

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN
TERHADAP KETERAMPILAN KERJA SAMA PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-QUR'AN DINA PADANG
MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh
NISAUL RODHIYAH
NIM. 20 206 00042**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN
TERHADAP KETERAMPILAN KERJA SAMA PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-QUR'AN DINA PADANG
MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh
NISAUL RODHIYAH
NIM. 20 206 00042**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN
TERHADAP KETERAMPILAN KERJA SAMA PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-QUR'AN DINA PADANG
MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**NISAUL RODHIYAH
NIM. 20 206 00042**

PEMBIMBING I

(Signature)
**Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar S.Psi.,MA.
NIP. 198012242006042001**

PEMBIMBING II

(Signature)
**Sakinah Siregar, M.Pd
NIP.1993010520201222010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*

an. Nisaul Rodhiyah

Padangsidempuan, 07 Agustus 2024

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Nisaul Rodhiyah yang berjudul ***"Pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun di R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi kota padangsidempuan"***, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

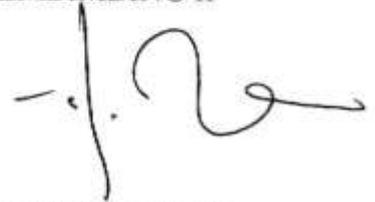
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar S.Psi,MA
NIP198012242006042001

PEMBIMBING II



Sakinah Siregar, M.Pd
NIP199301052020122010

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nisaul Rodhiyah
NIM : 20 206 00042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Bermain tradisional galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an dina padang matinggi kota padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi/ tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Agustus 2024

Saya yang Menyatakan,



Nisaul Rodhiyah

NIM. 20 206 00042

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisaul Rodhiyah
NIM : 20 206 00042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Quran Dina Padang Matinggi kota padangsidempuan” Dengan Hak Bebas Royalty Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Padangsidempuan
Pada Tanggal: Agustus 2024

Saya yang Menyatakan,



Nisaul Rodhiyah
NIM. 20 206 00042



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Nisaul Rodhiyah
NIM : 2020600042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerja Sama Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidempuan

Ketua

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP.19910629 201903 2 008

Sekretaris

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M. Pd
NIP.19791205 200801 2012

Dina Khairiah, M. Pd
NIP.19951004 202321 2 032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal : 18 Oktober 2024
Pukul : 09:00 WIB s/d 12:00 WIB
Hasil/Nilai : 83,75/A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/ Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN TERHADAP KETERAMPILAN KERJASAMA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-QURAN DINA PADANG MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Nama : **NISAUL RODHIYAH**

NIM : **20206000 42**

Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 05 September 2024
Dekan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 00

ABSTRAK

Nama : Nisaul Rodhiyah
NIM : 20 206 00042
Judul skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Qur'a Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terdapat 15 dari 25 anak. Keterampilan kerja sama pada anak masih rendah, di buktikan dengan anak yang tidak mau membantu ketika teman berada dalam kesusahan ketika membersihkan alat-alat permainan, permasalahan kedua kurangnya komunikasi anak dengan teman sebaya, dibuktikan dengan anak yang selalu diam ketika diajak bicara, permasalahan yang ketiga yaitu terdapat 10 anak dari 25 anak yang tidak mau mengikuti aturan yang sudah ditetapkan dari awal didalam bermain, dibuktikan ketika anak sedang bermain galah asin anak tidak meaat peraturan dalam bermain anak sering bermain sesuka anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh pada permainan galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dikelas as-salam di RA Al-Qur'an dina padang matinggi kota padangsidimpuanyang berjumlah 25 anak. Hasil penelitian yang dilakukan pada awal pretest di kelas eksperimen menunjukkan setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode bermain galah asin dapat meningkatkan keterampilan kerjasama anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota padangsidimpuan. Permainan tradisional galah asin sangat berpengaruh kepada kerjasama anak karena permainan galah asin bermain secara berkelompok sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial anak yaitu kerjasama, Kerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat mengutamakan kepentingan kelompok dari pada kepentingan individu. Dan juga anak dapat mengembangkan rasa tnggung jawab ketika bermain mengerjakan tugas dengan baik sesuai yang diberikan teman sekelompok, dan juga anak dapat membagikan pendapat nya ketika memberikan strategi ketika bermain kemudian teman yang lain juga dapat mendengarkan pendapat temannya ketika memberikan pendapat. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan rumus t yang dilakukan diperoleh bahwa $T_{hitung} = 8,967 > T_{tabel} = 2,064$ dengan $dk = 23$ dan taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan permainan tradisional galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padang Sidimpuan.

Kata kunci: Galah Asin, Permainan, Kerjasama.

ABSTRACT

Name : Nisaul Rodhiyah
Reg. Number : 20 206 00042
Thesis title : *The Influence of Traditional Galah Asin Games on Cooperation Skills in Children Aged 5-6 Years at RA Al-Qur'a Dina Padang Matinggi, Padangsidempuan City.*

This study was motivated by the problem of 15 out of 25 children. Cooperation skills in children are still low, as evidenced by children who do not want to help when friends are in trouble when cleaning play equipment, the second problem is the lack of communication between children and peers, as evidenced by children who are always silent when spoken to, the third problem is that there are 10 out of 25 children who do not want to follow the rules that have been set from the beginning in playing, as evidenced by when children are playing galah asin children do not obey the rules in playing children often play as they please. The formulation of the problem in this study is Is there an influence of the galah asin game on cooperation skills in children aged 5-6 years. This research is a quantitative research using experimental methods. Data collection techniques using observation, documentation and interviews. The subjects in this study were children aged 5-6 years in the As-Salam class at RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi, Padangsidempuan City, totaling 25 children. The results of the study conducted at the beginning of the pretest in the experimental class showed that after the normality and homogeneity tests, the class was normally distributed and homogeneous, namely there was a significant influence by using the Galah Asin playing method to improve the cooperation skills of children aged 5-6 years at RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi, Padangsidempuan City. The traditional Galah Asin game greatly influences children's cooperation because the Galah Asin game is played in groups so that it can develop children's social skills, namely cooperation. Cooperation is the ability to work together to complete a task with others. In working together, children are trained to be able to prioritize group interests rather than individual interests. And also children can develop a sense of responsibility when playing, doing tasks well according to those given by group members, and also children can share their opinions when providing strategies when playing, then other friends can also listen to their friends' opinions when giving opinions. This is proven by the results of the t formula calculation carried out, it was obtained that $T_{count} = 8.967 > T_{table} = 2.064$ with $dk = 23$ and a significance level of 5% so that it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected. So that it can be concluded that there is a significant influence of the use of traditional galah asin games on cooperation skills in children aged 5-6 years at RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi, Padang Sidempuan City.

Keywords: Galah Asin, Games, Cooperation.

خلاصة

الاسم : نيسول رودية
الرقم : ٢٠٢٠٦٠٠٠٤٢
عنوان الأطروحة : تأثير لعبة الجلة المملحة التقليدية على مهارات التعاون لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال القرآن دينا بادانج ماتينجي، مدينة بادانجسيديمبوان.

كان الدافع وراء هذا البحث هو مشكلة ١٥ من أصل ٢٥ طفلاً لا تزال مهارات التعاون لدى الأطفال منخفضة، كما يتضح من الأطفال الذين لا يرغبون في المساعدة عندما يكون الأصدقاء في ورطة عند تنظيف معدات اللعب، والمشكلة الثانية هي قلة التواصل بين الأطفال وأقرانهم، كما يتضح من الأطفال الذين يصمتون دائماً عند التحدث إليهم، المشكلة الثالثة وهي أن هناك ١٠ أطفال من أصل ٢٥ طفلاً لا يريدون اتباع القواعد التي تم وضعها منذ البداية في اللعب، وهذا ثبت عندما يلعب الأطفال بالعصي المملحة، فإن الأطفال لا يطيعونها قواعد اللعب، غالباً ما يلعب الأطفال كما يريد الطفل. وصياغة المشكلة في هذا البحث هي ما إذا كان هناك تأثير للعب بالعصي المملحة على مهارات التعاون لدى الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات. هذا البحث هو بحث كمي باستخدام الأساليب التجريبية. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والتوثيق والمقابلات. المواضيع في هذا البحث هم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في فصل السلام في روضة الأطفال القرآن في بادانج ماتينجي، مدينة بادانجسيديمبوان، ويبلغ عددهم ٢٥ طفلاً. أظهرت نتائج البحث الذي أجري في بداية الاختبار القبلي في الفصل التجريبي أنه بعد اختبار الطبيعية والتجانس كان للفصل توزيع طبيعي ومتجانس، أي أن هناك تأثير معنوي لاستخدام أسلوب اللعب بالعمود المملح في تحسين مهارات التعاون للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في مدينة روضة الأطفال القرآن دينا بادانج ماتينجي بادانجسيديمبوان. لعبة الجلة المملحة التقليدية لها تأثير كبير على تعاون الأطفال لأن لعبة الجلة المملحة يتم لعبها في مجموعات حتى تتمكن من تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال، وهي التعاون وهو القدرة على العمل معاً لإنجاز مهمة ما مع أشخاص آخرين. ومن خلال العمل معاً، يتم تدريب الأطفال ليكونوا قادرين على إعطاء الأولوية لمصالح المجموعة على المصالح الفردية. وأيضاً يمكن للأطفال تنمية الشعور بالمسؤولية عند اللعب، والقيام بالمهام بشكل جيد وفقاً لما تقدمه لهم مجموعة أصدقائهم، وأيضاً يمكن للأطفال مشاركة آرائهم عند إعطاء الاستراتيجيات عند اللعب، ثم يمكن للأصدقاء الآخرين أيضاً الاستماع إلى آراء أصدقائهم عندما يبداء الآراء. تم إثبات ذلك من خلال نتائج حسابات صيغة t والتي تبين أن عدد $t = 8967 >$ جدول $t = 2064$ مع ذلك $= 23$ ومستوى دلالة 5% لذلك يمكن استنتاج أن t مقبولة و 0.05 مرفوضة. لذلك يمكن أن نستنتج أن هناك تأثير كبير لاستخدام لعبة الجلة المملحة التقليدية على مهارات التعاون لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال القرآن دينا بادانج ماتينجي، مدينة بادانج سيديمبوان.

الكلمات المفتاحية: القطب المملح، اللعبة، التعاون.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan nikmat, dan hidayah dan taufik-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw beserta para sahabat dan keluarganya. Penelitian skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan judul skripsi **“Pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun di R.A Al-Qur’an dina padangmatinggi kota padang sidempuan.**

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini terdapat banyak hambatan dan kesulitan yang dialami. Namun, berkat usaha, kerja keras, dan doa serta tidak lepas dari bantuan, bimbingan, nasihat, dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar S.Psi,MA. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sakinah Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang sangat sabar dan tekun memberikan arahan, waktu, saran dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr, Anhar, M.A., wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., wakil rektor Bidang Kemahasiswaan Dan kerjasama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta Bapak/Ibu dosen pengajar dan pengawai Administrasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Sakinah Siregar, M.Pd., ibu Dina Khairiah, M.PD., ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., ibu Sardiah Srikandi, M.Pd., Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., dan bapak A.Naashir M.Tuah Lubis, M.Pd., yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Seluruh dosen beserta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan seluruh pengawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Kepala Sekolah, Guru-guru, serta anak-anak R.A Al- Qur'an dina padangmatinggi terkhusus nya kepada ibu Hj. Saudani Hasibuan, S.Pd, MM yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Nasri dan ibunda Nisma yang telah merawat, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, motivasi, nasehat, do'a dan pengorbanan yang tak terhingga serta penyemangat dalam keberhasilan penulis. Ucapan terimakasih kasih juga buat saudara-saudari tercinta yang berjumlah 8 (uda, abang, kakak, oncu, utis, uti, dan adik) bersaudara dan tak lupa juga diucapkan terimakasih kepada para kakak ipar (kak ilmiah, kak rahmi, kak aini, dan kak lika) dan juga abang ipar (bang Aswandi) beserta keponakan tercinta (Huara, syafik, hilya, wahid, zuhri, kanita, umar, jakfar, najwa, dan asrof) yang selalu senantiasa mendorong, penyemangat, memberikan semangat, dan motivasi nikmatinya saja prosesnya penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Terkhusus kepada almarhum nenek penulis yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk tetap semangat dan jangan menyerah dalam mengejar cita- cita dan jangan bosan-bosan dalam menuntut ilmu.
10. Teman – teman seperjuangan angkatan 2020 (wanita sholehot), terkhususnya kepada Ernyah Harahap, alda patmasari simamora, yanti listina siregar, zakiah

oktarima, dll, yang senantiasa memberikan masukan, saran, dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini dan dorongan untuk bersama-sama wisuda.

11. Teman-teman PLP yaitu Rianida mega widayani, yanti listina siregar dan elma suryani yang telah membantu dan memberikan dorongan, semangat untuk menyelesaikan skripsi.
12. Teman-teman yang telah memberikan dorongan dan saran untuk menyelesaikan skripsi, terkhusus Nurhayani, Zunita Sepriana, Zulfainan, Zulfaini, Nadifa Rahna Putri, Yulia Mimanda, Agus Neni Zai.
13. Terkhusus Abang Aprizal Hanapi yang senantiasa menemani, menyemangati dan selalu memberikan motivasi serta juga mendo'akan keberhasilan peneliti.
14. Terakhir Terima kasih kepada diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses dalam penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Hal ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri, karna orang lain belum tentu sanggup berada diposisi dirimu.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidempuan,
Agustus 2024

Nisaul Rodhiyah
Nim. 2020600042

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENIDIRI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Defenisi Operasional Variabel	7
E. Perumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Sistematikan Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori.....	12
1. Keterampilan kerjasama anak usia dini.....	12
a. Keterampilan kerjasama.....	12
1) Fungsi Keterampilan kerjasama anak usia dini	14
2) Tahap perkembangan kerjasama pada anak	15
3) faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun	17
2. Permainan tradisional galah asin.....	20
a. Pengertian permainan tradisional	20
b. pengertian galah asin	23
c. langkah – langkah bermain galah asin.....	24
d. Manfaat bermain galah asin.....	27
B. Peneltian Relavan/Penelitian Terdahulu	29
C. Karangka Berpikir	33
D. Hipotesis.....	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	35
B. Jenis Penelitian.....	35
C. Populasi Dan Sampel	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Uji Instrumen (Validitasi Dan Reliabilitasi)	41
F. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	47
B. Deskripsi Data Penelitian.....	48
C. Analisis Data	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian	56
E. Keterbatasan Penelitian.....	61

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan.....	15
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Klasifikasi Interpretasi Relibialitas.....	43
Tabel 3.3 Hasil Uji Hipotesis.....	46
Tabel 4.1 Hasil Nilai Awal (<i>Pretest</i>) sebelum dilakukan <i>Treatmen</i>	47
Tabel 4.2 Deskripsi Nilai Awal (<i>Pretest</i>) KerjasamaPada Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.3 Hasil Nilai Akhir (<i>Posttest</i>) setelah dilakukan <i>Treatmen</i>	51
Tabel 4.4 Deskripsi Nilai Akhir (<i>P</i>) Pada Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas <i>Pottest</i>	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram <i>Pretest</i> kerjasama Kelas Eksperimen	49
Gambar 4.2 Diagram <i>Posttest</i> Anak Kelas Eksperimen	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial, perubahan kearah kemajuan dan kesejahteraan hiup yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan anak melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranan dimasa yang akan datang².

Nelson Mandela pengantar buku yang ditulis oleh Klaus Dieter Bieter, menyebut pendidikan sebagai kekuatan dahsyat yang membangun setiap Insan, dan seluruh negara di dunia menempatkan pendidikan sebagai salah satu hak asasi³. Pada anak usia dini ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar yang tepat dan utama untuk mengembangkan potensi dan kemampuan fisik, kognitif, seni, sosial, emosional, spiritual konsep diri dan kemandirian⁴.

¹ Klaus Dieter Bieter, *The Protection of The Right to Education by International Law*, (Leiden: Koninlijke Brill, 2006), hal. 1.

² Abdul Rahman, dkk. "pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan", *jurnal Al Urwatul Wutsqa: kajian pendidikan islam*, volume 2, 2022, hlm.2.

³ Sekretariat Negara RI, *Undang-undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, cet. Ke II, (Jakarta: Visimedia, 2007), hal. 2.

