

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL MARGALA
TERHADAP KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD AL-HIDAYAH DESA NAPALANCAT
KECAMATAN HALONGONAN KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

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

OLEH:

**KURNIA SARI HARAHAP
NIM. 21 206 00038**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

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

2025

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL MARGALA
TERHADAP KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD AL-HIDAYAH DESA NAPALANCAT
KECAMATAN HALONGONAN KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

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

OLEH:

**KURNIA SARI HARAHAHAP
NIM. 21 206 00038**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

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

2025

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL MARGALA
TERHADAP KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD AL-HIDAYAH DESA NAPALANCAT
KECAMATAN HALONGONAN KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

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

Oleh :
KURNIA SARI HARAHAP
NIM. 2120600038



Pembimbing I

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 198808092019032006

Pembimbing II

Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M.Pd
NIP. 1991006102022032002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Kurnia Sari Harahap

Padangsidempuan, November 2025
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

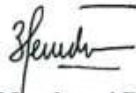
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Kurnia Sari Harahap yang berjudul **“Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.”** maka 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 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 terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 198808092019032006

PEMBIMBING II



Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M.Pd
NIP. 1991006102022032002

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

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

Nama : Kurnia Sari Harahap
NIM : 2120600038
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi
Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan; tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana ditentukan dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, November 2025

Saya yang Menyatakan



Kurnia Sari Harahap
NIM. 2120600038

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Sari Harahap
NIM : 2120600038
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Noneklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara”**. Dengan hak bebas Royalty Noneklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, November 2025
Yang menyatakan



Kurnia Sari Harahap
NIM.2120600038

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Sari Harahap
NIM : 2120600038
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Hiteurat,

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, November 2025
Pembuat Pernyataan



Kurnia Sari Harahap
NIM. 2120600038



**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 Sihatang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Kurnia Sari Harahap
NIM : 2120600038
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara

Ketua

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

Sekretaris

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 19930105 202012 2010

Anggota

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

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2010

Efrida Mandasari Dalimunte, M.Psi
NIP. 1988089 201903 2 006

Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M.Pd
NIP. 199106102022032002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal : 02 Desember 2025
Pukul : 08:00 WIB s/d 10:00 WIB
Hasil/Nilai : Lulus / 82 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,34
Predikat : Sangat Memuaskan



**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 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara
Nama : Kurnia Sari Harahap
NIM : 2120600038
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan, Oktober 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Letya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

NAMA : Kurnia Sari Harahap
NIM : 21 206 00038
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa perilaku anak saat mengikuti kegiatan bermain kelompok masih kurang optimal. Anak-anak belum menunjukkan sikap saling membantu sesama anggota kelompok. Selain itu, sebagian anak tampak tidak sabar dan tidak mau menunggu giliran, dan tidak mau berbagi tugas. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional margala terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Hidayah Desa Napalancat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Al-Hidayah, sedangkan sampel adalah semua anak PAUD Al-Hidayah yang berjumlah 50 anak terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A yang berjumlah 25 anak sebagai kelas eksperimen, dan kelas B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 anak. Hasil penelitian menunjukkan diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 57 dan kelas kontrol 58,6 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 81 dan kelas kontrol 67. Kemudian hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05, Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *margala* terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun di PAUD Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Margala, Kerjasama.

ABTRACT

NAME : Kurnia Sari Harahap
NIM : 21 206 00038
TITLE : *The Influence of Margala Traditional Games on the Cooperation of 5-6 Year Old Children at PAUD Al-Hidayah, Napalancat Village, Halongonan District, North Padang Lawas Regency*

This research is motivated by the low cooperation skills of children aged 5–6 years. Initial observations showed that children's behavior during group play activities was still less than optimal. The children had not shown attitudes of helping other group members. In addition, some children seemed impatient and unwilling to wait for their turn, and did not want to share tasks. The purpose of this study was to determine the effect of traditional Margala games on the cooperation of children aged 5-6 years at PAUD Al-Hidayat, Napalancat Village. This type of research is quantitative research using an experimental method. Data collection techniques included observation and documentation. The population in this study consisted of all children at PAUD Al-Hidayat, while the sample consisted of all 50 children at PAUD Al-Hidayat, comprising 2 classes: Class A with 25 children as the experimental class, and Class B with 25 children as the control class. The research results show that the average pretest score for the experimental class was 57 and for the control class 58.6, and the average posttest score for the experimental class was 81 and for the control class 67. Then, the hypothesis test using the Independent Sample T-Test obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.002 < 0.05$, so the research results indicate that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is an effect of the traditional Margala game on the cooperative ability of children aged 5–6 years at PAUD Al-Hidayat, Napalancat Village, Halongonan District, North Padang Lawas Regency.

