkan peningkatan dalam setiap indikator. Hal ini terbukti pada indikator anak mampu bergabung dalam permainan sudah ada beberapa anak yang mendapat skor 2 dan 3. Pada indikator kedua yaitu anak mampu terlihat aktif dalam permainan juga sudah terdapat peserta didik yang memperoleh skor 2, 3 dan 4. sudah terdapat banyak peningkatan yang terjadi pada indikator kedua walaupun masih ada peserta didik yang mendapatkan skor 2. Pada indikator ketiga juga mengalami peningkatan banyak siswa yang memperoleh skor 3 walaupun masih ada beberapa anak yang masih mendapatkan skor 2. Pada indikator 4 juga mengalami peningkatan sudah banyak peserta didik yang mendapatkan skor 3 walaupun masih ada beberapa peserta didik yang masih memperoleh skor 2. Hal ini menunjukkan perkembangan pada setiap indikator yang diperlihatkan oleh peserta didik melalui kegiatan bermain angin puyuh.

Adapun perolehan akhir disetiap indikator kemampuan kerja sama pada siklus I ini dijadikan persentase. Persentase ini dilakukan untuk mengukur hasil perkembangan kemampuan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh. Berikut hasil dari prosentase pada setiap indikator:

Tabel 4.6

Nilai Persentase Indikator Kemampuan Kerjasama (Siklus I)

NO	Indikator	SkalaLikert			
		1 Tidak Pernah	2 Kadang-kadang	3 Sering	4 Selalu
1	Mampu bergabung dalam permainan	13,3%	53,3%	33,3%	-
2	Mampu terlibat aktif dalam permainan	13,3%	40%	46,7%	-
3	Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	13,3%	60%	26,7%	-
4	Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok	13,3%	60%	26,7%	-

1 Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Siklus I ini sudah menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan pada setiap indikator dalam meningkatkan kemampuan kerjasama. Kemampuan anak dalam terlibat aktif dalam permainan dalam indikator II yaitu anak mampu terlibat aktif pada saat persiapan, pelaksanaan, dan saat merapikan alat permainan ada beberapa peserta didik yang mendapatkan persentase skor 3 dan 4 yang berarti menunjukkan peningkatan, sehingga dapat diketahui bahwa dalam kemampuan anak dalam terlibat aktif dalam permainan 1 mulai meningkat secara bertahap. Dan juga telah ada peningkatan pada indikator I, III dan IV sehingga hal ini menunjukkan bahwa anak kelompok A mengalami peningkatan dalam permainan Angin Puyuh untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada peserta didik.

Tabel 4.8
Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Anak Siklus II

No.	Nama Siswa	Indikator												Hasil Skor	%	Ket.				
		Mampu bergabung dalam permainan				Mampu terlibat aktif dalam permainan				Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan							Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				1	2	3	4
1	Ad				√				√				√				√	13	86,7%	B
2	Ny		√						√				√				√	13	86,7%	B
3	Ua			√					√				√				√	12	80%	B
4	My			√					√				√				√	13	86,7%	B
5	At		√						√				√				√	12	80%	B
6	Gl			√					√				√				√	13	86,7%	B
7	By		√						√				√				√	12	80%	B
8	Al		√						√				√				√	11	73,3%	B
9	Vr			√					√				√				√	11	73,3%	B
10	Jl		√						√				√				√	12	80%	B
11	Sf			√					√				√				√	10	66,7%	TB
12	Tr			√					√				√				√	13	86,7%	B
13	Ic			√					√				√				√	12	80%	B

14	Hr	√	√	√	√	√	√	√	√	14	93,3%	B
15	Au	√	√	√	√	√	√	√	√	14	93,5%	B
Presentasi ketuntasan keseluruhan											82,18%	B

Keterangan : Berhasil (B)

Tidak Berhasil (TB)

Berdasarkan hasil pengamatan permainan angin puyuh pada kelompok A saat tahap siklus II diperoleh adanya peningkatan pada siklus II yaitu apabila dilihat dari kondisi awal, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang semula pada siklus I sebesar 59,3%. Pada siklus II menjadi 82,18% atau terjadi peningkatan sebesar 22,88%. Maka dari itu, dari data tersebut peneliti merasa puas dengan hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam pelaksanaan permainan angin puyuh pada usia kelompok A di RA MUSLIMAT NU 11 Gedangan.

Tabel 4.9

Nilai Persentase Indikator Keterampilan Sosial Anak (Siklus II)

NO	Indikator	SkalaLikert			
		1 Tidak Pernah	2 Kadang- kadang	3 Sering	4 Selalu
1	Mampu Bergabung dalam permainan	-	33,3%	53,3%	20%
2	Mampu terlibat aktif dalam permainan	-	26,7%	53,3%	13,3%
3	Mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	-	6,7%	53,3%	40%

4	Mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok	-	13,3%	46,7%	40%
---	---	---	-------	-------	-----

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan kegiatan permainan angin puyuh pada anak usia kelompok A dalam siklus II diperoleh hasil presentase 33,3% dengan skala kadang-kadang pada indikator mampu Bergabung dalam permainan, persentase 53,3% dengan skala sering dan presentase 20% dengan skala selalu. Untuk indikator kedua yaitu mampu terlibat aktif dalam permainan didapatkan perolehan persentase sebesar 26,7% untuk skala kadang-kadang, persentase 53,3% untuk skala sering dan persentase 13,3% untuk skala selalu. Pada indikator yang ketiga mampu **merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan** diperoleh **dengan** persentase 6,7% untuk skala kadang-kadang, persentase 53,3% pada skala sering, presentasi 40% untuk skala selalu. Kemudian yang terakhir pada indikator keempat mampu berbagi dengan temannya saat bermain secara berkelompok diperoleh presentase 13,3% untuk skala kadang-kadang, persentase 46,7% untuk skala sering dan persentase 40% pada skala selalu.