⁴ Efrida Ita, *Manajemen Paud*, (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022). hlm. 16.

Adapun aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam yaitu moral-agama, kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, (kasar dan halus) dan seni. Perkembangan sosial anak sangat penting, dimana upaya yang dapat kita lakukan untuk mengembangkan sosial anak adalah memberikan perhatian kepada mereka, memperkenalkan hal-hal yang positif dan negatif didalam sosial emosional anak⁵. Salah satu aspek perkembangan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu perkembangan sosial-emosional, dimana perkembangan sosial-emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati. Yang melingkupi kemampuan individu untuk mengolah dan mengekspresikan perasaannya⁶.

Sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, ada beberapa bentuk interaksi sosial diataranya adalah kerja sama, dimana kerjasama merupakan usaha bersama untuk mencapai tujuan bersama melalui, *bargaining* (tawar-menawar), *cooptation* (kooptasi), koalisi dan *joint-venture* (usaha patungan) ⁷.

Keterampilan sosial anak melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan orang lain, guru, dan teman-temannya salah satunya dengan mainkan permainan galah asin. Menurut Koyama, mengatakan bahwa saat anak mengembangkan kehidupan sosialnya dan mulai berinteraksi dengan orang lain yang seumuran, Mereka di hadapkan pada harapan tambahan sosial dan mulai belajar keterampilan

⁵Nurhasanah, "Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 2 (2021), hlm. 92.

⁶Sakinah Siregar, "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidimpuan", *Jurnal Al-abyadh*, Vol. 4, No. 2 (2021), hlm. 96

⁷Lis Yulianti Syafrida Siregar, "Raksi Sosial dalam Keseharian Masyarakat Plural." , *JURNAL AT-TAGHYIR Dakwah dan Pemberdayaan Masyarakat Desa*, Volume 4 Nomor 1 , Desember 2021, hlm. 55. <http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.ic/index.php/taghyir>.

seperti memulai dan mempertahankan. Tidak semua anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, sehingga perlu dilakukan upaya yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak⁸.

Menurut Elizabeth B. Hurlock perkembangan sosial adalah pemerolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, menjadi orang yang mampu bermasyarakat, perkembangan sosial dapat diartikan sebagai squence dari perubahan berkesinambungan dalam perilaku individu untuk menjadi makhluk sosial. Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. anak berada dalam tahap perkembangan sosial-emosional yang pesat. Mereka mulai lebih tertarik untuk bermain dengan teman sebaya. Namun, konsep kerjasama masih berkembang. Anak mungkin masih fokus pada diri sendiri dan belum sepenuhnya mengerti pentingnya berbagi, bergantian, dan mencapai tujuan bersama.

Sedangkan menurut Johnson 1993 beliau berpendapat bahwa kerja sama juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar sopan santun, belajar mengurangi perilaku yang kurang baik, dan membantu anak dalam menghargai.

Teori Piaget mengemukakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional. Anak belum sepenuhnya memahami konsep berbagi dan perspektif orang lain. Pada tahap ini, kemampuan bernegosiasi dan berinteraksi

⁸ Sudarto Sudarto, "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Gobak Sodor," *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)* 5, no. 1 (2018): 87, <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>.

mulai berkembang. Ini menjadi dasar awal untuk terbentuknya kejasama yang lebih baik pada anak. Seharusnya anak mampu menjalankan tugas dan arahan yang telah diberikan kepada anak, anak seharusnya kompak dalam melaksanakan permainan sehingga dapat lebih mudah dalam mencapai tujuan.

Proses berkerjasama, 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 berkelompok⁹.

Berdasarkan studi pendahuluan, diketahui bahwa pada anak di kelas asalam di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi, diketahui bahwa terdapat 15 dari 25 anak. Keterampilan kerja sama pada anak masih rendah, di buktikan dengan anak yang tidak mau membantu ketika teman berada dalam kesusahan ketika membersihkan alat-alat permainan, anak juga kurang berkomunikasi dengan teman sebaya, dibuktikan dengan anak yang selalu diam ketika diajak bicara, terdapat 10 anak dari 25 anak yang tidak mau mengikuti aturan yang sudah ditetapkan dari awal didalam bermain, dibuktikan ketika anak sedang bermain galah asin anak tidak meati peraturan dalam bermain anak sering bermain sesuka anak¹⁰.

Sehingga permasalahan keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun yang masih rendah perlu distimulasi salah satunya adalah dengan kegiatan

⁹ Riri Dwiani dan Sophia Oktavia Balimulia Rusmaladewi, "PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KERJASAMA ANAK KELOMPOK B TK INTAN SARI PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2019/2020," diakses 5 November 2023, <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/view/3322>.

¹⁰ Hasil obaservasi tanggal 20-26 november 2023 di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidempuan.

bermain galah asin. Galah asin adalah satu jenis permainan yang sifat berkelompok dan mencari kelompok mana yang akan menjadi pemenang. Galah Asin membutuhkan kerja sama yang baik antar pemain, walaupun permainan ini dimainkan secara berkelompok, akan tetapi tanggung jawab setiap individu dalam permainan ini juga dibutuhkan untuk terhindar dari lawan dan memenangkan pertandingan Permainan ini juga membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi permainan.¹¹

Permainan galah asin adalah sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat dan dimainkan dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya, anak juga dapat membangun sosial emosional dalam mengembangkan kerja sama ketika bermain bersama teman sebaya.¹²

Namun yang dapat saya temukan di dalam lapangan adalah anak belum bisa mengikuti aturan yang telah direncanakan oleh kelompoknya, anak lebih mementingkan dirinya sendiri dari pada kepentingan kelompoknya, tidak ada kekompakan dalam satu kelompok, berdasarkan teori – teori tersebut, kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun masih dalam tahap perkembangan. Mereka membutuhkan stimulasi dan imbingan untuk dapat berkerjasama secara efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat mengungkapkan apakah ada pengaruh peran permainan galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak. Melalui permainan galah asin anak dapat mengembangkan potensi yang

¹¹Metha Irmawayani dan Laili Rahmatul Fajri, “Pengaruh Permainan Tradisional Sunda ‘galah Asin’ Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa Di Madrasah

¹² Novita Tia, “Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Di Tkangrek Putih Uk Betung Selatan” (phd thesis, uin raden intan lampung, 2022),

dimiliki anak khususnya pada potensi sosial- emosional anak dalam kerja sama, melalui permainan tradisional galah asin anak dapat bekerja sama di karena kan galah asin dimainkan secara berkelompok, bersama-sama dan menyenangkan.

Selanjutnya dalam penelitian ini penulis menuangkan dalam bentuk tulisan yang berjudul **”Pengaruh Permainan Galah Asin terhadap Keterampilan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan Kota Padangsidimpuan.**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan kerjasama pada anak masih rendah, di buktikan dengan anak yang tidak mau membantu ketika teman berada dalam kesusahan ketika membersihkan alat-alat permainan.
2. Kurangnya komunikasi anak dengan teman sebaya, dibuktikan dengan anak yang selalu diam ketika diajak bicara.
3. Terdapat 15 anak dari 25 anak yang tidak mau mengikuti aturan yang sudah ditetapkan dari awal didalam bermain, dibuktikan ketika anak sedang bermain galah asin anak tidak meati peraturan dalam bermain anak sering bermain sesuka anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada Pengaruh Permainan Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerja Sama Pada Anak Usia 5-6

Tahun di RA Al-Qur'an Dina Padang matinggi kota padangsidimpuan. kota padangsidimpuan.”

D. Defenisi operasional variabel.

1. Kerja sama

Bekerjasama yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses dimana anak dapat belajar untuk saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling berbagi, sikap yang toleransi sesama teman-teman Kemampuan mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan ego pribadi dan lebih mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok¹³.

Di dalam permainan galah asin anak dapat mengembangkan keterampilan kerja sama pada anak, yaitu dengan menjaga kekompakan pada setiap kelompok, saling bertanggung jawab atas peran masing-masing, melalui keterampilan kerja sama ini anak dapat saling membantu teman sekelompok dalam kegiatan permainan.

2. Permainan galah asin.

Galah Asin yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat, Permainan tradisional ialah permainan yang mempunyai keunikan dan unsur kebudayaan yang tersendiri. Bagi sebuah masyarakat, permainan tradisional dapat mempengaruhi

¹³Niken Farida dan Sakinah Siregar, “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2 (2022), hlm. 62.

perkembangan diri seseorang karena ia meliputi perkembangan jiwa, sifat dan kebudayaan hidup sosial anak muda pada masa akan datang.

Permainan galah asin adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujur sangkar, yang di buat dengan kabur, permainan galah asin terdiri dari dua kelompok, setiap kelompok memiliki anggota yang berjumlah 3-5 anak, satu kelompok menjadi penjaga sedangkan satu kelompok lainnya sebagai pemain, dilakukan secara bergantian setiap anggota.

Dalam permainan ini dapat mengajarkan anak dalam berbagai perkembangan anak, seperti sosial emosional, kognitif, bahasa, dan nilai agama dan moral. Dalam penelitian ini membahas mengenai sosial emosional yaitu pada kerja sama pada anak.

E. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah yaitu: Apakah ada pengaruh pada permainan galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun?

F. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh permainan galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun.

G. Manfaat penelitian.

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penelitian ini akan memberikan pemikiran tentang teori kerja sama dan permainan tradisional pada agalah asin bagi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini serta meningkatkan Kualitas Pendidikan sehingga dapat membantu pendidik dan orang tua memahami peran permainan dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak.

b. Bagi Guru RA Al-Qur'an Dina

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya pada anak usia 5-6 tahun, sebagai motivasi bahwa pentingnya meningkatkan keterampilan perilaku sosial anak melalui kegiatan bermain galah asin.

c. Bagi anak usia dini.

Manfaat penelitian ini bagi anak-anak usia dini yaitu dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak yang kurang akan bersosialisasi antar teman sebayanya untuk memberanikan diri dalam hal komunikasi dan melatih diri untuk menjadi anak yang bisa bergaul dengan orang baru.

d. Bagi penelitian lain.

Adapun manfaat bagi penelitian adalah sebagai referensi yang berkaitan dengan pengaruh Permainan Galah Asin terhadap Keterampilan Kerja Sama Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

H. Sitematika pembahasan.

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab pertama, adalah bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, defenisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. Bab kedua, memuat uraian tentang landasan teori berupa kerangka teori, penelitian yang relavan, kerangka berpikir dan hipotesis.
3. Bab ketiga, menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. Bab keempat, memuat tentang deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembahasan dan keterbatasan penelitian.
5. Bab kelima, memuat tentang *kesimpulan* dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Keterampilan Kerja Sama Pada Anak Usia Dini

a. Keterampilan Kerjasama

Kerjasama ialah sesuatu proses melaksanakan sesuatu secara bersama-sama, baik itu belajar ataupun bermain untuk membongkar suatu permasalahan secara bersama-sama dengan tujuan yang sama pula, Sementara itu, kerjasama atau bekerjasama menurut Yusuf dalam adalah kemampuan untuk mau bekerjasama dengan kelompok. Kemampuan mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan ego pribadi dan lebih mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok¹⁴

Teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan salah satunya yakni terdapat kerjasama yang merupakan satu hal penting untuk anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan sosial dan intelegensinya, Kerjasama pada anak perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap anak membutuhkan bantuan orang yang berada disekitarnya

¹⁴ Sakinah Siregar, Niken Farida & Sardiama Tamba “Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling|Vol. 5, No. 02(2022)Licensed under CC-BY-SA Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya”, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 5, No. 02(2022), hlm.62

dan akan hidup menjadi manusia sosial. Pengembangan sikap sosial pada anak dapat dikembangkan melalui bentuk permainan kelompok¹⁵.

Menurut teori Fauziddin, kerjasama merupakan suatu sikap mau bekerja dengan orang lain atau kelompok. Setiap anak dilatih untuk mengutamakan kepentingan kelompok dan mengesampingkan kepentingan pribadi. Perbedaan-perbedaan yang terdapat pada diri anak dalam suatu kelompok dapat dijadikan sebagai kekuatan yang besar.

Menurut Yusuf kerjasama adalah kemampuan untuk mau bekerjasama dengan kelompok. Kemampuan mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan ego pribadi dan lebih mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok.

Menurut teori Partern yang menyatakan bahwa tahapan cooperative play atau bermain secara kelompok dan kerja sama sudah terlihat pada tahun-tahun prasekolah dan masa pertengahan anak, Kemampuan kerjasama merupakan bahagian dari pengembangan sosial anak usia dini, dimana anak dapat saling bekerjasama dalam melakukan sesuatu hal yang baik seperti bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok ataupun bekerjasama dalam menyelesaikan permainan yang bersifat kelompok.¹⁶

¹⁵ Muhammad Sholikin, Nur Fajrie, dan Erik Aditia Ismaya, "Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 3 (2022): 1111–21.

¹⁶ Dina Noor Agustina, Mamat Supriatna, dan Dian Peniasiani, "Nilai Kerjasama dalam Permainan Tadisional Galah Asin di Kelurahan Munjul Jaya Purwakarta," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 12, no. 1 (2023),

Berdasarkan uraian diatas bahwa kemampuan bekerjasama merupakan bagian dari aspek perkembangan sosial anak yang dapat dikembangkan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan kegiatan yang bersifat kelompok sehingga dapat mengajak anak untuk bekerjasama dan anak dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman sebaya.

Kemampuan Kerjasama adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama prinsipnya adalah bahwa anak dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan bermain, artinya dalam suatu kegiatan masing-masing anak lebih ditekankan untuk saling bekerja sama antar satu dengan yang lain.

1) Fungsi Keterampilan Kerja Sama Pada Anak Usia Dini

Fungsi keterampilan sosial anak usia dini merupakan kemampuan yang dapat membantu anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, dan beradaptasi terhadap lingkungan baru yang ada disekitarnya seperti: anak mau berbagi terhadap sesama, menghargai, tolong-menolong, bekerjasama, saling bertukar pikiran dan pengalaman. sehingga terciptanya suasana yang menyenangkan bagi anak¹⁷. Keterampilan kerja sama pada anak merupakan hal yang harus di ajarkan kepada anak untuk mengatur emosi dan interaksi sosialnya.

¹⁷ Yuana Resmasari, "Tingkat Keterampilan Sosial Anak TK Kelompok B di Gugus II Kecamatan Berbah Sleman Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9, No. 2 (2020), hlm. 6.

Kerjasama penting dikembangkan pada diri anak, melalui kerjasama anak bisa saling tolong menolong antara sesama serta untuk membangun hubungan pertemanan yang baik pada masa yang akan datang, dalam mengembangkan kemampuan kerjasama pada diri anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang sifatnya berkelompok dimana permainan itu menuntut anak secara tidak langsung untuk bekerjasama.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pentingnya penerapan keterampilan kerja sama yang baik terhadap anak usia dini, karena keterampilan kerja tersebut dapat mengajarkan kepada anak untuk bisa berinteraksi dan bersosialisasi di lingkungan sekitarnya.

2) Tahap Perkembangan Kerja Sama Pada Anak

Pada Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa **kemampuan bekerjasama termasuk dalam aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun**, yang terlihat dalam bentuk bersikap kooperatif dengan teman, mentaati aturan kelas, bertanggungjawab, bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya, berbagi dengan orang lain, menghargai hak, pendapat serta karya orang lain, menggunakan cara yang diterima sosial untuk menyelesaikan masalah; dan menunjukkan sikap toleran.

Tabel 2.1
Tahap Perkembangan

Usia	Tahap perkembangan
5-6 tahun	Anak-anak memulai permainan dengan merasa canggung atau ragu-ragu.
	Anak perlu bimbingan untuk memahami aturan dan tujuan permainan.
	Anak-anak akan belajar aturan permainan, seperti bagaimana cara berlari, menyentuh galah, dan apa yang terjadi jika mereka tidak mencapai tujuan.
	Kemampuan mereka untuk memahami aturan dan mengingatnya akan meningkat.
	Anak-anak mulai berkomunikasi dengan teman-teman sekelompok mereka untuk merencanakan strategi atau memberikan dukungan.
	Mereka belajar mengartikan ekspresi wajah dan gerakan tubuh teman-teman mereka.
	Anak-anak akan mulai menyadari pentingnya bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk mencapai tujuan permainan.
	Mereka belajar berbagi peran, berkomunikasi, dan mendukung satu sama lain.
	Pada tahap ini anak-anak mengalami perkembangan yang signifikan dalam kemampuan kerja sama. Mereka dapat bekerja sama dalam permainan kelompok yang lebih kompleks, memahami peran mereka, dan menghormati aturan. Mereka mulai mengembangkan empati dan dapat merespons perasaan teman-teman mereka

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan kerjasama dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam bertanggung jawab, saling menghargai, adanya rasa ingin berbagi pada anak dan rasa toleransi anak melalui kerjasama perkembangan perilaku anak usia dini akan terus berkembang berdasarkan pengalaman dan komunikasi yang diperoleh.

3) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kerja Sama Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

Goleman menyatakan bahwa kematangan emosi seorang anak merupakan kunci keberhasilan dalam menjalin hubungan sosial. Kecakapan tersebut merupakan faktor utama dalam menunjang keberhasilan dalam pergaulan. Goleman juga menyebutkan bahwa salah satu kunci kecakapan sosial adalah seberapa baik atau buruk seseorang dalam mengungkapkan perasaan sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan emosi besar pengaruhnya terhadap perkembangan sosial anak.

- a) Kurangnya Keterampilan Sosial: Anak usia dini mungkin belum sepenuhnya mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pengalaman sosial atau kecenderungan alami anak untuk lebih fokus pada diri sendiri.
- b) Keterbatasan Kemampuan Komunikasi: Anak-anak usia dini mungkin belum mampu menyampaikan ide atau keinginan mereka secara efektif. Keterbatasan dalam kemampuan berkomunikasi dapat menjadi hambatan dalam mengembangkan kerja sama, karena mereka mungkin kesulitan menyampaikan ide atau memahami perspektif orang lain.
- c) Pengaruh Lingkungan Keluarga: Lingkungan keluarga juga dapat memainkan peran dalam perkembangan kerja sama anak. Jika anak

tumbuh dalam lingkungan yang kurang mendukung atau kurangnya model kerja sama dalam keluarga, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk bekerja sama dengan orang lain.

- d) Kurangnya Pengalaman Sosial: Anak-anak memerlukan pengalaman sosial untuk belajar bagaimana berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Jika anak kurang terlibat dalam aktivitas sosial atau memiliki sedikit kesempatan untuk bermain dan berinteraksi dengan Teman-teman, hal ini dapat menjadi penghambat perkembangan kerjasama.
- e) Ketidakpastian dan Ketakutan: Anak-anak usia dini mungkin mengalami ketidakpastian dan ketakutan saat mencoba berinteraksi dengan orang lain. Hal ini bisa disebabkan oleh kecemasan terhadap hal-hal baru atau ketidaknyamanan dalam situasi sosial.
- f) Kurangnya Dorongan dan Penghargaan: Jika anak tidak mendapatkan dorongan dan penghargaan yang cukup ketika mereka berusaha bekerja sama, mereka mungkin kehilangan motivasi untuk melibatkan diri dalam aktivitas tersebut. Dorongan positif dan pujian dapat menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku kerja sama
- g) Perbedaan Karakter dan Gaya Belajar: Setiap anak memiliki karakter dan gaya belajar yang unik. Perbedaan ini dapat menjadi penghambat jika anak-anak tidak sepenuhnya memahami atau menghargai

perbedaan tersebut, sehingga sulit untuk menemukan cara yang efektif untuk bekerjasama.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kematangan emosi anak memegang peranan penting dalam pengembangan kecakapan sosial, terutama dalam konteks kerja sama. Faktor-faktor seperti kurangnya keterampilan sosial, keterbatasan kemampuan komunikasi, pengaruh lingkungan keluarga, kurangnya pengalaman sosial, ketidakpastian dan ketakutan, kurangnya dorongan dan penghargaan, serta perbedaan karakter dan gaya belajar dapat menjadi hambatan dalam mencapai kematangan emosi yang diperlukan, Kurangnya keterampilan sosial dan keterbatasan dalam komunikasi dapat membuat anak kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya. Pengaruh lingkungan keluarga yang tidak mendukung dapat memberikan dampak negatif pada kemampuan anak untuk bekerja sama.

2. Permainan Tradisional Galah Asin

a. Pengertian permainan tradisional

Menurut Zuriawati, permainan tradisional terbagi kepada dua bahagian yaitu permainan laman dan permainan anjung. Permainan laman ialah permainan yang memerlukan kawasan yang luas, suasana yang meriah dan memerlukan pergerakan yang aktif, manakala permainan anjung ialah permainan mudah yang selalunya boleh dimainkan di dalam rumah sahaja. Antara contoh permainan lama ialah seperti galah panjang, sepak takraw

¹⁸ Refisi Duha dan Ajeng Ayu Widiastuti, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing di Kelompok Bermain," *Satya Widya* 34, no. 1 (2018): 77–87.

dan lain-lain lagi. Contoh permainan anjung ialah seperti congkak, batu seremban dam haji dan sebagainya.¹⁹

Menurut sukintaka “Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud secara tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya.”²⁰

Permainan tradisional juga dikemukakan oleh Akbari et al. yaitu permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi. Definisi yang senada juga oleh Parlebas dalam Lavega, bahwa permainan tradisional merupakan hasil kreatif dari budaya dan sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai sosial yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan lingkungannya.²¹

Permainan tradisional ialah permainan yang mempunyai keunikan dan unsur kebudayaan yang tersendiri. Bagi sesebuah masyarakat, permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan diri seseorang kerana ia meliputi perkembangan jiwa, sifat dan kebudayaan hidup sosial anak muda

¹⁹ Euis Kurniati, *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak* (Kencana, 2016), https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=eRNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA40&dq=peran+permainan+gala+gala+asin+dalam+meningkatkan+keterampilan+kerja+sama+apada+anak&ots=B0N3M1peO4&sig=7UYzop9zATZtN9_0MtvekbAu4F8.

²⁰ SERVATIUS YUDO PAMUNGKAS, “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KESEHATAN JASMANI SISWA KELAS V SD STRADA CAKUNG” (PhD Thesis, UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI, 2023).

²¹ Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (UMMPress, 2017).

pada masa akan datang. Permainan tradisional dimainkan oleh setiap peringkat umur tidak kira pada usia kanak-kanak mahupun orang dewasa. Hal ini demikian kerana permainan tradisional ialah permainan yang dimainkan secara turun-temurun daripada satu generasi ke generasi yang lain²².

Permainan tradisional adalah permainan yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat pada zaman dulu permainan yang sederhana mudah dimainkan oleh semua kalangan usia dan turun-temurun diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, dimana pada prinsipnya permainan dapat dilakukan oleh siapapun peminatnya, baik anak maupun dewasa.²³

Mengenalkan permainan tradisional akan memberikan warna baru pada anak, dimana rasa penasaran anak akan timbul dan ingin segera bermain. mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Permainan tradisional menjadi wadah para pendidik untuk menciptakan permainan yang dapat menstimulasi semua aspek-aspek perkembangan anak. Permainan

²² Mohd Asyiek Mat Desa dan A. Ghafar Ahmad, "Permainan Interaktif Galah Panjang: Pemeliharaan Permainan Tradisional Melalui Penggunaan Teknologi Galah Panjang *Interactive Games: Preservation Of Traditional Games Through The Use Of Technology*," diakses 19 November 2023,

²³ Muhammad Fajri Nawawi dan Rolly Afrinaldi, "Penerapan Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) Dalam Pemanasan Pembelajaran Pendidikan Jasmani," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 1 (2023): 264–78.

tradisional merupakan permainan turun temurun atau warisan para nenek moyang. Kegiatan permainan tradisional sudah sepatutnya dimarakkan sejalan Permendikbud 2018 bahwa seharusnya setiap lembaga Pendidikan mengembangkan kurikulumnya sesuai dengan budaya lokal²⁴

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Tahapan usia yang sesuai untuk memainkan permainan ini adalah anak usia dini.

b. Pengertian Galah Asin

Galah asin merupakan permainan yang berasal dari negara belanda, galah asin berasal dari kata “ *Go back through the door*” yang memiliki arti menembus pintu. Menurut Muhammad Asnawi di tahun 2022 galah asin merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Masing-masing anggota tim akan menghadang lawan agar tida lolos melewati garis kebaris terakhir secara bolak-balik

Galah Asin adalah satu jenis permainan yang sifatnya berkelompok dan mencari kelompok mana yang akan menjadi pemenang²⁵. Galah Asin

²⁴ Sakinah Siregar &Nidaun Nabila, “Efektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun”, *Journal On Teacher Education*, Volume 4Nomor 2Tahun 2022, hlm. 493.

²⁵ Dina noor agustina, dkk, “Nilai Kerjasama dalam Permainan Tadisional Galah Asin di Kelurahan Munjul Jaya Purwakarta”, *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 12, No. 1 Tahun 2023, hlm. 283.

mebutuhkan kerja sama yang baik antar pemain, walaupun permainan ini dimainkan secara berkelompok, akan tetapi tanggung jawab setiap individu dalam permainan ini juga dibutuhkan untuk terhindar dari lawan dan memenangkan pertandingan Permainan ini juga membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi permainan.

Permainan tradisional galah asin dapat melatih kemampuan bekerjasama di sekolah merupakan suatu kemampuan yang harus di stimulasi agar berkembang, hal ini dikarenakan bekerjasama akan diaplikasikan anak saat ini atau nanti, anak yang mamupu bekerjasama biasanya akan lebih mudah untuk beradaptasi dengan orang baru hal ini dikarekan anak-anak tersebut sudah terbiasa untuk beradaptasi dengan teman satu kelompok atau teman satu timnya²⁶.

Permainan tradisional galah asin menurut Menurut Tatminingsih galah asin atau di daerah lain disebut galah asin atau galah asin adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini dimainkan secara kelompok sebagai kelompok hadang dan kelompok serang²⁷.

Dalam Teori Interaksi Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead mengatakan bahwa anak-anak perlu belajar melalui interaksi sosial dan pengambilan peran. Dalam permainan galah asin, anak-anak berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Mereka saling membantu, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik. Hal ini mendorong

²⁶ Desa dan Ahmad, "Pemainan Interaktif Galah Panjang."

²⁷ Rizkie Yusza, "Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al_Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara TA 2017-2018" (PhD Thesis, UNIMED, 2018).

mereka untuk memahami perspektif orang lain dan mengembangkan empati, yang merupakan dasar dari kerjasama.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa galah Asin merupakan sebuah permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak, bentuk permainannya seperti persegi panjang, yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini menekankan pada kerja sama antar pemain, membutuhkan tanggung jawab individu, dan melibatkan keterampilan seperti ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari, dan strategi permainan.

Selain itu permainan galah asin memiliki nilai-nilai yang penting untuk dikembangkan di sekolah, seperti kemampuan bekerja sama yang dapat membantu anak-anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitar, baik saat ini maupun di masa depan. Galah Asin, juga dikenal sebagai galasin atau galah asin, merupakan permainan daerah yang mencerminkan keanekaragaman budaya Indonesia.

c. Langkah-Langkah Bermain Galah Asin

Menurut Achroni mengatakan bahwa permainan Galah Asin adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujur sangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota, Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh anak ketika ingin bermain galah asin, berikut adalah beberapa langkah yang harus dilewati anak-anak:

1) Sebelum bermain

perlu dibuat garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segiempat yang kemudian dibagi menjadi 6 bagian. Buatlah garis ditengah lapangan yang memotong keempat persegi panjang tersebut sebagai tempat atau jalan kapten(ketua).

2) Membagi para peserta menjadi dua kelompok

satu kelompok terdiri atas 3-5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu kelompok akan menjadi kelompok jaga dan kelompok lainnya akan menjadi lawan. Penentuan kelompok jaga dan kelompok lawan biasanya dilakukan dengan suten oleh ketua.

3) Kelompok yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan

caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertical (ketua). Penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Pemain yang menjaga garis horizontal bisa bergerak ke kanan dan ke kiri, Bagi yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal yang terletak ditengah lapangan. Pergerakan pemain yang menjaga garis vertikal bergerak dari depan ke belakang atau sebaliknya. Sedangkan tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris

paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal tanpa tersentuh oleh tim jaga²⁸

4) Penempatan Galah

Tempatkan galah di tengah-tengah area bermain atau di suatu tempat yang dapat dijangkau oleh semua pemain. Anak-anak membentuk garis yang berbentuk garis melintang dan garis membusur. Yang berukuran lebih kurang dari 2 meter × 1,5 meter.

5) Mulai Permainan

Setelah galah ditempatkan, pemain mulai berada di sekitar galah dengan jarak yang seragam. Pada aba-aba atau isyarat, pemain berusaha untuk melewati garis galah yang sudah digambar. Begitu juga dengan yang menjaga galah, berusaha menghalang pemain untuk melewati garis galah. Dengan cara berbaris kebelakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh pemain.

6) Tujuan

Tujuan utama adalah menjatuhkan pemain dari tim lawan dengan cara menyentuh badan seorang pemain. Pemain yang jatuh dianggap kalah, dan permainan dapat dihentikan untuk memulai putaran baru.

7) Pertimbangan Aturan Tambahan

Terkadang ada aturan yang dibuat sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak, misalnya pemain tidak boleh melewati, menginjak garis galah, jika dilewati atau diinjak dianggap kalah dalam permainan.

²⁸ Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), H. 162-165.

8) Akhir Permainan

Permainan dapat berakhir setelah ada tim yang menang. Kemenangan tercapai apabila salah satu tim yang telah melewati garis paling akhir dan kembali ke garis awal.

Berdasarkan yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain galah asin, anak-anak harus mengikuti sejumlah langkah yang melibatkan pembuatan lapangan dengan garis-garis penjagaan yang membentuk segiempat dan dibagi menjadi enam bagian. Pembagian kelompok menjadi tim jaga dan tim lawan dilakukan dengan seleksi oleh ketua. Tim jaga memiliki tugas menjaga garis horizontal atau garis batas vertikal, sementara tim lawan berupaya melewati penjagaan untuk mencapai garis paling belakang dan kembali tanpa tersentuh.

Aturan tambahan dapat diterapkan, seperti larangan melewati atau menginjak garis galah. Permainan berakhir saat salah satu tim berhasil melewati garis paling akhir dan kembali ke garis awal, menentukan tim pemenang. Dengan demikian, bermain galah asin melibatkan strategi, koordinasi, dan keterampilan motorik anak-anak dalam suasana yang menyenangkan.

d. Manfaat Bermain Galah Asin

Adapun manfaat permainan galah asin untuk anak-anak, antara lain sebagai berikut:

1) Pengembangan Keterampilan kerjasama

Galah Asin melibatkan keterampilan pada anak-anak. Anak-anak belajar saling bekerjasama dalam menyelesaikan misi dalam permainan galah asin anak-anak

2) Keterampilan Sosial

Bermain Galah Asin dalam kelompok membantu anak-anak dalam membangun keterampilan sosial. Mereka belajar berinteraksi dengan teman-teman sebaya, berbagi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan.

3) Saling membantu sesama teman.

Permainan ini memerlukan rasa tolong menolong sesama teman atau sesama tim atau kelompok anak.

4) Pengembangan komunikasi:

Selama permainan, anak-anak dapat terlibat dalam komunikasi dengan teman-teman mereka. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan berbicara dan pemahaman bahasa²⁹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional galah asin adalah permainan yang dimainkan oleh anak anak, dimainkan oleh dua kelompok, yang terdiri dari 3-5 anggota, dimainkan

²⁹ Sujarno, "Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kabupaten Cilacap," *Jurnal Partrawidya* Vol.11, No. 1 (2010): 145–175.

diluar ruangan atau *out door*, dikarenakan permainan tradisional galah asin ini memerlukan tempat yang lapang, seperti dilapangan.