Keywords: *Traditional Games, Margala, Cooperation.*

تجريد

الاسم : كرنيا ساري هراهف
رقم القيد : ٢١٢٠٦٠٠٠٣٨
الموضوع : تأثير ألعاب مارغالا التقليدية على تعاون الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال الحيدة في قرية نابالانكات، مقاطعة هالونجونان، محافظة بادانغ لواس الشمالية

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض قدرة التعاون لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات. أظهرت الملاحظات الأولية أن سلوك الأطفال أثناء المشاركة في أنشطة اللعب الجماعي لم يكن مثاليًا بعد. لم يظهر الأطفال بعد سلوك المساعدة المتبادلة بين أعضاء المجموعة. بالإضافة إلى ذلك، يبدو أن بعض الأطفال غير صبورين ولا يرغبون في الانتظار لدورهم، ولا يرغبون في تقاسم المهام. أما هدف هذه الدراسة فهو معرفة تأثير لعبة التقليدية مارغالا على التعاون بين الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات في روضة الأطفال الحيدية في قرية نابالانكات. نوع هذه الدراسة هو دراسة كمية باستخدام الطريقة التجريبية. وتم استخدام تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والتوثيق. ويشمل المجتمع المستهدف في الدراسة جميع الأطفال في روضة الأطفال الحيدية، أما العينة فتشمل جميع أطفال روضة الأطفال الحيدية وعددهم ٥٠ طفلاً، موزعين على فصلين، حيث فصل أ يحتوي على ٢٥ طفلاً كفصل تجريبي، وفصل ب كفصل تحكم يحتوي على ٢٥ طفلاً. أظهرت نتائج البحث أن متوسط درجة الاختبار القبلي للفصل التجريبي كان ٥٧ وللصابط ٥٨,٦، ومتوسط درجة الاختبار البعدي للفصل التجريبي كان ٨١ وللصابط ٦٧. ثم أظهرت نتائج اختبار الفرضيات باستخدام اختبار T المستقل تحصيل قيمة (ثنائي الذيل) = ٠,٠٠٢ > ٠,٠٠٥، وبالتالي أظهرت نتائج البحث أن وفرضية ٠ مرفوض وفرضية أ مقبول. وبالتالي يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيراً للعب التقليدي مارغالا على قدرة التعاون لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال الهدايات بقرية نابالانكات، قسم هالونجونان، مقاطعة بادانغ لواس الشمالي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التقليدية، مارجالا، التعاون.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan kepada jalan yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul: **“Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.”** Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tidak terlepas dari berkat bantuan dan motivasi yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada:

1. Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., selaku Pembimbing I sekaligus dan Ibu Wilda Rizkiyahur Nasution, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun Skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dan Prof. Erawadi, M.Ag. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan

lembaga. Dr. Anhar, M.A. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi umum, Perencanaan dan keuangan. Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil rektor Kemahasiswaan dan kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

3. Dr. Lelya Hilda M.Si., Dekan dan Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, M.Si. selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu peneliti dalam mengadakan buku-buku penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen, Staf dan Pegawai, serta seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
6. Dosen yang ada di bidang pialud, Rahmadani Tanjung, M.Pd. selaku Ketua Program Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, serta Dosen dan pegawai Administrasi Program Pendidikan Anak Usia Dini
7. Cinta pertamaku dan panutanku bapak Panganjur Harahap beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Teruntuk pintu surgaku ibu

Riana Simbolon beliau sangat berperan dalam perjalananku saat ini beliau Sangat penting dalam menyelesaikan program studi penulis beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkuliahan semangat serta motivasi yg beliau berikan kepada penulis. Terimakasih atas tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yg di berikan kepada penulis.