Grafik 4.1
Hasil Nilai Ketuntasan Peningkatan Keterampilan Sosial
Anak Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Prasiklus			Siklus I			Siklus II		
	Nama Siswa	Hasil Sekor	Ketuntasan Nilai Individu	Nama Siswa	Hasil Sekor	Ketuntasan Nilai Individu	Nama Siswa	Hasil Sekor	Ketuntasan Nilai Individu
1	Ad	6	43%	Ad	8	57,14%	Ad	13	93%
2	Ny	5	36%	Ny	10	71,42%	Ny	13	93%

3	Un	6	43%	Un	9	64,28%	Un	12	86%	
4	My	7	50%	My	9	64,28%	My	13	93%	
5	At	6	43%	At	8	57,14%	At	12	86%	
6	Gl	5	36%	Gl	7	50%	Gl	13	93%	
7	By	7	50%	By	9	64,28%	By	12	86%	
8	Al	5	36%	Al	10	71,42%	Al	11	79%	
9	Vr	5	36%	Vr	9	64,28%	Vr	11	79%	
10	Jl	7	50%	Jl	7	50%	Jl	12	86%	
11	Sf	6	43%	Sf	11	79%	Sf	10	71,42%	
12	Tr	5	36%	Tr	10	71,42%	Tr	13	93%	
13	Ic	7	50%	Ic	8	57,14%	Ic	12	86%	
14	Hr	5	36%	Hr	9	64,28%	Hr	14	100%	
15	Au	5	36%	Au	9	64,28%	Au	14	100%	
Hasil Presentase Ketuntasan Belajar Siswa 42% (Kurang Baik)				Hasil Presentase Ketuntasan Belajar Siswa 63,29% (Cukup Baik)				Hasil Presentase Ketuntasan Belajar Siswa 87,45% (Baik Sekali)		

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa sebelum diterapkannya permainan angin puyuh kemampuan kerjasama anak pada kelompok B masih tergolong rendah. Pada siklus I rata-rata peserta didik masih memperoleh nilai presentase 63,29% yang tergolong belum mampu untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dengan baik. Dan pada siklus II presentasi yang diperoleh meningkat dengan signifikan menjadi 87,45% sehingga dapat dikatakan peserta didik telah mampu untuk meningkatkan kemampuan kerjasama mereka dengan baik.

PENUTUP

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sebelumnya telah dilakukan mengenai Kemampuan kerjasama anak usia dini melalui permainan angin puyuh pada anak di RA Muslimat NU 11 Gedangan yang telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, adapun kesimpulan yang peneliti dapatkan berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disusun dalam bab sebelumnya, sebagai berikut :

1. Penerapan permainan angin puyuh ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di RA Muslimat NU 11 dimana anak mampu bekerjasama dengan temannya secara berkelompok, anak dapat berperan aktif dalam permainan, anak mampu merespon bantuan teman dengan baik, dan anak mampu berbagi saat melakukan permainan tersebut. Hasil peningkatan ini terjadi secara bertahap. Pada tahap prasiklus peserta didik memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 42% sedangkan
2. pada tahap siklus I presentase nilai meningkat menjadi 63,29% yang berarti masih kurang maksimal, maka peneliti melanjutkan dengan memberi tindakan kembali pada tahap siklus II. Penelitian pada tahap siklus II dengan presentase total nilai anak menjadi 87,45% sehingga dari perolehan rata-rata di siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Dari peningkatan presentase nilai rata-rata setiap siklus, maka nilai rata-rata sudah sesuai dengan target yang ditentukan dalam penelitian pada anak di RA Muslimat NU 11.

Daftar Pustaka

- Yamin, Martinis dan Sabri, Sanan J. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Persada Press Group
- Santrock, J.W. (2010b). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset
- Hurlock, E.B. (1978a). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Yusuf Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007)
- Saputra, Yudha. M dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta
- Fadlillah. Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Rus Media
- Hurlock, E.B. (1978a). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Masnur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal 8
- Sanjaya, wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, hal 25
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 30.
- Arikunto Suharsimi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Angkasa, 2006), 16
- Sujiono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grofindo Persada, 2003), 40
- Zainal Aqib dan Ahmad Amrullah, *PTK Penelitian Tindakan Kelas – Teori dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Andi Offest, 2018) hal. 55
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Pradana Media Group, 2011), 86
- 3 Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.
- Musfiqon, *Panduan Lengkap Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012) Hal 120

ARTIKEL IQVINA.docx

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

5%

2

jurnal.umj.ac.id

Internet Source

2%

3

edoc.pub

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%