Adapun manfaat bermain diluar ruangan atau *outdoor* adalah untuk dapat mendorong tubuh anak bergerak lebih aktif, anak juga lebih bebas melakukan pergerakan yang anak inginkan, ukuran dalam permainan galah asin adalah 2 meter \times 1,5 meter, dibagi menjadi enam bagian.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Moniqa Siagawati, Wiwin Dinar Prastiti, Purwati pada tahun 2019, “Mengungkap Nilai- nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobak sodor”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam permainan gobak sodor. Nilai-nilai yang dihasilkan melalui permainan gobak sodor dalam penelitian ini meliputi nilai kesehatan dan kelincahan (aspek jasmani); nilai kejujuran, sportivitas, kepemimpinan, pengaturan strategi, kegembiraan, spiritualisme, dan perjuangan (aspek psikologis); nilai social skill, kerjasama, dan kekompakan (aspek sosial).³⁰

Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini yaitu terdapat pada kesamaan dalam penelitian ini adalah sama- sama membahas mengenai kerjasama pada anak usia dini, dan perbedaannya adalah terdapat pada nama jenis permainan tradisionalnya, didalam penelitian ini nama jenis

³⁰ Eka Nugrahastuti dkk., “Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 2016, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/download/8942/6503>.

permainannya adalah galah asin sedangkan dalam penelitian Moniqa Siagawati, Wiwin Dinar Prastiti, Purwati (2019) nama jenis permainan tradisional adalah gobak sodor.

2. Aziz Deraman & Wan Ramli dalam jurnal Norfarizah Mohd Bakhir, Syafina Azleen binti Che Saludin, Mohd Asyiek Mat Desa & A. Ghafar Ahmad ilid 10 (2), 2020 hal 149. Yang berjudul permainan interaktif galah panjang: pemeliharaan permainan tradisional melalui penggunaan teknologi. Berdasarkan penelitian tersebut menatakan bahwa sanya Galah panjang adalah salah satu daripada permainan tradisional yang memerlukan kepantasan untuk bermain dan cara menyusun strategi untuk melewati halangan, Galah panjang adalah salah satu daripada permainan tradisional yang memerlukan kepantasan untuk bermain dan cara menyusun strategi untuk melewati halangan, anak-anak dapat melalui satu proses, yaitu mereka harus berfikir untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi apabila bermain permainan tradisional galah panjang ini.³¹

Berdasarkan uraian penelitian yang relevan diatas, penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan peneliti lakukan adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahsa tentang perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional, adapun perbedaannya adalah yaitu dalam metode penelitian, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan dalam penelitian Aziz Deraman & Wan Ramli menggunakan metode kajian yang digunakan bagi mengumpul serta dan menganalisis data-

³¹ Desa dan Ahmad, "PERMAINAN INTERAKTIF GALAH PANJANG."

data yang dikaji. Dan juga terdapat didalam nama permainan tradisionalnya, yaitu dalam penelitian ini menggunakan kata galah asin sedangkan dalam penelitian Deraman & Wan Ramli menggunakan nama galah panjang.

3. Kirom pada tahun 2017, dalam Jurnal Educatio, 8(3), 2022, 1111-1121 yang berjudul Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang, dalam jurnal ini menjelaskan dalam penelitiannya bahwa permainan tradisional Gobak Sodor merupakan jenis permainan yang beregu, selain itu dalam permainan ini juga membutuhkan kerjasama antar anggota yang baik untuk bisa memenangkannya. Nilai-nilai karakter permainan tradisional Gobak Sodor juga bisa diterapkan di dunia nyata, diantaranya jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, tanggung jawab dan bersahabat / komunikatif ³²

Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian jurnal education adalah, dimana persamaannya adalah sama menggunakan permainan tradisional yang bernilai kerjasama, dimainkan secara berkelompok, bekerjasama. Adapun perbedaannya adalah jika dalam penelitian ini menggunakan nama permainan galah asin sedangkan dalam jurnal ini menggunakan nama permainan gerobak sodor.

4. Aqobah pada tahun 2020 didalam jurnal yang berjudul “penanaman perilaku kerjasama anak usia dini melalui permainan tradisional” Vol. 5 No 2 Hlm. 134 - 142. Agustus 2020 P-ISSN 2549-1717 e-ISSN 2541-1462, dalam jurnal ini menjelaskan bahwa Permainan gobak sodor dikenal juga galah asin, permainan ini merupakan permainan kelompok yang dibagi sama rata jumlah

³² Sholikin, Fajrie, dan Ismaya, “Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang.”

pemainnya. Sebelum permianan dimulai , di buat dahulu lapangan berbentuk persegi panjang dan di buat garis dari depan sampai belakang. Lalu di adakan undian untuk menentukan kelompok jaga dan kelompok menyerang. Kelompok jaga garis bertugas menghalangi kelompok penyerang melewati garis. Apabila kempok jaga mengenai kelompok penyerang, maka kelompok penyerang dianggap mati (tidak bisa melanjutkan permainan). Begitu seterusnya samapi keleompoj penyerang habis. Setelah habis lalu di adakan rolling, kelompok jaga menjadi kelompok penyerang dan sebaliknya. Dalam permainan ini mendidik anak untuk berkerjasama³³

Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini adalah, jika didalam penelitiaan aqobah menjelaskan permainan tradisional yang bernama gerobak sodor, sedangkan persmaannya adalah sama-sama menjelaskan tentang manfaat permainan tradisional dan permainan galah asin.

5. Nur Wulan Machmud, Farida Samad, Rita Samad, Fatoni Achmad pada tahun 2021, dalam jurnal *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552, yang berjudul “Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional Dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate”, dalam jurnal ini menjalaskan bahwa permainan tradisional hadang adalah permainan olahraga tradisional yang tidak mempergunakan alat apapun sebagaimana permainan tradisional sebelumnya. Olahraga tradisional hadang dimainkan secara beregu, baik putra maupun putrid. Jumlah anggota

³³ Qory Jumrotul Aqobah dkk., “Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional,” *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* 5, no. 2 (2020), <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/9253>.

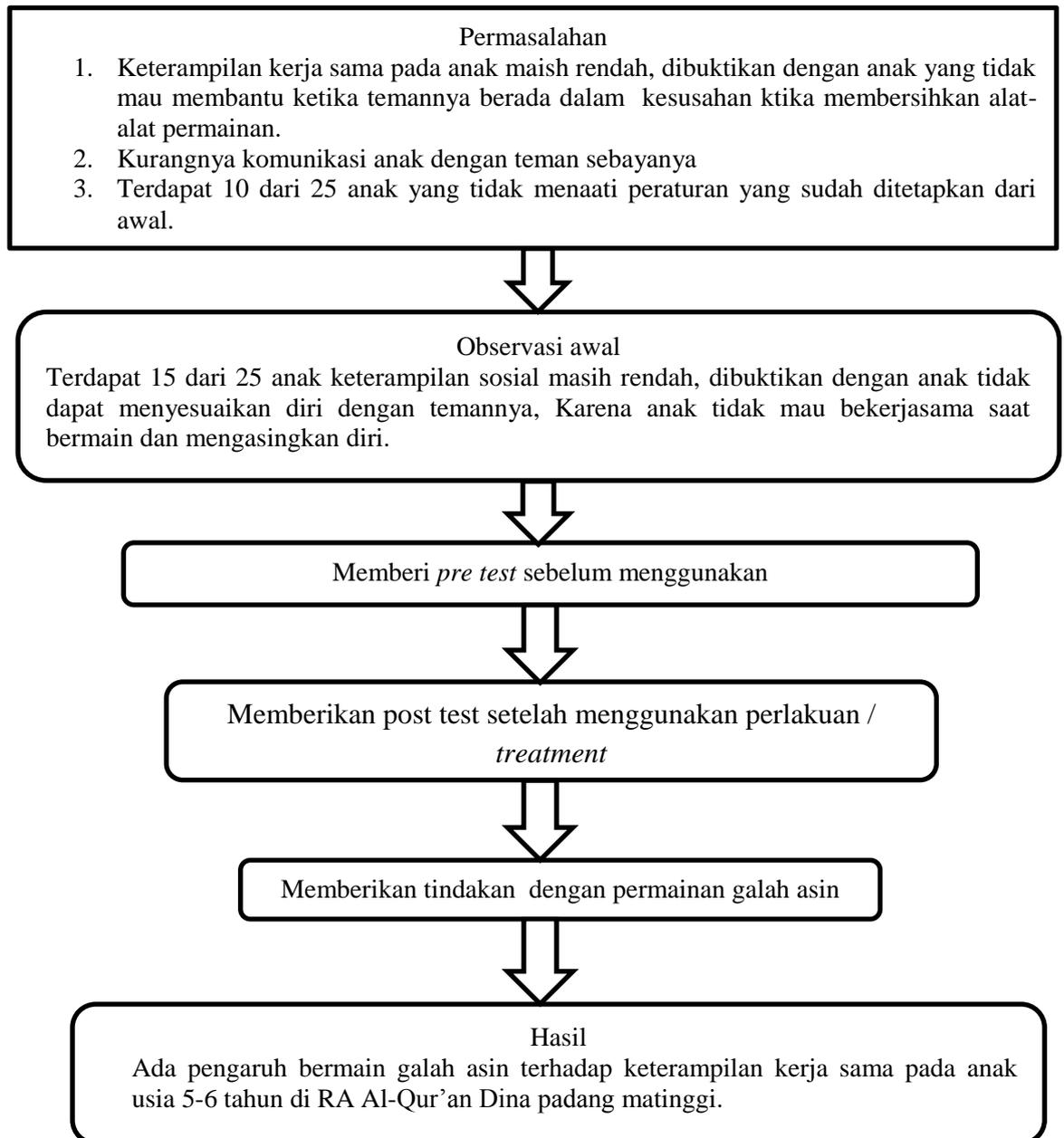
regu sebanyak 8 orang dari 5 orang sebagai pemain inti dan 3 orang selebihnya sebagai pemain cadangan. Permainan tradisional hadang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam permainan hadang tradisional dan Nilai-nilai dalam permainan tradisional gobag sodor adalah sebagai berikut: yang pertama dalam aspek jasmani yang meliputi nilai kesehatan dan kelincahan³⁴

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian ini adalah dalam penelitian Nur Wulan Machmud dkk dengan penelitian ini adalah, didalam jurnal tersebut menjelaskan permainan tradisional dan meneliti pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan perbedaannya adalah dalam jurnal tersebut menggunakan nama permainannya hadang, sedangkan di dalam penelitian ini menggunakan galah ain dan manfaatnya juga berbeda, jika dalam jurnal tersebut manfaat permainan hadang adalah untuk aspek jasmani yang meliputi nilai kesehatan dan kelincahan, sedangkan dalam penelitian ini adalah membentuk kerjasama pada anak, membangun rasa toleransi, tanggung jawab, rasa menghargai, dan juga saling berbagi.

C. Kerangka berfikir

Peneliti akan melakukan *pretest* guna melihat kemampuan keterampilan perilaku sosial anak sebelum di terapkan kegiatan bermain lompat tali. Peneliti akan melakukan *posttest* melihat pengaruh dari kegiatan bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

³⁴ Nur Wulan Machmud dkk., "Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate," *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD* 3, no. 2 (2021): 11-24.



Gambar 2.1
Kerangka berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Berdasarkan kerangka pemikiran teoritis dan hasil penemuan beberapa penelitian, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

HO = Tidak ada pengaruh bermain galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahu di RA Al-Qur'an Dina Padang matinggi kota padangsidimpuan.

Ha = Ada pengaruh bermain galah asin terhadap keterampilan kerja sama pada anak usia 5-6 tahu di RA Al-Qur'an Dina Padang matinggi kota padangsidimpuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini berlokasi di RA Al-Qur'an Dina Padang matinggi kota padangsidempuan, Peneliti memilih lokasi penelitian ini karena peneliti melihat masih banyak anak di RA keterampilan kerjasama pada anak terhadap lingkungan sekitarnya masih kurang. Peneliti memilih lokasi penelitian ini karena peneliti telah melakukan observasi dan ditemukan permasalahan di lapangan sesuai dengan judul penelitian.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol dan eksperimen, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari pre-experimen. *Quasi-experimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian³⁵.

Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random³⁶.

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 77.

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 78.

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Y_1	X	Y_2

Keterangan :

Y_1 : *Pretest* kelas eksperimen

Y_2 : *Posttest* kelas eksperimen

X : Treatment / perlakuan yang diberikan

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini terdiri atas sekelompok subjek anak usia 5-6 tahun yang mempunyai sasaran gejala yang ingin diteliti. Arikunto mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian, yang terdiri dari semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian³⁷. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas as-salam RA Al-qur'an dina padang matinggi dengan jumlah 25 anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi penelitian yang digunakan untuk menjawab hasil dari penelitian, dengan tujuan memperkirakan karakteristik dari himpunan atau populasi yang lebih besar³⁸. Arikunto mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Tetapi jika subjeknya lebih dari 100, maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%.³⁹

³⁷Ul'fa Hermaeny, *Populasi dan Sampel*, (Bandung : CV Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 35.

³⁸Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2021), hlm. 62.

³⁹Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016).

Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu sehingga layak dijadikan sampel⁴⁰. Pengertian *purposive sampling* menurut Sugiyono adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk memperoleh data dengan beberapa cara yaitu melalui kegiatan observasi dan dokumentasi.

Adapun sampel dalam penelitian ini berdasarkan pada *purposive sampling* di RA al- qur'an dina padang matinggi yaitu sebanyak satu kelas yaitu kelas As-Salam yang berjumlah 25 anak. Alasannya karena kelas tersebut sesuai dengan kelompok usia yang diteliti yaitu usia 5- 6 tahun.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam lokasi penelitian, sehingga peneliti mendapatkan latar belakang masalah yang akan membuat oleh peneliti lebih mudah menjalankan tugas penelitiannya. Sehingga penelitian yang dilakukan oleh peneliti mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun. Setelah diteliti dan diamati untuk mengumpulkan data atau penilaian, yang mengharuskan peneliti kelapangan untuk mengamati hal yang

⁴⁰Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling", *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 1 (2021), hlm. 34.

berkaitan dengan tempat/ruang, pelaku, objek, kegiatan, waktu, perbuatan dan peristiwa⁴¹.

Observasi dalam penelitian ini berfokus pada kelas as-salam untuk melihat dan mengamati kegiatan permainan anak yang meliputi kerjasama anak baik itu dalam berbagi, tanggung jawab, saling menghargai dan sikap toleransi anak.

Observasi ini juga untuk melihat keadaan anak dan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap peristiwa atau keadaan anak pada saat dilapangan. Dalam observasi secara langsung peneliti berlaku sebagai pengamat penuh yang dapat melakukan pengamatan terhadap kerjasama anak ketika bermain galah asin di lapangan.

Observasi secara langsung dilakukan oleh peneliti untuk mengoptimalkan data yang diperoleh mengenai permainan tradisional galah asin terhadap kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun. Peneliti mengamati bagaimana kerjasama anak pada saat anak melakukan kegiatan bermain baik itu kepada anak-anak yang sedang bermain ataupun anak-anak yang tidak bermain.

Peneliti mengamati kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di kelas as-salam, dimana peneliti mengamati kemampuan anak dalam bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang telah diamanahkan kepada anak, bagaimana cara anak menjalankan tugas yang telah diberikan. Kemudian peneliti mengamati bagaimana cara anak saling berbagi bersama teman-teman,

⁴¹Nimatuzahroh dan Susanti Prasetyaningrum, *Obsevasi Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hlm. 8.

atau pun kepada guru, anak yang suka meminjamkan alat permainan ataupun berbagi strategi bagaimana strategi yang dapat dilakukan ketika bermain galah asin.

Observasi partisipasi dilakukan ketika peneliti terlibat atau turut bergabung ke dalam peristiwa atau komunitas yang diteliti. Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa pedoman dan penulis secara bebas mengembangkannya berdasarkan kondisi di lapangan. Lebih lanjut, observasi kelompok dilakukan ketika peneliti mengamati objek penelitian secara berkelompok⁴².

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi untuk proses penelitian. Dokumentasi berasal dari bahasa latin yaitu (*docere*) mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, jurnal, gambar, karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi untuk proses penelitian⁴³.

Menurut Bungin bahan dokumen itu berbeda secara gradual dengan literatur dimana literatur merupakan bahan-bahan yang diterbitkan sedangkan dokumenter merupakan informasi yang tersimpan atau didokumentasikan sebagai bahan dokumenter seperti: otobiografi, surat pribadi, catatan harian,

⁴²Feny Rita Fiantika & dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 22.

⁴³Maulid, "Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian", *Jurnal online Darussalam*, Vol. 21, No. 2 (2020), hlm 54.

memorial, klipping, dokumen pemerintah dan swasta, cerita rakyat, foto, tape, microfilm, disc, compact disc, data di server flashdisc, data yang tersimpan di web site, dan lain sebagainya.