8. Adik-adikku Yusriatul Hasanah Harahap, Aulia Zahra Harahap, Ahmad Padil Harahap, Adabul Akhyar Harahap Yang telah memberikan saya dorongan dan memotifasi saya dalam melaksanakan perkuliahan saya, dan terimakasih atas kesabaran dalam menunda keinginan dalam mendukung pendidikan kakak ini pengorbanan yang menjadi kekuatan tersendiri yang tak pernah saya lupakan, dan menjadi alasan saya terus berjuang hingga skripsi ini terselesaikan. semoga segala kebaikan dan ketulusan di balas oleh Allah SWT dengan keberkahan dan kesuksesan di masa depan
9. Sabahat-sahabatku Melva Andriana Lubis, Yulia Rahma Harahap, Indah Lestari Nasution terimakasih sudah menjadi bagian dri perjalanan penulis dan selama 4 tahun lebih menjadi sahabat yang baik dan banyak cerita diantara kita yg selalu menjadi teman curhat dalam perkuliahan kita, semangat untuk mengejar gelar sarjana bersama.
10. Untuk teman-teman seperjuangan khususnya Piaud 1 terimakasih atas setiap dukungan dan semangat yang kalian berikan selama proses pengerjaan skripsi ini kehadiran teman teman akan menjadi motivasi bagi penulis terimakasih semoga teman teman dapat impiannya.

11. Seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya terimakasih atas segala pengaruh dan peran secara tidak langsung penulis sangat bangga kepadamu kamu selalu mengusahakan kepada penulis dan terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini baik tenaga maupun materi dan waktu kepada penulis sudah selalu mendukung penulis dan menghibur penulis Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis,
12. dan tidak lupa ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Kurnia Sari Harahap yang selalu kuat dalam menghadapi ujian dalam perjalanan menyusun skripsi terimakasih sudah menjadi perempuan yang kuat dalam menghadapi cobaan dan tantangan, semoga kedepannya tetap kuat untuk mencapai keinginan penulis. kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Selain dari itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. Amin

Padangsidempuan, September 2025

Penulis

Kurnia Sari Harahap
NIM. 21 206 00038

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak di Lambangkan	Tidak di lambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	'a	'	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	'al	'	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	esdan ye
ص	ṣad	ṣ	s (dengantitikdibawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	ʿ	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..‘..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fathah	A	A
	Kasrah	I	I
	ḍammah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vocal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
	fathah danya	Ai	a dan i
	fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ... اِوْ ...	fathah dan alif atau ya	-	a dan garis atas
اِوْ,, ...	Kasrah dan ya	-	I dan garis di bawah
اِوْ..	dommah dan wau	-	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua:

1. *Ta marbutah* hidup yaitu *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta marbutah* mati yaitu *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang

yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di Tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf tau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya

huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama dari dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektor Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektor Pendidikan Agama.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Defenisi Operasional Variabel.....	8
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kerangka teori.....	11
1. Permainan Tradisional.....	11
2. Permainan Tradisional Margala	12
a. Defenisi Permainan Tradisional Margala.....	12
b. Manfaat dan Fungsi Permainan Tradisional Margala	15
c. Alat yang diperlukan saat bermain.....	16

d. Langkah-Langkah Permainan Tradisional Margala.....	18
3. Kerja sama.....	19
a. Defenisi kerja sama.....	19
b. Tujuan Keterampilan Kerjasama.....	22
c. Indikator kerjasama.....	22
B. Penelitian Terdahulu.....	23
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Jenis Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Uji Coba Instrumen.....	31
F. Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	36
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	36
B. Analisis Data.....	45
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	49
D. Keterbatasan Penelitian.....	51
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Implikasi Hasil penelitian.....	54
C. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Operasional Variabel.....	8
Tabel 3.1 Rancangan Eksperimen.....	31
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	39
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	41
Tabel 4.3 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	42
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	46
Tabel 4.6 Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	48
Tabel 4.7 Deskriptif data <i>posttest</i> kelas Eksperimen.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Margala	18
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi.....	58
Lampiran 2 Rubrik Penilaian	60
Lampiran 3 Lembar Validasi	62
Lampiran 4 Data Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
Lampiran 5 Hasil Uji Analisis dengan SPSS	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan umat manusia.¹ Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini dalam keadaan pandai dan terampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.² Mendidik dan mempersiapkan siswa untuk mampu hidup sesuai perkembangan zaman diperlukan peran yang sangat handal dari seorang guru. Begitu juga dalam konteks pendidikan anak usia dini, karena pada tahap ini terjadi masa keemasan (*golden age*) dalam perkembangan otak dan karakter anak. Guru PAUD tidak hanya bertugas mengajarkan pengetahuan dasar, tetapi juga berperan sebagai pembimbing emosional, sosial, dan moral anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Mengingat anak usia dini adalah kelompok anak yang berusia 0-6 tahun yang sering disebut dengan *golden age* dan usia yang menjadi pondasi

¹ Fitri Ramadhini, Rahmadani Tanjung, Dwi Maulida Sari, dan Efrida Mandasari Dalimunthe, "Peran Guru Dan Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Iii Sd Negeri 153071 Sibabangun Kabupaten Tapanuli Tengah," *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 2 (2023): 122, <https://doi.org/10.56832/pema.v1i2.177>.