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kembali data-data yang diperlukan dalam penelitian. Metode dokumentasi dipilih karena penelitian ini membutuhkan data-data tertulis maupun gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan penelitian. Adapun data dokumentasi dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar validasi RPPH dan lembar penilaian perkembangan anak⁴⁴.

3. Wawancara

Wawancara merupakan alat atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk bentuk pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Wawancara harus difokuskan pada kandungan isi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan⁴⁵.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, dalam wawancara peneliti harus menyiapkan instrumen pertanyaan sebagai pedoman wawancara. Dalam penelitian ini pihak yang akan

⁴⁴Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hlm. 154.

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 150.

peneliti wawancarai adalah guru dan kepala sekolah RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi.

E. Uji Instrumen (Validitas Dan Reliabilitasi)

1. Uji Validasi

Validitas instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Ada tiga alasan untuk melihat sejauh mana itu, yaitu (a) didasarkan pada isinya, (b) didasarkan pada kesesuaian pada constuk nya dan (c) didasarkan kesesuaiannya dengan kriterianya, yaitu instrumen lain yang dimaksud merekam/ mengukur hal yang sama.⁴⁶

Pada penelitian ini peneliti menggunakan validitas isi. Validitas isi ini mengacu pada sejauh mana suatu instrumen (kisi- kisi instrumen) mengukur konsep dari suatu teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan instrumen (skala). Sebelum instrumen dapat digunakan perlu diketahui kevalidannya dengan cara menguji sampel sejenisnya dengan sampel penelitian.

Adapun yang menjadi validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) peneliti adalah Bapak A Naashir M Tuah Lubis, M.Pd dilaksanakan pada 10 juli 2024. Dalam penelitian ini bukti dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel. Diketahui dengan $N = 25$ pada taraf signifikan sebesar 5% sebesar 0,505. Nilai $N = 25$ karena jumlah sampel yang akan dihitung.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 121

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas berasal dari kata *reability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Konsep reliabilitas dalam arti reliabilitas alat ukur berkaitan erat dengan masalah eror pengukuran di mana error pengukuran menunjukkan sejauh mana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi apabila dilakukan pengukuran ulang terhadap kelompok subjek yang sama. Sedangkan konsep reliabilitas dalam arti reliabilitas hasil ukur yang berkaitan erat dengan error dalam pengambilan sampel yang mengacu pada inkonsistensi hasil ukur apabila pengukuran dilakukan ulang pada kelompok yang berbeda⁴⁷. Menurut Galeo, instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan dan pertanyaan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi⁴⁸.

Instrumen yang telah diuji validitasnya kemudian di uji reliabilitasnya. Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil ukur dapat di percaya. Untuk menentukan tingkat reliabilitas digunakan satu kali tes dengan teknik *Alpa Cronbach (a)*.

a. Jika nilai $a > 0,700$ berarti tes hasil yang sedang diuji reabilitasnya dinyatakan telah memiliki reabilitas yang tinggi (reliabel).

⁴⁷ Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 230.

⁴⁸Ovan dan Andika Saputra, *Aplikasi Uji Valid dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, (Bura'ne : Cendekia Indonesia, 2020), hlm. 1.

- b. Jika nilai $a < 0,700$ berarti tes hasil yang sedang diuji reabilitasnya dinyatakan belum memiliki reabilitas yang tinggi (un-reliabel)

Tabel 3.2 Klasifikasi Interpretasi Relibialitas

Klasifikasi	Keterangan
0,00-0,20	Korelasi sangat rendah
0,20-0,40	Korelasi Rendah
0,40-0,70	Korelasi Sedang
0,70-0,90	Korelasi Tinggi
0,90-1,00	Korelasi Sangat Tinggi

Sumber: Imam Ghozali 2018

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisa data yang digunakan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. yang akan diuji adalah kelas eksperimen. hasil data yang dianalisa secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan teknik analis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *statistic inferensial*. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t, langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah⁴⁹:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal,

⁴⁹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hlm. 68-69.

Pengujian ini menggunakan uji normalitas data dengan menggunakan rumus chi kuadrat (X^2) berikut⁵⁰:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo_i - fe_i)^2}{fe_i}$$

Keterangan :

X^2 : Chi kuadrat

fo_i : Frekuensi yang di observasi

fe_i : Frekuensi yang diharapkan

Nilai X^2_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai X^2_{tabel} yang diambil dari tabel nilai chi kuadrat dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1, dan kesalahan yang ditetapkan 5%. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} :

- a. Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal
- b. Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Penguji yang akan di lakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

⁵⁰ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hlm. 71-74.

Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians :

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Tarif signifikan yang digunakan = 0,05, uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka memiliki varian yang homogenitas, akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka varian tidak homogenitas.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila hasil T_{hitung} pada signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan da (derajat kebebasan) $n_1 + n_2 - 2$ maka hipotesis yang di ajukan diterima, namun sebaiknya, jika $T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$, maka hipotesis ditolak. Dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan rumus uji t berikut:

$$t \text{ hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 : rata-rata nilai kelompok 1

X_2 : rata-rata nilai kelompok 2

S_1 : *varians* kelompok 1
 S_2 : *varians* kelompok 2
 n_1 : banyak subjek kelompok 1
 n_2 : banyak subjek kelompok 2

Adapun hasil uji persyaratan *posttest* yang telah dilakukan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis digunakanlah aplikasi SPSS Versi 24 dengan menggunakan rumus uji t. Dibawah ini adalah hasil perhitungan uji t dengan nilai tabelnya.

Tabel 3.3
Hasil Uji Hipotesis

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}
Eksperimen	4,140	2,064

Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan rumus uji t, diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 4,690 > T_{tabel} = 2,064$ dengan $dk = 23$ dan taraf signifikan 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa **“Terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan permainan tradisional galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur’an Dina padang maringgi kota padang sidimpuan”**.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpul menggunakan instrumen observasi dokumentasi dan wawancara yang sudah valid dan realibel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil penelitian.

Proses penelitian ini dimulai dengan menemui kepala sekolah dan guru untuk meminta izin persetujuan melakukan penelitian dan menyampaikan tujuan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu, peneliti melakukan observasi awal berupa pengamatan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan keterampilan kerjasama anak usia 5-6 tahun pada materi permainan tradisional galah asin.

Kondisi awal sebelum melakukan penelitian di RA Al- Qur'an dina padang matinggi, diperkuat dengan hasil observasi penelitian dalam pelaksanaan permainan tradisional galah asin pada tahap ini peneliti mengamati kemampuan kerjasama anak melalui permainan galah asin, masih banyak anak yang kurang paham atau belum pernah main galah asin. Mengenai permainan tradisional galah asin sebelum peneliti menerapkan permainan tradisional galah asin di kelas anak masih kebingungan ketika hendak bermain galah asin, anak bingung bagaimana cara bermainnya, anak bingung harus lari kekotak mana tanpa harus disentuh oleh kelompok yang lain, dan terlihat juga anak kurang berminat dalam permainan galah asin karena anak lebih suka bermain bebas di halaman sekolah.

RA Al-qur'an dina padang matinggi sekarang dipimpin oleh ibu Hj. Saudani Hasibuan, S.Pd.MM, selaku kepala sekolah, 15 guru dan 140 anak. Ada visi dan misi di RA adalah :

VISI : “Alumni RA Al-qur'an dina mampu membaca Al-qur'an, pandai tulis bahasa Indonesia, pintar berhitung dan berakhlak mulia sehingga menjadi Raudhatul Athfal (RA) model di wilayah kota padang sidempuan”.

MISI : “Menyiapkan guru yang telah berpengalaman mengajar pada Raudhatul Athfal menciptakan layanan prima, menyiapkan alat bermain siswa, alat peraga untuk belajar, serta transformasi siswa”.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Nilai Awal (*Pretest*)

Data hasil *pretest* anak di kelas As-salam di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

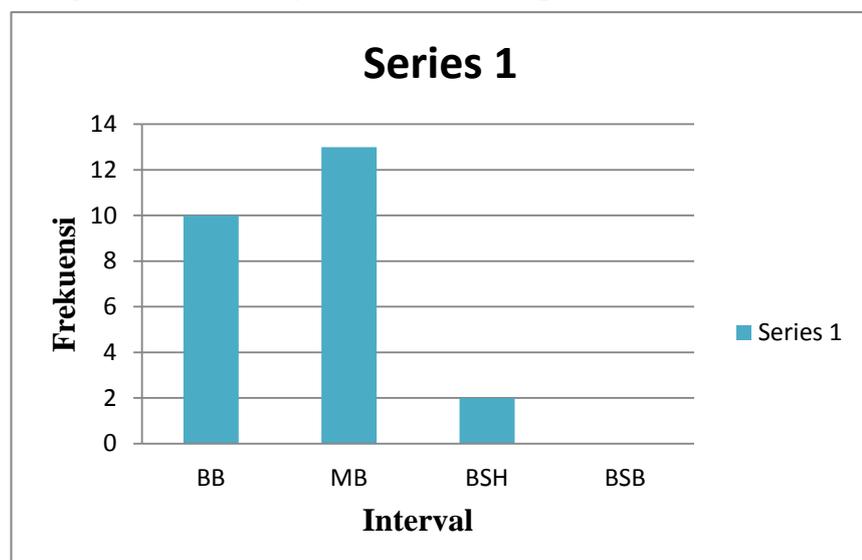
Tabel 4.1
Hasil Nilai Awal (*Pretest*) sebelum dilakukan *Treatment*

No	Nama Anak	Nilai	Kategori
1	Alvindo	23	MB
2	Abdillah	25	MB
3	Arsyila	15	BB
4	Arsyad	17	BB
5	Arkan	22	MB
6	Afiqah	13	BB
7	Aisyah	20	MB
8	Aiza	15	BB
9	Falisha	17	BB
10	Fathan	28	BSH
11	Faiz	18	MB
12	Nisa	15	BB
13	Athaya	25	MB
14	Sifa	13	BB
15	Abil	25	MB

16	Putri	27	BSH
17	Lukman	10	BB
18	Gilang	20	MB
19	Naira	21	MB
20	Naufal	19	MB
21	Khoirunnisa	18	MB
22	Afif	15	BB
23	Raihana	15	BB
24	Wafi	24	MB
25	Zabran	18	MB

Berdasarkan data awal di atas maka terlihat data awal keterampilan kerjasama anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an Dina kelas As-salam yaitu belum berkembang sebanyak 10 anak, mulai berkembang terdiri dari 13 anak dan berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak.

Gambar 4.1
Diagram *Pretest* kerjasama Kelas Eksperimen



Kategori dari gambar diagram diatas terlihat bahwa data *pretest* kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) mengalami keadaan naik turun. Kemudian keterampilan kerjasama anak dalam *pretest* masih kurang baik, karena dari data diagram batang tersebut masih 10 anak yang belum

berkembang, 13 anak yang mulai berkembang dan 2 anak yang berkembang sesuai harapan.

Adapun data deskripsi keterampilan kerjasama anak usia 5-6 tahun di kelas As-salam RA Al-qur'an Dina Padang Matinggi, yaitu pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Deskripsi Nilai Awal (*Pretest*) Kerjasama Pada Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	19,12
2	Median	18
3	Modus	15
4	Range	18
5	Std. Deviasi	4,80
6	Varians	23,03
7	Nilai Minimum	10
8	Nilai Maksimum	28

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel diatas, nilai *pretest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata sebesar 19,12 termasuk kategori kurang. Standar deviasi sebesar 4,80 sehingga disimpulkan bahwa data diatas memusat ke nilai 19,12 dan data tersebut menyebar sebesar 0 – 4,80 satuan dari rata-ratanya, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* eksperimen masih rendah. Maka dari itu dibuat perlakuan khusus untuk kelas eksperimen yaitu dengan penerapan permainan galah asin.

2. Deskripsi Data Nilai Akhir (*Posttest*)

Setelah peneliti mendapatkan data awal dari kelompok As-salam, peneliti selanjutnya menggunakan permainan tradisional galah asin di kelas

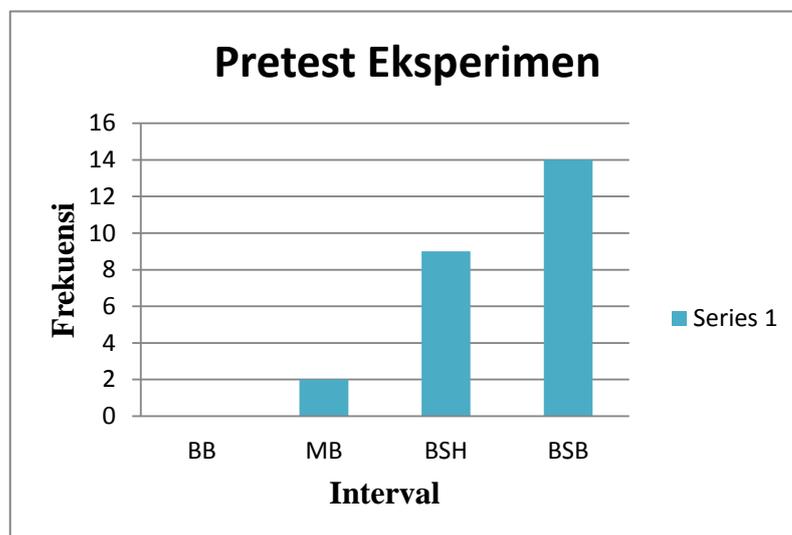
eksperimen pada saat bermain galah asin. Data hasil nilai *posttest* anak setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Nilai Akhir (*Posttest*) setelah dilakukan *Treatment*

No	Nama Anak	Nilai	Kategori
1	Alvindo	41	BSB
2	Abdillah	40	BSB
3	Arsyila	41	BSB
4	Arsyad	35	BSB
5	Arkan	25	MB
6	Afiqah	31	BSH
7	Aisyah	38	BSB
8	Aiza	28	BSH
9	Falisha	40	BSB
10	Fathan	41	BSB
11	Faiz	36	BSB
12	Nisa	34	BSB
13	Athaya	40	BSB
14	Sifa	25	MB
15	Abil	35	BSB
16	Putri	28	BSH
17	Lukman	35	BSB
18	Gilang	40	BSB
19	Naira	28	BSH
20	Naufal	32	BSH
21	Khoirunnisa	30	BSH
22	Afif	28	BSH
23	Raihana	35	BSB
24	Wafi	27	BSH
25	Zabran	29	BSH

Adapun daftar distribusi frekuensi nilai akhir (*posttest*) kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Gambar 4.2
Diagram *Posttest* Anak Kelas Eksperimen



Berdasarkan diagram data *posttest* kelas eksperimen diatas menunjukkan bahwa kemampuan geometri anak lebih berkembang. Artinya kemampuan geometri anak lebih baik pada data *posttest* dibandingkan dengan data *pretest* pada kelas eksperimen, dimana pada kategori MB (mulai berkembang) ada 4 anak, pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan) ada 14 anak, dan pada kategori BSB (berkembang sangat baik) ada 4 anak. Berikut ini deskripsi data untuk *posttest* kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 24, yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4
Deskripsi Nilai Akhir (*P*) Pada Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	33,68
2	Median	35
3	Modus	40
4	Range	16
5	Std. Deviasi	5,483
6	Varians	30,06
7	Nilai Minimum	25
8	Nilai Maksimum	41

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel di atas, nilai *posttest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata 33.68. nilai median 35, modus sebanyak 40, range sebanyak 16, Standar deviasi sebesar 5,483, sedangkan nilai varians adalah 30,06, nilai minimumnya adalah 25 da nilai maksimalnya adalah 41. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data di atas memusat ke nilai 33,68. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* eksperimen mengalami perubahan dan meningkat dengan baik.

C. Analisi Data

Untuk menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh maka digunakan statistik inferensial yang menyediakan aturan atau cara yang dipergunakan sebagai alat dalam menarik kesimpulan yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Data Nilai Awal (*Pretest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk menghitung atau mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal maka akan diuji dengan Rumus Chi kuadrat.

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}
Eksperimen	1,63	37,652

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, dengan $dk = k - 1$ dan taraf signifikansi 5%. Dari data di atas dapat dilihat bahwa $X^2_{hitung} = 1,92 < X^2_{tabel} = 11,070$ dengan $dk = 6 - 1 = 5$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai variansi yang homogen (sama). Di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan nilai tabelnya.