² Wilda Rizkiyahnur Nasution dan Nusyirwan, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya," *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)* 7, no. 1 (2023): 2, <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7705>.

paling kokoh dalam membangun generasi masa depan.³ Para ahli menyebutnya sebagai masa yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia.⁴

Anak-anak pada usia 4-5 tahun mulai peka untuk menerima segala upaya perkembangan potensialnya. Interaksi melalui benda dan orang lain diperlukan agar anak dapat mengembangkan segala aspek perkembangannya. Aspek perkembangan yang dimaksud adalah nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar dan halus), kognitif, emosi, dan sosial. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah perkembangan sosial anak usia dini

Perkembangan sosial anak usia dini merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pendidikan di PAUD. Salah satu indikator perkembangan sosial yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan bekerja sama. Kemampuan ini menjadi pondasi dalam membangun hubungan sosial yang sehat, mengembangkan empati, serta kemampuan untuk hidup dalam masyarakat.

Kemampuan kerjasama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan tetap membutuhkan orang lain. Sehingga keterampilan sosial atau keterampilan kerjasama sangat penting untuk ditumbuh dan kembangkan pada anak. Kemampuan kerjasama pada anak perlu

³ Sakinah Siregar & Niken Farida, "Pencegahan Kekerasan Pada Anak Dalam Perspektif Islam Pasca Pandemi," *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2022), hlm. 253.

⁴ Sakinah & Dewi Shara Dalimunthe, "Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 1*, no. 1 (2022), hlm. 26–44.

dikembangkan sejak dini agar anak dapat berinteraksi, bersosialisasi, menghargai, memiliki rasa peduli, toleran dan kemauan untuk berbagi dengan orang lain. Kerjasama sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan antara individu yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yang dimana kerjasama tersebut dapat memudahkannya dalam menyelesaikan suatu hal.⁵

Hurlock menuliskan bahwa bekerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam proses bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.⁶

Kerjasama yaitu sikap mau untuk bekerjasama dengan orang lain. Sikap ini mulai tampak pada anak usia 3 tahun atau 4 tahun awal dan pada anak usia enam hingga tujuh tahun sikap ini akan semakin berkembang dengan baik apabila mereka diberikan kesempatan banyak untuk melakukan kerjasama dan semakin kesempatan pula kesempatan tersebut diartikan semakin cepat pula anak mampu bekerjasama dengan orang lainnya.⁷

Kemampuan bekerja sama membantu anak untuk belajar berbagi,

⁵ Siti Rohima, et.al., "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif," *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 2 (2023), hlm. 1–7.

⁶ Indah Rinukti Prabandari dan Fidesrinur, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1, no. 2 (2019), hlm. 98, <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>.

⁷ Khadijah dan Zahriani, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya* (Medan: Merdeka Kreasi, 2021), hlm. 20.

menunggu giliran, berkomunikasi secara efektif, serta menghargai pendapat dan perasaan teman. Selain itu, melalui kerja sama, anak dapat mengembangkan empati, toleransi, dan kemampuan memecahkan masalah bersama. Anak-anak yang terbiasa bekerja sama akan lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat karena telah terbiasa menyelesaikan tugas secara kelompok dan menghormati aturan sosial. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi yang tepat guna menumbuhkan sikap kerja sama, salah satunya melalui kegiatan bermain yang bersifat kolaboratif. Permainan tradisional menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kerja sama karena mengandung unsur kebersamaan, aturan main, dan interaksi sosial yang intensif antar anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD Al-Hidayah, ditemukan bahwa kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari perilaku anak saat mengikuti kegiatan bermain kelompok, seperti enggan berbagi mainan, kurang mampu menunggu giliran, serta cenderung ingin menang sendiri dalam permainan. Beberapa anak tampak lebih suka bermain sendiri daripada berpartisipasi dalam kegiatan bersama temannya. Ketika diberi tugas kelompok, sebagian besar anak menunjukkan kesulitan dalam berkoordinasi dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa dalam aktivitas pembelajaran yang memerlukan interaksi kelompok, sering kali muncul konflik kecil antar anak, seperti berebut peran atau saling menyalahkan ketika terjadi kesalahan. Situasi ini menunjukkan bahwa anak-anak masih membutuhkan stimulasi dan

bimbingan untuk mengembangkan sikap saling menghargai, berbagi, dan bekerja sama. Faktor lain yang turut memengaruhi rendahnya kerja sama adalah kurangnya kegiatan yang secara khusus dirancang untuk melatih interaksi sosial secara aktif. Anak-anak lebih sering mengikuti kegiatan individual atau bermain bebas yang tidak melibatkan aturan main secara kelompok. Oleh karena itu, diperlukan metode atau pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi peningkatan kerja sama anak, salah satunya melalui permainan tradisional seperti permainan Margala yang menekankan kerja tim dan interaksi sosial.

Permainan tradisional sendiri merupakan bagian dari kearifan lokal yang dilestarikan secara turun temurun oleh nenek moyang kita hingga saat ini dapat tumbuh dan berkembang di masyarakat. Permainan tradisional bermanfaat tidak hanya bagi kesehatan fisik anak tetapi juga bagi perkembangan psikisnya, salah satunya adalah anak berusaha bersosialisasi dengan lingkungan sekitaran menemukan hal-hal baru.⁸

Permainan tradisional margala sendiri dapat dikatakan sebagai permainan yang mencerminkan kerja sama yang baik, seperti kebersamaan dan gotong royong. Dalam permainan tradisional margala ini sendiri membutuhkan serta mengandalkan kecepatan dan ketepatan dari segi fisik dan mental dalam membuat strategi agar tidak tertangkap oleh pihak lawan, yang mana permainan ini dapat dimainkan di tanah lapang yang tidak terlalu luas.⁹

⁸ Khairunnisa Rizka, "Identifikasi Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Permainan Tradisional Margala Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Generasi Ceria Indonesia* 1, no. 2 (2023), hlm. 70, <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3166>.

⁹ Ade Evriansyah Lubis, "Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)* 4, no. 1 (2023), hlm. 89.

Dalam memainkan permainan tradisional ini dibutuhkan dua tim yang mana tiap tim terdiri dari 4-6 orang yang biasa dimainkan oleh pria namun tidak menutup kemungkinan dimainkan oleh wanita juga. Permainan tradisional margala membutuhkan satu orang sebagai ketua dalam setiap tim yang memiliki fungsi untuk mengatur strategi dalam menyerang lawan ataupun menjaga pertahanan. Terdapat dua tim yaitu tim “jaga” dan tim “lawan” dengan garis “vertikal” dan “horizontal”, permainan tradisional margala sendiri bermaksud untuk sebagai tim penghadang untuk menghalangi tim yang lawan atau yang ingin masuk ke dalam pertahanan agar tidak dapat masuk kedalam pertahanan mereka begitu pula sebaliknya, dengan tiap tim menyusun strategi yang kuat dan efisien agar berhasil memenangkan permainan namun tetap dengan menjunjung tinggi sportivitas dengan demikian maka karakter siswa akan terbangun dalam permainan tradisional ini.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah eksperimen untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional margala terhadap kerja sama anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian: **“Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menemukan beberapa

¹⁰ Priska Nurlia Br Simanungkalit dan Daulat Saragi, “Permainan Margala Sebagai Upaya Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa,” *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 1, no. 4 (2023): 184.

masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun masih rendah.
2. Perilaku anak saat mengikuti kegiatan bermain kelompok, seperti enggan berbagi mainan, kurang mampu menunggu giliran, serta cenderung ingin menang sendiri dalam permainan
3. Anak lebih suka bermain sendiri daripada berpartisipasi dalam kegiatan bersama teman sekelasnya.
4. Sebagian besar anak menunjukkan kesulitan dalam berkoordinasi dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat.”

D. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah variabel penelitian yang dimaksudkan untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilakukan analisis.¹¹ Untuk lebih memahami judul peneliti ini, maka peneliti mencantumkan definisi operasional variabel terkait dengan judul peneliti ini. Definisi operasional variabel dapat dilihat dalam tabel berikut:

¹¹ V. Wiratma Sujarweni, *Metodologi Penelitian, Cet. I* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hlm. 86-87.