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	3,93	5.05

F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Varians terbesar data adalah 13,34 dan varians terkecil data adalah 3.36. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $F_{hitung} = 3,93 < F_{tabel} = 5,05$ dengan dk pembilang = 5 dan dk penyebut = 5, artinya varians homogens.

2. Uji Persyaratan Nilai Akhir (*Posttest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen berdistribusi normal setelah melakukan permainan tradisional galah asin. Perhitungan hasil data *posttest* uji normalitas dengan menggunakan rumus chi kuadrat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas *Pottest*

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}
Eksperimen	1.92	37,652

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, dengan $dk = n - 1$ dan taraf signifikansi 5%. Dari data di atas dapat dilihat bahwa X^2_{hitung} kelas eksperimen $< X^2_{tabel}$ dengan $dk = 6 - 1 = 5$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai variansi yang homogen (sama). Di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan nilai tabelnya.

Tabel 4.8
Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	3,93	5.05

F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Varians terbesar data adalah 13,34 dan varians terkecil data adalah 3.36. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $F_{hitung} = 3,93 < F_{tabel} = 5,05$ dengan dk pembilang = 5 dan dk penyebut = 5, artinya pada kelas eksperimen setelah dilakukan media pembelajaran lotto bentuk mempunyai varians yang homogen.

b. Uji hipotesis

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada data awal (*pretest*) di kelas eksperimen menunjukkan bahwa kondisi yang diperoleh sama. Kemudian setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Adapun hasil uji persyaratan *posttest* yang telah dilakukan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis digunakanlah aplikasi SPSS Versi 24 dengan menggunakan rumus uji t. Dibawah ini adalah hasil perhitungan uji t dengan nilai tabelnya.

Tabel 4.9
Hasil Uji Hipotesis

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}
Eksperimen	4,140	2,064

Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan rumus uji t, diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 4,690 > T_{tabel} = 2,064$ dengan $dk = 23$ dan taraf signifikan 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa **“Terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan permainan tradisional galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi Kota Padang Sidempuan”**.

D. Pembahasan Hasil Penelitian.

Sebelum kelas as-salam diberikan (*treatment*) dengan menerapkan bermain galah asin, terlebih dahulu diberikan *pretest* sebagai gambaran awal kondisi anak, setelah peneliti mendapatkan hasil bahwa anak pada pokok bahasan kerjasama anak usia 5-6 tahun, maka tindakan selanjutnya adalah peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan alat bermain galah asin.

Setelah kelas sampel diberikan perlakuan, guru mengisi lembar observasi anak (*posttest*). Proses bermain galah asin dilakukan diluar kelas sampel diawali dengan menyampaikan tujuan bermain serta memberikan penjelasan tentang

bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun yang akan digunakan pada proses bermain. kemudian anak akan diberikan motivasi berupa semangat dan bernyanyi bersama sesuai tema pembelajaran.

Proses bermain yang menyenangkan membuat anak berkonsentrasi dan tidak merasa bosan ketika proses permainan saat diluar kelas. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada anak, dimana pada awal kegiatan ada beberapa anak yang melakukan kegiatan lain dan bersifat acuh selama permainan berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama, ada sebanyak 15 anak yang tidak mau membantu ketika teman berada dalam kesusahan ketika membersihkan alat-alat permainan. Sedangkan pertemuan kedua yaitu 10 anak yang tidak mau mengikuti aturan yang sudah ditetapkan dari awal permainan.

Penerapan permainan tradisional galah asin juga dapat membuat anak lebih memahami kerjasama. Anak jauh lebih memahami makna kerjasama pada saat bermain galah asin. Setelah peneliti memberikn perlakuan (*treatment*) yaitu menggunakan permainan galah asin kepada anak- anak ada perubahan dalam kerjasama anak yaitu dilihat pada anak yang memiliki rasa tanggung jawab pada diri anak yaitu ditunjukkan pada saat anak bermain, anak sudah mulai melakukan tugas- tugas yang telah diberikan teman sekelompok sehingga saat bermain anak melakukan permainan tersebut dengan rasa penuh tanggung jawab, ketika anak sudah diberikan arahan atau cara bermain dengan baik maka anak dapat melakukan arahan yang sudah diberikan kemudian anak sudah mau memberikan pendapatnya kepada teman-teman bagaimana strategi yang dilakukan pada saat bermain dan anak- anak lain nya dapat mendengarkan pendapat dari salah satu

temannya sehingga anak dapat saling menghargai pendapat dari orang lain, kemudian anak juga dapat belajar bagaimana rasa toleransi sesama teman atau dalam bermain. Dilihat dari perubahan yang telah dilakukan anak-anak peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya pengaruh didalam permainan tradisional galah asin.

Setelah peneliti melakukan penelitian kepada anak-anak usia 5-6 tahun di kelas as-salam di RA Al- Qur'an dina sehingga anak-anak mempunyai perubahan atau adanya pengaruh dalam penelitian yang dilakukan yaitu bentuk kerjasama anak baik itu dari tanggung jawab anak, saling berbagi, saling menghargai dan juga rasa toleransi anak. Kemudian peneliti mendatangi guru untuk mewawancarai guru kelas bagaimana keadaan anak-anak kelas as-salam setelah melakukan penelitian. Ketika anak sedang bermain anak mulai melakukan kerjasama dan membuat strategi bersama teman-teman sekelompoknya, setiap anak diberikan tugas masing-masing dan anak melakukan tugas yang diberikan dengan rasa penuh tanggung jawab ketika melakukan tugas tersebut ketika bermain. Kemudian anak saling berbagi pendapat bagaimana cara menyelesaikan permainan tersebut dengan cepat, anak-anak lainnya menghargai pendapat dari salah satu temannya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan ibu Siti Fatimah Hasibuan, S.Pd.I sebagai guru kelas as-salam melalui pertanyaan yang telah disediakan peneliti beliau mengatakan:

“ setelah melakukan penelitian anak-anak kelas as-salam dalam membentuk kerjasama anak baik itu rasa tanggung jawab, berbagi, saling menghargai dan juga rasa toleransi anak mempunyai perubahan pada anak-anak, pada awalnya anak tidak ingin bermain bersama teman-teman, anak

juga asik sendiri pada saat bermain, kemudian anak yang tidak mau mendengarkan arahan guru dan juga arahan dari teman-temannya. Setelah melakukan penelitian mengenai kerjasama pada anak, ada nya perubahan pada anak. Baik itu dalam tanggung jawab anak yang melakukan tugas atau pun yang mengerjakan arahan yang telah disepakati oleh teman sekelompok anak, kemudian rasa ingin berbagi pada anak juga sudah ada ketika anak ingin membagikan makanan ataupun ide nya ketika bermain, kemudian anak juga sudah menghargai pendapat dari teman teman dan juga guru. Ibu melihat anak-anak ketika bermain penuh semangat dan juga dapat menyelesaikan permainan galah asin dengan cepat dan juga memenangkan permainan tersebut, sebelumnya anak-anak kesulitan menyelesaikan permainan tersebut karena anak yang satu kelompok tersebut tidak bekerjasama dengan baik dan tidak memiliki strategi yang baik dalam permainan”⁵¹

Kesimpulan dari penelitian ini setelah pembelajaran dilakukan dengan menerapkan bermain galah asin sehingga diperoleh peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun lebih baik di kelas assalam kelompok B di RA Al-Qur’an dina padang matinggi Kota Padangsidimpuan, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan memberikan permainan yang alternatif bermain galah asin terhadap keterampilan kerjasama anak usia 5-6 tahun tentang tanggung jawab, berbagi, saling menghargai dan sikap toleransi.

Hal ini sejalan pendapat Nur yang mengatakan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu

⁵¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Siti Fatimah Hasibuan, pada tanggal 25 Juli 2024.

menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak⁵². Kemudian sama dengan penelitian Riri Dwiani, Rusmaladewi dan Sophia oktavia balimulia dapat dilihat dari hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,85 > 2.120$ jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak⁵³. Uraian di atas dapat diperkuat dari hasil perhitungan *mean* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol serta dari perhitungan uji hipotesis juga diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} . Hal ini dikarenakan permainan tradisonal galah asin dapat membuat kerjasama anak menjadi meningkat, dengan cara bermain lebih menarik perhatian anak sehingga anak menjadi aktif mengikuti permainan.

Hasil dari penelitian yang relevan ini cenderung sama dengan hasil peneliti dimana hasil peneliti adalah $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 4,140 > T_{tabel} = 2,064$. Dari hasil perhitungan tersebut terbukti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Karena T_{hitung} nya lebih besar dari pada T_{tabel} . sehingga dijadikan penelitian yang relevan oleh peneliti. Karena perubahan anak setelah penelitian mempunyai pengaruh kepda anak, yaitu kerjasama anak sudah meningkat diawal permainan anak tidak bekerjasama dan tidak mempunya strategi bagaimana menyelesaikan permainan galah asin tersebut, anak juga tidak mau berbagi pendapatnya kepada teman sekelompoknya, sebagian anak juga asik sendiri ketika bermain, tidak

⁵² Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 2 (3), 1-5.

⁵³ Riri Dwiani dan Sophia Oktavia Balimulia Rusmaladewi, "PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODORTERHADAP KERJASAMA ANAK KELOMPOK B TK INTAN SARI PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2019/2020," diakses 5 November 2023, <https://e-journal.upRAc.id/index.php/JPH/article/view/3322>.

mengacuhkan teman sekelompok ketika bermain sehingga tidak ada rasa saling menghargai sesama teman.

Setelah peneliti melakukan penelitian di RA Al- Qur'an Dina anak-anak sudah bisa bekerjasama dengan baik yaitu ketika anak bermain adanya kekompakan pada setiap kelompok dan sudah memiliki strategi bermain masing – masing di setiap kelompoknya baik itu anak yang sedang bermain maupun anak yang sedang mengadang garis atau yang sedang menghambat. Kemudian anak sudah memberanikan diri untuk membagikan pendapat anak ketika bermain dan anak lainnya mendengarkan pendapat dari temannya.

E. Keterbatasan peneliti.

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai langkah-langkah metodologi penelitian, hal ini dimaksud untuk mendapatkan hasil yang baik serta sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Tetapi untuk mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, oleh karena itu dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Kondisi awal proses bermain galah asin, anak masih merasa kurang mengerti bagaimana cara bermain yang benar dan kebigungan dalam mempraktikkan permainan galah asin dalam berkelompok.
2. Dalam pemberian *pretest* dan *posttest*, peneliti belum mampu mengendalikan kondisi kelas sehingga proses bermain galah asin kurang kondusif.

3. Pada penelitian ini hanya meneliti pengaruh bermain galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan aspek yang lainnya belum diteliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh bermain galah asin terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an dina padang matinggi kota padangsidimpuan. Dibuktikan adanya perubahan pada kerjasama anak yaitu rasa tanggung jawab anak ketika bermain, anak melakukan tugas atau arahan yang telah diberikan, kemudian anak sudah dapat memberikan pendapat kepada teman sekelompoknya dan jug anak-anak sudah dapat mendenarkan arahan atau pendapat dari teman-temannya, dan juga adanya rasa toleransi anak kepada tman-teman.

Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menerapkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 4,140 > T_{tabel} = 2,064$. Dari hasil perhitungan tersebut terbukti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Karena T_{hitung} nya lebih besar dari pada T_{tabel} . Dengan demikian terdapat pengaruh bermain galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an dina padang matinggi kota padangsidimpuan.

Karena perubahan anak setelah penelitian mempunyai pengaruh kepda anak, yaitu kerjasama anak sudah meningkat diawal permainan anak tidak bekerjasama dan tidak mempunya trategi bagaimana menyelesaikan permainan galah asin tersebut, anak juga tidak mau berbagi pendapatnya kepada teman sekelompoknya, sebagian anak juga asik sendiri ketika bermain, tidak

mengacuhkan teman sekelompok ketika bermain sehingga tidak ada rasa saling menghargai sesama teman.

Setelah peneliti melakukan penelitian di RA Al- Qur'an Dina anak-anak sudah bisa bekerjasama dengan baik yaitu ketika anak bermain adanya kekompakkan pada setiap kelompok dan sudah memiliki strategi bermain masing – masing di setiap kelompoknya baik itu anak yang sedang bermain maupun anak yang sedang mengadang garis atau yang sedang menghambat. Kemudian anak sudah memberanikan diri untuk membagikan pendapat anak ketika bermain dan anak lainnya mendengarkan pendapat dari temannya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini yaitu:

1. Bagi anak

Dalam hal ini peneliti membuktikan bahwa penerapan bermain galah asin dapat memberikan dampak positif bagi anak untuk mempelajari lebih dalam tentang kerjasama, untuk itu dapat dijadikan sebagai model pembelajaran.

2. Bagi guru

Hendaknya memfasilitasi guru-guru untuk menerapkan permainan tradisional galah asin dalam proses belajar mengajar dalam kelas baik dalam konsep bermain ataupun konsep pembelajaran lainnya.

3. Bagi kepala sekolah.

Disarankan agar dapat menyediakan fasilitas yang dapat mendukung dalam mengembangkan kerjasama pada anak, menyediakan media pembelajaran yang menarik dan juga aman digunakan seperti media bermain galah asin agar keterampilan kerjasama pada anak semakin meningkat.

4. Bagi peneliti

Disarankan untuk dapat melanjutkan penelitian ini, selain dalam melihat pengaruh bermain galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun, dapat juga melatih sosial anak agar bisa percaya diri dalam melakukan kegiatan bermain bersama temannya, memberikan kegembiraan bagi anak, melatih kerjasama antar kelompok semakin terlihat, sehingga dapat dijadikan alternatif bagi peneliti untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman, dkk. (2022) “pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan”, jurnal Al Urwatul Wutsqa: kajian pendidikan islam, volume 2, hlm.2.
- Agustina, Dina Noor, Mamat Supriatna, dan Dian Peniasiani. (2023), “Nilai Kerjasama dalam Permainan Tradisional Galah Asin di Kelurahan Munjul Jaya Purwakarta.” Jurnal Pendidikan Indonesia 12, no. 1.
<https://journal.penerbitjurnal.com/index.php/educational/article/view/38>.
- Aqobah, Qory Jumrotul, Masnur Ali, Grafitte Decheline, dan Andri Tria Raharja. (2020), “Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional.” Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus) 5, no. 2.
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/9253>.
- Desa, Mohd Asyiek Mat, dan A. Ghafar Ahmad. “Permainan Interaktif Galah Panjang: Pemeliharaan Permainan Tradisional Melalui Penggunaan Teknologi Galah Panjang Interactive Games: Preservation Of Traditional Games Through The Use Of Technology.” Diakses 19 November 2023.
<https://www.academia.edu/download/98808444/1886.pdf>.
- Duha, Refisi, dan Ajeng Ayu Widiastuti. “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing di Kelompok Bermain.” Satya Widya 34, no. 1 (2018): 77–87.
- Dwiani, Riri, dan Sophia Oktavia Balimulia Rusmaladewi. “Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B Tk Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020.” Diakses 5 November 2023.
- Efrida Ita, *Manajemen Paud*, (Bandung: CV.Media Sains Indonesia, 2022).hlm.16.
- Farida Niken and Sakinah Siregar, (2022), “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya” , Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5. 2 (2022), 62.
- Hamzah Ali, (2018) *Evaluasi Pembelajaran Matematika* , (Jakarta: Rajawali Pers), hlm. 230.
- Hartono Jogyanto, (2018) “Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data”, Yogyakarta: Andi Offset.
- Hermaeny Ul'fa, (2021), *Populasi dan Sampel*, Bandung: CV Media Sains Indonesia.
https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=eRNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA40&dq=peran+permainan+gala+gala+asin+dalam+meningkatkan+keterampilan+kerja+sama+apada+anak&ots=B0N3M1peO4&sig=7UYzop9zATZtN9_0MtvekbAu4F8.
<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/view/3322>

- Irmawayani, Metha, dan Laili Rahmatul Fajri. (2020), “Pengaruh Permainan Tradisional Sunda ‘Galah Asin’ Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Nagarakasih 2 Tasikmalaya.” *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan* 6, no. 2, hlm 53–73.
- Ismail Suardi Wekke, dkk, (2019) *Metode Penelitian Sosial Yogyakarta: Adi Karya Mandiri*.
- Iswinarti. (2017), *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. UMMPress.
- Klaus Dieter Bieter, *The Protection of The Right to Education by International Law*, (Leiden: Koninlijke Brill, 2006), hal. 1.
- Kurniati, Euis. (2016), *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Lenaini Ika, (2021) *Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling*, *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6. 1 (2021), 34.
- Machmud, Nur Wulan, Farida Samad, Rita Samad, dan Fatoni Achmad. “Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate.” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 3, no. 2 (2021): 11–24.
- Maulid, (2020), *Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian*, *Jurnal online Darussalam*, 21. 2 54.
- Nimatuzahroh and Susanti Prasetyaningrum, (2018) *Obsevasi Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Novi Mulyani. (2018). *perkembangan dasar anak usia dini*. Yogyakarta: gaya
- Nugrahastuti, Eka, Endah Pupitaningtyas, Mega Puspitasari, dan Moh Salimi. (2016), “Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/download/8942/6503>.
- Nurhasanah,(2021), ‘Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4. 2 hlm 92.
- Nururl Zuriyah, (2006) *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara), Hlm. 188.
- Ovan and Andika Saputra,(2020) *Aplikasi Uji Valid dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, Bura’ne: Cendekia Indonesia.