Tabel 1.1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional
1	Permainan Tradisional Margala (Variabel Bebas)	Margala ialah permainan tradisional asal tanah batak yang sangat digemari oleh anak-anak yang berada di daerah tersebut dan sampai saat ini permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak di daerah tersebut. Permainan tradisional margala sendiri dapat dikatakan sebagai permainan yang mencerminkan kerja sama yang baik baik dalam tim seperti kebersamaan dan gotong royong. ¹²
2	Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Terikat)	Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi timbal balik yang diarahkan secara terkoordinasi guna mencapai suatu tujuan bersama. Kerjasama pada anak usia dini diartikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan dengan adanya timbal balik berupa saling membantu, berbagi dan menghargai antara individu yang satu dengan yang lainnya. ¹³

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat?.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional margala terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

¹² Priska Nurlia Br Simanungkalit dan Daulat Saragi, "Permainan Margala Sebagai Upaya Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)* 1, no. 4 (2023): 183.

¹³ Siti Rohima, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif," 220.

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai permainan tradisional margala dalam mempengaruhi kerjasama anak usia 5-6 tahun.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Anak usia 5-6 tahun, dapat menambah pengalaman baru bagi anak dengan penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi guru, dapat meningkatkan kerja sama anak dengan menerapkan permainan tradisional margala.
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran yang berimplikasi pada kemajuan sekolah dan peningkatan kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi dan bahan informasi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran dalam penelitian selanjutnya.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memperoleh hasil yang sistematis dan baik, maka sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari:

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori menjelaskan tentang kerangka teori, kajian

penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis tindakan.

Bab III Metodologi penelitian, menjelaskan tentang lokasi dan tempat penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas dan analisis data.

Bab IV Terdapat deskripsi data hasil penelitian, Analisis data, Pembahasan Hasil Penelitian keterbatasan penelitian

Bab V Kesimpulan, Implikasi Penelitian , dan Saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya Indonesia, sebab setiap permainan tersebut memiliki ciri khas dan kearifan lokal bagi setiap daerah dan tentunya anak akan memperoleh pengalaman dari permainan tersebut sehingga berdampak pada aspek perkembangannya. Permainan tradisional menyentuh nilai-nilai kehidupan anak, yang penting bagi kehidupannya ke depan.¹⁴ Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak dan juga merefleksikan perkembangan anak.¹⁵

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang tumbuh dan berkembang secara turun-temurun dalam suatu masyarakat, diwariskan dari generasi ke generasi, serta mencerminkan nilai budaya, norma sosial, dan kearifan lokal. Permainan ini biasanya dimainkan dengan aturan sederhana, menggunakan alat atau media yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, dan lebih menekankan pada kebersamaan, kerjasama, serta interaksi sosial dibandingkan dengan aspek material. Permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana pendidikan nonformal yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, baik fisik, motorik,

¹⁴ Hilda Zahra Lubis, *Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2023), hlm. 27.

¹⁵ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2021), 36.

kognitif, maupun sosial emosional. Selain memberikan hiburan, permainan tradisional turut melestarikan identitas budaya lokal dan menanamkan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, sportivitas, serta rasa tanggung jawab.

Permainan tradisional adalah warisan dari beberapa generasi yang diturunkan secara temurun mempunyai makna yang simbolis dengan gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.¹⁶ Salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan tradisional margala.

2. Permainan Tradisional Margala

a. Defenisi Permainan Tradisional Margala

Margala adalah suatu jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan secara berkelompok. Permainan Margala merupakan permainan rakyat (tradisional) Batak Toba. Permainan ini mencerminkan kekompakan dalam bekerja sama dan saling melindungi satu sama lain. Permainan margala sudah ada sejak zaman dahulu

¹⁶ Ari Wibowo Kurniawan, *Olahraga Dan Permainan Tradisional* (Malang: Wineka Media, 2019), hlm. 9.

bahkan salah satu permainan resmi raja-raja Batak. Permainan Margala ini dahulu dimainkan saat terang bulan dan saat ditunggu-tunggu para remaja. Selain bermain, permainan ini juga dijadikan ajang mencari jodoh bagi mereka yang masih sendiri.¹⁷

Permainan Galah Panjang atau Margala merupakan permainan tradisi-onal yang dikenal di Sumatra Utara. Konon kabarnya permainan ini pertama kali dikenalkan di daerah Yogyakarta dengan nama Gobak Sodor. Pada tanggal 24 Desember 2017 Bupati Bondowoso mendeklarasikan Gobak Sodor permainan sebagai olahraga tradisional di kecamatan Bondowoso. Hal ini disebabkan Gobak Sodor ini merupakan salah satu permainan yang selalu diperlombakan dalam setiap kegiatan peringatan hari ulang tahun kemerdekaan atau perayaan lainnya di Kecamatan ini. Warga juga sangat antusias menyaksikannya permainan ini sehingga tidak kalah seru dengan menonton permainan sepak bola. Nama lain dari permainan ini adalah Meuen Galah (Aceh), Galah (Kepulauan Natuna), Galasin atau Galah Asin (Jawa Barat), Galah Panjang (Sumatra Utara dan Kepulauan Riau), dan Cak Bur/Belon (Riau Daratan). Di dalam Kamus Bahasa Indonesia permainan Galah Panjang adalah permainan yang menggunakan garis berbentuk petak-petak di tanah.¹⁸

¹⁷ Priska Nurlia Br Simanungkalit dan Daulat Saragi, "Permainan Margala Sebagai Upaya Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)* 1, no. 4 (2023), hlm. 183.

¹⁸ Masganti, *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2021), hlm. 122.

Permainan tradisional margala adalah salah satu jenis permainan rakyat yang berkembang di masyarakat Mandailing dan sekitarnya, diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari budaya lokal. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan gundu atau kelereng sebagai alat utama, di mana setiap pemain berusaha memasukkan kelereng ke dalam lubang yang telah disiapkan di tanah dengan aturan tertentu. Permainan margala tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sosial bagi anak. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, konsentrasi, sportivitas, serta kemampuan kerjasama dengan teman sebaya. Selain itu, permainan margala mencerminkan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, dan persaingan sehat yang menjadi bagian dari kearifan lokal masyarakat.¹⁹

Berdasarkan defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional margala merupakan salah satu permainan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai edukatif, khususnya dalam aspek sosial. Permainan ini melibatkan kerja sama antar pemain untuk mencapai tujuan bersama, sehingga mampu melatih kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan menghargai peran orang lain. Dengan aturan main yang sederhana dan unsur kebersamaan yang kuat, margala tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media

¹⁹ Priska Nurlia Br Simanungkalit dan Daulat Saragi, "Permainan Margala Sebagai Upaya Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)* 1, no. 4 (2023), hlm. 183.

pembelajaran sosial yang efektif bagi anak usia dini. Oleh karena itu, permainan ini sangat relevan digunakan sebagai alat bantu dalam menumbuhkan dan mengembangkan sikap kerja sama pada anak.

b. Manfaat dan Fungsi Permainan Tradisional Margala

Permainan tradisional Margala atau Galah Panjang menawarkan berbagai manfaat, termasuk pengembangan motorik kasar dan halus, peningkatan kecerdasan sosial dan emosional, serta penanaman nilai-nilai karakter positif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran.²⁰ Berikut dijelaskan lebih rinci tentang manfaat permainan tradisional margala:

- 1) Menyehatkan, untuk bermain margala anak-anak minimal harus berjalan atau berlari agar tidak tertangkap. Sehingga dapat sekaligus olah raga.
- 2) Melatih bersosialisasi, margala minimal hanya dapat dimainkan oleh dua orang. Sehingga tentu ada teman dan akan terjadi sosialisasi.
- 3) Melatih sportivitas, anak harus mau mengakui kealahannya dalam bermain.
- 4) Melatih karakter, salah satu karakter dalam permainan ini adalah kejujuran, misalnya saja ketika keluar garis, dan mau menghargai teman yang lainnya.

²⁰ Rotua Samosir dan Adiani Hulu Ruth Santa Hetria Simanjuntak, "Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Glory HKI Siualoumpu," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2023), hlm. 114.