- Pamungkas, Servatius Yudo. (2023) “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Siswa Kelas V Sd Strada Cakung.” Phd Thesis, Universitas Islam “45” Bekasi. <http://repository.unismabekasi.ac.id/id/eprint/2792>.
- Payadyana Putu Ade Andre and Gusti Angung Ngurah Trisna Jayantika,(2018) Panduan Penelitian Ekperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rangkuti Ahmad Nizar, (2016)Metode Penelitian Pendidikan (Bandung : Citapustaka Media), hlm. 71-74.
- Rangkuti Ahmad Nizar, (2016)Metode Penelitian Pendidikan (Bandung : Citapustaka Media), hlm. 19.
- Rangkuti, Ahmad Nizar,(2016) Metode Penelitian Pendidikan Bandung: Citapustaka Media.
- Resmasari Yuana, (2020), “Tingkat Keterampilan Sosial Anak TK Kelompok B di Gugus II Kecamatan Berbah Sleman Yogyakarta”, Jurnal Pendidikan Anak, 9. 2, 6.
- Sekretariat Negara RI, Undang-undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, cet. Ke II, (Jakarta: Visimedia, 2007), hal. 2
- Sholikin, Muhammad, Nur Fajrie, dan Erik Aditia Ismaya. (2022), “Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang.” Jurnal Educatio FKIP UNMA 8, no. 3 hlm:11–21.
- Siregar Sakinah, (2021), ‘Penggunaan Media Gambar Dalam Memstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidempuan’, Jurnal Al-abyadh, 4. 2, 96.
- Siregar Sakinah, Niken Farida & Sardiana Tamba (2022) “Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling|Vol. 5, No. 02(2022)Licensed under CC-BY-SA Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya”, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 5, No. 02, hlm.62
<https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan>.
- Siregar Sakinah &Nidaun Nabila, (2022) “Efektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun”, Journal On Teacher Education, Volume 4 Nomor 2, hlm. 493.
- Sudarto Sudarto, (2018) “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Gobak Sodor,” JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat) 5, no. 1: 87, <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>.
- Sugiyono, (2021), Stastika Untuk Penelitian, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, (2016) *Managemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta), Hlm.210

- Suharsimi Arikunto, (2016) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Sujarno,(2010) “Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kabupaten Cilacap,” *Jurnal Partrawidya* Vol.11, No. 1 hlm : 145—175.
- Syafrida Siregar, Lis Yulianti. “Pendidikan Anak Dalam Islam.” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (25 Oktober 2017): 16. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.2033>.
- Syafrida Siregar, Lis Yulianti. “Raksi Sosial dalam Keseharian Masyarakat Plural.” *Jurnal At-Taghyir Dakwah dan Pemberdayaan Masyarakat Desa*, Volume 4 Nomor 1 ,Desember 2021, hlm. 55. <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/taghyir>.
- Tia, Novita. (2022) “Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Di Tkangrek Putiheluk Betung Selatan.” PhD Thesis, Uin Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/19096/>.
- Yusza, Rizkie. “Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al_Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara Ta 2017-2018.” PhD Thesis, UNIMED, 2018. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/34962>.

Lampiran 1

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi kota padangsidimpuan.

Mata Pelajaran : Sosial

Kelas/Semester : ASSALAM / I (Satu)

Pokok Bahasan : Kerjasama

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indikator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				

	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = 80 - 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D = 50 – 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, Juli 2024

A Naashir M. Tuah Lubis, M.Pd
NIP. 19931010 202321 2 031

Lampiran 2. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A Al-qur'an Dina Padang matinggi

Kelompok/Usia : Assalam/5-6 tahun
Semester/Minggu : I/1
Tema/Subtema : Lingkungan/Keluargaku
Hari/Tanggal :
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal anggota keluarga 4. 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menuliskan anggota keluarga sebagai gerakan halus yang terkontrol	Praktek langsung menulis nama-nama anggota keluarga (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu huruf yang sesuai dengan gambar	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna kartu gambar.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika bermain kartu gambar (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar	Tanya jawab tentang warna, bentuk huruf-huruf alphabet (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui tanya jawab dan mengamati anak bermain kartu huruf.

2. Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara mengenal anggota keluarga.
3. Melalui kegiatan bermain kartu huruf, anak mampu mempraktikkan bagaimana cara menyusun huruf dengan baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
2. Kegiatan bermain kartu huruf
3. Praktek langsung bermain kartu huruf
4. Mengantri menunggu giliran untuk menyusun huruf
5. Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran huruf-huruf alphabet
6. Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal anggota keluarga.

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

1. Buku, poster
2. Taman belajar
3. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

1. Kartu Huruf
2. Spidol

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan	1. Baris berbaris (20 menit)

(60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengucapkan salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bernyanyi "Keluargaku" (5 menit) 5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. 2. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing 3. Selanjutnya guru akan membagikan kartu huruf kepada setiap kelompok 4. Berikutnya anak mulai menyusun kartu huruf sesuai arahan guru. 5. Anak menyebutkan huruf-huruf yang disusun
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Padangsidimpuan, Juli 2024

Mengetahui,

Kepala R.A Al-qur'an Dina

Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan S.Pd. MM

Siti Fatimah Hasibuan, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi

Kelompok/Usia

: Assalam /5-6 tahun

Semester/Minggu : I/2
Tema/Subtema : Tumbuhan/sayur-sayuran
Hari/Tanggal :
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15- 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggambar sayur 4. 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan pensil warna.	Praktek langsung menulis dan menggambar sayur (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana.	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna sayur-sayuran (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil pensil warna	Mengantri mengambil pensil warna (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar sayur	Tanya jawab tentang warna, bentuk manfaat sayur-sayuran (Bahasa)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar sayur	Menggambar sayur dengan menggunakan pensil warna (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

4. Melalui tanya jawab dan mengamati sayur-sayuran.
5. Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara menggambar sayur.
6. Melalui kegiatan penugasan anak mampu menggambar sayur.
7. Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan menggambar sayur.

Materi dalam kegiatan/indikator :

1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
2. Kegiatan bermain kartu gambar sayur
3. Praktek langsung mewarnai sayur dengan pensil warna
4. Mengantri mengambil pensil warna

5. Mengetahui jenis macam, bentuk, ukuran, warna sayur
6. Tanya jawab tentang warna, bentuk, dan manfaat dari sayur-sayuran
7. Menggambar sayur dengan pensil warna

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

1. Buku, poster
2. Taman belajar

Alat dan Bahan

1. Pensil warna
2. Buku gambar
3. Kartu gambar

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris berbaris (20 menit) 2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit)

	5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belajar mengenal buah-buahan 2. Guru sudah menyiapkan buku gambar 3. Anak menggambar buah-buahan sesuai kemauan anak 4. Anak secara bergantian menyebutkan buah yang sudah di gambar anak 5. Anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Padangsidempuan, Juli 2024

Mengetahui,

Kepala R.A Al-qur'an Dina

Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan S.Pd. MM

Siti Fatimah Hasibuan, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi

Kelompok/Usia : Assalam /5-6 tahun
Semester/ Migguan : I/3
Tema/Subtema : Lingkungan/Rumahku
Hari/Tanggal :
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal bagian-bagian rumah 4. 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menuliskan kata rumah dan menggambar rumah sebagai gerakan halus yang terkontrol	Praktek langsung menulis kata rumah dan menggambar rumah (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menyusun balok sampai berbentuk rumah	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna balok.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika mengambil balok (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun balok sampai berbentuk rumah	Tanya jawab tentang warna, bentuk bangunan rumah (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

8. Melalui tanya jawab dan mengamati anak bermain balok
9. Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara mengenal bagian-bagian rumah.
10. Melalui kegiatan bermain balok, anak mampu mempraktikkan bagaimana membuat rumah dari balok dengan baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
2. Kegiatan bermain balok
3. Praktek langsung bermain balok
4. Mengantri menunggu giliran untuk menyusun balok
5. Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran balok
6. Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal bangunan rumah

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain

2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

7. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
8. Mengucapkan salam masuk dan keluar
9. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
10. Bernyanyi
11. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
12. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

1. Buku, poster
2. Taman belajar

Alat dan Bahan

3. Balok
4. Spidol

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 6. Baris berbaris (20 menit) 7. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 8. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 9. Bernyanyi " Keluargaku " (5 menit) 10. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. 7. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing 8. Selanjutnya guru akan mengarahkan anak untuk mengambil balok 9. Berikutnya anak mulai menyusun balok sesuai arahan guru

	10. Anak membuat rumah dari balok
Istirahat dan makan (30 menit)	5. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 6. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 7. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 8. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	5. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 6. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 7. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 8. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Padangsidempuan, Juli 2024

Mengetahui,

Kepala R.A Al-qur'an Dina

Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan S.Pd. MM

Siti Fatimah Hasibuan, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi

Kelompok/Usia : Assalam /5-6 tahun
Semester/ Migguan : I/4
Tema/Subtema : Permainan Tradisional/Permainan Galah asin
Hari/Tanggal :
KD dan Indikator yang dicapai : 1.1, 1.2, 3.1, 1.4, 2.10, 3.10, 4.12, 2.7, 2.8, 3.5, 3.3

KD	Indikator yang dicapai

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Allah (Nilai Agama dan Moral)
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (fisik motorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak bertanya seputar permainan galah asin (Kognitif)
2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Anak membereskan alat main (Sosial Emosional)
2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Anak berani bermain galah asin didepan kawanya(Fisik Motorik)
2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	Anak saling membantu sesama teman dalam kegiatan bermain Permainan <i>Galah asin</i> (Sosial Emosional)
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai orang lain dan toleran kepada orang lain	Anak saling menghargai kepada temannya menerima saran dari teman kelompoknya (Sosial Emosional)
2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Anak dapat menyelesaikan bermain secara berkelompok (Sosial Emosional)
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Mengenal bentuk permainan tradisional galah asin 4.3 Menggambar galah asin dengan bagus	Anak mampu menggambar bentuk permainan gaah asin dengan bagus (Fisik Motorik)
3.6 Memahami banyak sedikitnya aturan didalam permainan galah asin 4.6 Memiki kemampuan berhati-hati dalam bermain.	Anak mampu melatih konsentrasi (Kognitif)
3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Anak mampu menyimak dan mengungkapkan saat guru bercerita mengenai permainan tradisional galah asin (Bahasa)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Anak mampu menggambar perminan galah asin (Seni)

Tujuan pembelajaran :

1. Untuk mengenalkan anak terhadap ciptaan Allah
2. Untuk membiasakan anak berdo'a sebelum dan sesudah makan
3. Untuk mengenalkan anak permainan tradisional galah asin
4. Untuk membiasakan anak membereskan alat-alat main galah asin
5. Untuk memberanikan diri anak bermain galah asin di lapangan

6. Untuk membiasakan anak saling membantu sesama teman dalam kegiatan permainan galah asin
7. Untuk membiasakan anak saling menghargai pendapat teman kelompok lainnya
8. Untuk membiasakan anak mengerjakan tugasnya secara berkelompok
9. Untuk membiasakan anak selalu berdo'a sebelum melakukan kegiatan
10. Untuk meningkatkan kerja sama pada anak anak dalam mengenal permainan galah asin
11. Untuk menyimak dan mengungkapkan saat guru bercerita mengenai permainan galah asin
12. Untuk mengembangkan perkembangan seni anak dalam bergambar galah asin

Materi dalam kegiatan/Indikator :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tanya jawab tentangn permainan galah asin
3. Mengetahui keterampilan sosial dan kerja sama pada anak banyak sedikit
4. Mengenal perkembangan sosial pada anak
5. Lagu

Metode Pembelajaran :

1. Metode pembiasaan
2. Metode bermain
3. Metode bercerita
4. Metode tanya jawab

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan alat main

Alat :

1. Kapur
2. Lapangan yang berbentuk persegi panjang

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris berbaris (20 menit) 2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bertepuk "tepuk semangat, tepuk anak soleh" (5 menit) 5. Bernyanyi "kasih ibu " (5 menit) 6. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit)

Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya pengalaman anak mengenai permainan galah asin (10 menit) 2. Guru bertanya berapa banyak kotak permainan galah asin (10 menit) 3. Guru bertanya tentang cara bermain galah asin 4. Mengamati alat yang disediakan guru (5 menit) 5. Anak bermain galah asin (25menit) 6. Anak menceritakan perasaan saat bermain galah asin (10 menit)
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat permainan galah asin (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menunjukkan hasil karya (10 menit) 2. Guru memberi reward pada hasil karya anak (5 menit) 3. Guru mengulang kembali bertanya mengenai permainan galah asin (5 menit) 4. Bernyanyi (5 menit) 5. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan Salam (5 menit)

Padangsidempuan, Juli 2024

Mengetahui,

Kepala R.A Al-qur'an Dina

Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan S.Pd. MM

Siti Fatimah Hasibuan, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu : I/5
Tema/Subtema : Kesukaanku/Main Bola
Hari/Tanggal :
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15- 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Membiasakan berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
4.1 Melakukan kegiatan beribadah	

sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menangkap bola dengan tepat 4. 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol seperti meremas (membuat bola dari koran bekas)	Praktek langsung melempar dan menangkap bola dengan dua tangan (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna bola, menghitung bola, mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola yang ada pada kertas lotre (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri mengambil mainan (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar bola	Tanya jawab tentang warna bola, bentuk bola manfaat dari bermain bola, menggambar bola, mengucapkan kata bola (Bahasa)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar bola	Menggambar bola dengan menggunakan spidol/krayon (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui tanya jawab dan mengamati bola yang merupakan salah satu jenis mainan yang disukai anak-anak dan anak mampu menganalisis ciri-ciri, bentuk dan warna bola dan menyimpulkan bahwa bola adalah salah satu jenis mainan yang disukai oleh anak, bentuknya bulat dan warna-warni.
2. Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan gerakan melempar dan menangkap bola dengan dua tangan.
3. Melalui kegiatan penugasan anak mampu menghitung bola sesuai dengan hasil tulisan pada lotre yang sudah diambil sebelumnya dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah yang ada pada kertas lotre.
4. Melalui kegiatan menghitung bola anak mampu membandingkan jumlah bola sebelum di gabungkan dengan jumlah bola setelah di gabungkan.

5. Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan membuat bentuk bola dari koran bekas.
6. Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan menggambar bentuk bola dari spidol/krayon.

Materi dalam kegiatan/indikator :

7. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
8. Kegiatan bermain bola dilakukan pada jam istirahat
9. Praktek langsung melempar dan menagkap bola dengan dua tangan, membuat bola dari kertas koran
10. Mengantri mengambil lotre
11. Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna bola, menghitung bola, mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola yang ada pada kertas lotre
12. Tanya jawab tentang warna bola, bentuk bola manfaat dari bermain bola, mencari kartu huruf, menyusun kartu tersebut sesuai dengan tulisan pada gambar bola, mengucapkan kata bola
13. Menggambar bola dengan menggunakan spidol/krayon

Metode Pembelajaran :

5. Metode bermain
6. Metode tanya jawab
7. Metode demonstrasi
8. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

1. Buku, poster
2. Taman belajar

Alat dan Bahan

1. Koran bekas, plastik

2. Kertas gambar
3. Bola
4. Keranjang tempat bola, kotak kartu huruf dan kartu angka

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris berbaris (20 menit) 2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit) 5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belajar melompat bersama dengan dua kaki menuju kotak lotre, mengambil lotre lalu menunjuk pada gurunya dan bersama guru membacakan isi tulisan pada kertas lotre 2. Guru sudah menyiapkan keranjang bola, kotak kartu angka dan kartu huruf serta semua alat yang akan digunakan pada posisinya masing-masing 3. Anak melakukan aksinya sesuai tulisan pada kertas lotre yaitu setiap anak harus mengambil bola secara bergantian sesuai warna dan jumlah yang ada di kertas lotre sambil menghitung dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola sebelum digabungkan dan berapa jumlah bola setelah digabungkan 4. Anak berjalan secara bergantian menuju kotak kartu huruf untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan kata bola lalu menempel kartu huruf tersebut dibawah gambar bola sambil mengucap kata bola 5. Anak menggambar bola dengan menggunakan krayon
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Padangsidempuan, Juli 2024

Mengetahui,

Kepala R.A Al-qur'an Dina

Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan S.Pd. MM

Siti Fatimah Hasibuan, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi T.A 2023-2024**

Kelompok/Usia : Assalam /5-6 tahun
Semester/Minggu : I/6
Tema/Subtema : Tumbuhan/Buah-buahan
Hari/Tanggal :
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1, 3.3-4. 3, 2.3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.15- 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggambar buah 4. 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan pensil warna.	Praktek langsung menulis dan menggambar buah (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna

menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana.	buah-buahan (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil pensil warna	Mengantri mengambil pensil warna (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar buah	Tanya jawab tentang warna, bentuk manfaat buah-buahan (Bahasa)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar buah	Menggambar buah dengan menggunakan pensil warna (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara menggambar buah.
2. Melalui tanya jawab dan mengamati buah-buahan.
3. Melalui kegiatan penugasan anak mampu menggambar buah.
4. Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan menggambar buah.

Materi dalam kegiatan/indikator :

1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
2. Kegiatan bermain kartu gambar buah
3. Praktek langsung mewarnai buah dengan pensil warna
4. Mengantri mengambil pensil warna
5. Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna buah
6. Tanya jawab tentang warna, bentuk, dan manfaat dari buah-buahan
7. Menggambar buah dengan pensil warna

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar

3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

1. Buku, poster
2. Taman belajar

Alat dan Bahan

1. Pensil warna
2. Buku gambar
3. Kartu gambar

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Baris berbaris (20 menit) 7. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 8. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 9. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit) 10. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
<p>Kegiatan inti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Anak belajar mengenal buah-buahan 7. Guru sudah menyiapkan buku gambar 8. Anak menggambar buah-buahan sesuai kemauan anak 9. Anak secara bergantian menyebutkan buah yang sudah di gambar anak 10. Anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 6. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 7. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan (5 menit) 8. Anak membereskan alat makan (10 menit)
<p>Penutup (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 6. Memberikan pujian kepada semua anak yang

	<p>sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)</p> <p>7. Bernyanyi lagu “Mari Pulang” (5 menit)</p> <p>8. Membaca do’a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</p>
--	---

Padangsidimpun, 2024

Mengetahui,

Kepala R.A Al-qur’an Dina

Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan S.Pd. MM

Siti Fatimah Hasibuan, S.Pd.I

Lampiran 3

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : A Naashir M. Tuah Lubiss, M.Pd

Pekerjaan : Dosen TMM UIN Syeh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di R.A Al- Qur’an Dina Padang Matinggi kota padangsidimpun”

Yang disusun oleh :

Nama : NISAUL RODHIYAH

Nim : 20 206 00042

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidempuan,

Juli 2024

A Naashir M. Tuah Lubis, M.Pd

NIP. 19931010 202321 2 03

Lampiran.4 Lembar penilaian observasi

LEMBAR OBSERVASI ANAK AS-SALAM
KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN GALAH
ASIN

NO	NAMA	KERJASAMA																	
		TANGUNG JAWAB				BERBAGI				SALING MENGHARGAI				SIKAP TOLERANSI					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alvindo		✓					✓								✓			✓
2	Abdillah			✓			✓				✓							✓	
3	Arsyila		✓			✓						✓						✓	
4	Arsyad				✓				✓		✓					✓			
5	Arkan		✓					✓				✓							✓
6	Afiqah			✓			✓			✓								✓	
7	Aisyah	✓						✓					✓		✓				
8	Aiza			✓		✓				✓				✓					
9	Falisha		✓						✓			✓						✓	
10	Fathan	✓					✓				✓			✓					
11	Faiz				✓				✓	✓						✓			
12	Nisa			✓			✓					✓							✓
13	Athaya		✓					✓			✓			✓					
14	Sifa			✓				✓				✓							✓
15	Abil	✓							✓				✓					✓	
16	Putri				✓		✓					✓							✓
17	Lukman		✓					✓					✓		✓				
18	Gilang			✓			✓					✓						✓	

19	Naira		✓				✓				✓			✓
20	Naufal	✓						✓			✓		✓	
21	Khoirunnisa			✓				✓			✓			✓
22	Afif		✓				✓				✓		✓	
23	Raihana			✓				✓			✓		✓	
24	Wafi			✓			✓			✓				✓
25	Zabran			✓			✓				✓			✓

Keterangan :

BB = Belum Berkembang : 1

MB = Mulai Berkembang : 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

Lampiran 5. Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KERJASAMA ANAK USIA DINI

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kerjasama anak didalam permainan gahar asin, menurut teori sukendra pada tahun 2020 lembar obaservasi penelitian berfungsi untuk memperoleh informasi pada suatu variabel yang relavan dengan tujuan penelitian yang validitas dan reabilitas, peneliti dapat menyediakan pilihan jawaban berupa isian cheklist atau skala rating sesuai dengan rancangan lembar observasi yang sudah tersusun.

Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Skor Penilaian			
			1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
Kerjasama	Tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none">1. Anak mau mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru.2. Anak dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan rasa tanggung jawab.3. Anak mampu menjalankan tugas yang telah disepakati oleh teman sekelompoknya dalam permainan.			✓	✓
	Berbagi	<ol style="list-style-type: none">4. Anak mau berbagi alat permainan bersama teman-teman.5. Anak mau berbagi makanan kepada guru.6. Anak mau meminjamkan alat belajar.		✓		✓

	Saling menghargai	<p>7. Anak dapat menghargai pendapat dari teman-teman dan guru.</p> <p>8. Anak dapat menghargai strategi yang telah dibuat oleh teman-teman.</p> <p>9. Anak mampu mendenarkan arahan dari teman sekelompoknya.</p>		✓	✓	✓
	Sikap toleransi	<p>10. Anak sangat peduli kepada teman sekolah.</p> <p>11. Anak dapat menghargai diri sendiri.</p> <p>12. Anak dapat menghargai bantuan yang diberikan oleh guru.</p>		✓	✓	✓

Lampiran 6.

MATRIKS PENILAIAN

Rubrik Penilaian :

BB = Belum Berkembang : 1

MB = Mulai Berkembang : 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

No	Teknik Menentukan Rentang Skor kerja sama pada Anak
1.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berdiskusi tugas kelompok meskipun sudah dibantu guru, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa berdiskusi tugas kelompok dengan temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berdiskusi tugas kelompok dan bisa menyelesaikannya, nilai 4 BSB ketika anak mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan baik tanpa dibantu guru.
2.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa menyapa temannya, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa menyapa temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa menyapa teman dan gurunya, nilai 4 BSB ketika anak mampu dan terbiasa menyapa teman dan gurunya.

3.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa mengajak teman bertukaran pendapat, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa mengajak teman bertukaran pendapat, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa mengajak teman bertukaran pendapat, nilai 4 BSB ketika anak mampu dalam mengajak teman bertukaran pendapat.
4.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berbagi alat permainannya, nilai 2 MB ketika anak mulai berbagi alat permainannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berbagi alat permainannya terhadap tiga orang anak, nilai 4 BSB anak mampu meminjamkan alat permainannya kepada empat orang anak.
5.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berbagi makanan kepada temannya, nilai 2 MB ketika anak mulai mau berbagi makanan kepada kedua temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berbagi makanan kepada lima temannya, nilai 4 BSB anak mulai berbagi makanan kepada seluruh teman-temannya.
6.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa meminjamkan alat belajarnya, nilai 2 MB ketika anak mulai mau meminjamkan alat belajarnya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa meminjamkan pensil belajar kepada dua temannya, nilai 4 BSB ketika anak mampu meminjamkan alat belajarnya kepada teman yang membutuhkan.
7.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berbicara baik dan sopan kepada temannya, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa berbicara baik dan sopan kepada teman terdekatnya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berbicara baik dan sopan kepada teman sekelasnya, nilai 4 BSB ketika anak mampu berbicara baik dan sopan terhadap teman sebaya di lingkungan sekitarnya.
8.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa menceritakan pengalaman bermainnya, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa menceritakan pengalaman bermainnya kepada teman satu meja, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa menceritakan pengalaman bermainnya di dalam kelas, nilai 4 BSB ketika anak mampu menceritakan pengalaman bermain diluar kelas.
9.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum mau mendengarkan teman yang sedang berbicara, nilai 2 MB ketika anak mulai mau mendengarkan tiga orang anak yang sedang berbicara, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa mendengarkan teman di dalam kelas yang sedang berbicara, nilai 4 BSB ketika anak mampu mendengarkan teman sebaya berbicara di lingkungan sekitarnya.
10.	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa membantu teman yang kesulitan, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa membantu sebagian temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa membantu temannya yang mengalami kesulitan, nilai 4 BSB ketika anak mampu membantu semua temannya.

Lampiran 7. Hasil Wawancara

WAWANCARA DENGAN GURU KELAS AS-SALAM

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana penerapan bermain galah asin yang lakukan terhadap kerjasama pada anak-anak?	Ketika kita menerapkan permainan galah asin dapat membantu anak mengembangkan kerjasama, tanggung jawab, saling berbagi serta anak juga dapat belajar untuk mendengarkan satu sama lain.
2	Bangaimana cara mengatasi masalah terhadap anak yang tidak mau bekerjasama pada saat bermain dan tidak mau membantu teman ketika bermain?	Untuk mengatasi masalah anak yang tidak mau bekerjasama pada saat bermain kita dapat mengajari anak atau memberikan arahan serta memberikan contoh kepada anak bagaimana cara bekerjasama dengan

		<p>baik, seperti libatkan anak dalam aktivitas tersebut, kita dapat menciptakan situasi bekerjasama seperti bermain. Ketika anak tidak mau membantu teman ketika bermain kita dapat mengajak anak untuk saling tolong menolong, dan memberikan arahan yang baik pada anak.</p>
3	<p>Apa manfaat kegiatan bermain galah asin terhadap anak-anak di R.A Al-Qur'an Dina Padang Matinggi?</p>	<p>Manfaat bagi anak ketika bermain galah asin adalah untuk mengembangkan karakter anak yaitu seperti kerjasama, tanggung jawab, dan kepedulian anak terhadap teman-temannya dan juga dapat mengembangkan motorik kasar pada anak anak seperti kelincahan saat berlari, kecepatan anak serta kepercayaan pada diri anak yaitu anak jadi berani untuk menyelesaikan tantangan.</p>
4	<p>Apa saja nilai yang terkandung dalam permainan galah asin ?</p>	<p>Nilai yang terdapat dalam permainan tradisional galah asin adalah anak dapat menanamkan rasa tanggung jawab untuk melaksanakan tugas dalam bermain, kemudian anak menjadi lebih aktif dalam bermain sehingga dapat melatih kekuatan</p>

		<p>fisik anak dan juga anak menjadi lebih kreatifitas, didalam permainan galah asin anakharus bisa menyusun strategi yang bagus untuk mencapai kemenangan dalam bermain.</p>
5	<p>Perubahan apa yang paling menonjol yang dialami anak-anak setelah bermain galah asin dalam meningkatkan kerjasama pada anak?</p>	<p>Perubahan yang paling menonjol yang dialami anak setelah bermain galah asin dalam kerjasama anak adalah meningkatkan kemampuan kerjasama didalam kelompok, anak dapat belajar untuk saling mendukung satu sama lain serta dapat menyusun strategi yang bagus pada saat bermain dan saling mendukung sehingga anak- anak mencapai tujuan.</p> <p>Anak- anak yang sebelumnya kurang dalam bekerjasama menjadi lebih kompak dan mampu beriteraksi dengan baik.</p>

LAMPIRAN 8. Dokumentasi



Gerbang R.A AL-QUR'AN Dina



Depan Ruangan Kelas As-Salam Anak Usia 5-6 Tahun.



Wawancara Bersama Ibu Kepala Sekolah R.A Al-Qur'an Dina



Media Yang Digunakan Untuk Bermain Galah Asin Yaitu Abu Padi.



Anak kelas As-salam Usia 5- 6 Tahun Bermain galah asin untuk meningkatkan rasa tanggung jawab anak ketika diberikan tugas untuk menjaga digaris finis.



Anak kelas As-salam bermain galah asin untuk meningkatkan rasa saling menghargai pedapat teman sekelompoknya ketika satu teman memberikan strategi ketika bermain.



Anak menyelesaikan kegiatan bermain galah asin bersama teman sekelompok dengan rasa penuh tanggung jawab.



Anak kelas as-salam menghargai pendapat atau arahan yang telah diberikan oleh guru.



Saat bermain anak – anak menjalankan tugas asing-masing dengan penuh tanggung jawab dan saling bekerjasama.



Wawancara bersama guru kelas mengenai perkembangan anak-anak kelas as-salam setelah melakukan kegiatan bermain halah asin.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 5146 /Un.28/E.1/PP. 009/08 /2024

14 Agustus 2024

Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Nisaul Rodhiyah
NIM : 2020600042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Ujung Gading, Pasaman Barat.

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di R.A Al- Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidempuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

Mengetahui

dan

Mengetahui dan Menyetujui Bidang Akademik Dan Kelembagaan



Nisanti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A. |

NIP. 19801224 200604 2 001

**YAYASAN DISAFA
RAUDHATUL – ATHFAL AL-QUR'AN DINA
KEL. AEK TAMPANG KEC. PADANGSIDIMPUAN SELATAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Alamat : Jl. Imam Bonjol Komplek Puskesmas Padangmatinggi HP : 0852 6138 0909

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 838 / RA.DN / VII / 2024

tanda tangan dibawah ini :

Angkap : Hj. SAUDANI HASIBUAN, S.Pd, MM
: Kepala RA AL-QUR'AN DINA
: Jl. Imam Bonjol Komplek Puskesmas Padangmatinggi
Kel.Aek Tampang Kec. Padangsidimpuan Selatan
Kota Padangsidimpuan

ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas dibawah ini :

: NISAUL RODHIYAH
: 2020600042
Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

esai melaksanakan penelitian di RA AL-QUR'AN DINA Kota Padangsidimpuan, terhitung mulai 24
26 Juli 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul " Pengaruh
an Tradisional Galah Asin terhadap Keterampilan Kerjasama pada Anak Usia 5-6 Tahun di
QUR'AN DINA Kota Padangsidimpuan ".

surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, 26 Juli 2024
Kepala RA AL-QUR'AN DINA

Hj. SAUDANI HASIBUAN, S.Pd, MM

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Nisaul Rodhiyah
2. Nim : 2020600042
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat Tanggal Lahir: Ujung Gading, 14 Desember 2000
5. Anak Ke : 6 Dari 8 Bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Ujung Gading, Pasaman Barat.
10. Telp.Hp : 083191390317
11. E-mail : Nisaul14rodhiyah12@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah

- a. Nama : Nasri
- b. Pekerjaan : Guru
- c. Alamat : Ujung Gading, Pasaman Barat.
- d. Telp.Hp : 082268421457

2. Ibu

- a. Nama : Nisma
- b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
- c. Alamat : Ujung Gading, Pasaman Barat.
- d. Telp.Hp : 085363652198

III. PENDIDIKAN

1. SD : SDN 17 Lembah Melintang
2. MTS : Syanawiyah Pondok Pesantran Modren Adlaniyah
3. MA : Aliyah Pondok Pesantran Modren Adlaniyah