- 5) Melatih kerja sama dalam tim
- 6) Melatih kepemimpinan
- 7) Mengasah kemampuan otak
- 8) Mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat
- 9) Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.²¹

Selain itu permainan margala juga berfungsi melatih ketrampilan fisik agar mejadi sehat, kuat dan cakap. Permainan margala merupakan perpaduan antara olah raga dan olah pikir untuk cermat agar tidak sampai tersentuh lawan. Senada dengan pernyataan Ariani bahwa fungsi permainan margala adalah untuk menghibur diri, menumbuhkan kreatifitas dan membentuk kepribadian.²²

c. Alat yang Diperlukan saat Bermain

Alat-alat yang diperlukan untuk permainan Margala cukup sederhana dan mendukung jalannya permainan yang melibatkan penjagaan dan upaya memasuki area lawan. Pertama, dibutuhkan sebuah arena bermain yang cukup luas dan datar, biasanya berupa lapangan atau halaman yang diberi tanda batas yang jelas untuk menandai area penjagaan dan area lawan. Selanjutnya, diperlukan tiga titik atau pos penjagaan di bagian terdepan arena, yang bisa ditandai dengan kapur, tali, atau benda kecil sebagai patokan posisi para penjaga. Dalam permainan ini, tidak diperlukan alat khusus seperti bola atau

²¹ Irwan, *Ensiklopedia Kebudayaan Banyuasin* (Palembang: yayasan Institu studi ekonomi dan kewirausahaan, 2020), hlm. 57.

²² Pupung Puspa Ardini, *Bunga Rampai Permainan Tradisional Nusantara* (Bandung: Widina Media Utama, 2025), hlm. 14.

benda lainnya, karena fokusnya adalah pada kontak fisik untuk menjaga lawan tidak melewati garis tanpa tersentuh. Para pemain Margala hanya bermodalkan dengan menggambar dan menggaris bentuk permainan di atas tanah atau lapangan yang telah tersedia. Bentuknya terdiri dari tiga garis horizontal dan tiga garis vertikal yang membentuk empat kotak, dan kotak itulah yang dijadikan arena permainan.²³ Berikut gambar permainan tradisional margala:



Gambar 2.1 Permainan Margala

(Pupung Puspa Ardini²⁴)

d. Langkah-langka Permainan Tradisional Margala

Adapun cara bermain dalam permainan margala sebagai berikut:

²³ Pupung Puspa Ardini, *Bunga Rampai Permainan Tradisional Nusantara* (Bandung: Widina Media Utama, 2025), hlm. 12.

²⁴ Pupung Puspa Ardini, *Bunga Rampai Permainan Tradisional Nusantara* (Bandung: Widina Media Utama, 2025), hlm. 14.

- 1) Tiga orang lawan berkesempatan untuk menjaga di tiga titik terdepan dan ada seseorang lagi yang berkesempatan menjaga di tengah garis vertikal.
- 2) Pihak lawan akan berusaha memasuki arena yang telah dijaga tadi. Dengan cara jangan sampai badan mereka tersentuh oleh pihak yang menjaga.
- 3) Apabila salah seorang pihak lawan yang masuk badannya tersenggol oleh tim yang menjaga, berarti lawan tersebut kalah. Permainan digantikan oleh pihak yang bertugas menjaga.
- 4) Jika lawan lolos maka akan mendapat tambahan nilai dan posisinya akan kembali ke tempat semula untuk memainkan permainan yang kedua.²⁵

3. Kerja Sama

a. Defenisi Kerja Sama

Menurut Samani & Muchlas kerjasama adalah tindakan atau sikap suka bekerjasama dengan orang lain demi mencapai tujuan bersama. Dalam konsep ini, gotong royong dan semangat berkolaborasi adalah elemen-elemen penting. Karakter kerjasama, yaitu sikap saling mendukung dan bekerjasama, merupakan kualitas yang perlu ditanamkan sejak dini pada anak-anak. Ini karena karakter ini dapat menjadi dasar yang kuat dalam membentuk kepribadian dan

²⁵ Pupung Puspa Ardini, *Bunga Rampai Permainan Tradisional Nusantara* (Bandung: Widina Media Utama, 2025), hlm. 13.

keterampilan sosial anak di masa depan. Kerjasama memiliki potensi untuk meredakan hambatan mental yang timbul akibat pandangan yang sempit atau keterbatasan pengalaman. Melalui kerjasama, individu dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri mereka, belajar menghargai pandangan orang lain, berkomunikasi secara terbuka, dan mencapai kesepakatan bersama.²⁶

Dalam bahasa Inggris, kerja sama disebut *cooperation*, yang artinya adalah bekerja bersama. Kerjasama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Sedangkan menurut Soekanto kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama.²⁷

Kerjasama adalah keinginan saling mendekati karena mempunyai cita-cita atau tujuan dan kepentingan bersama, kerjasama juga diartikan sebagai aktifitas dua anak atau lebih yang didalamnya mendorong anak untuk dapat menghargai orang lain. Mengacu pada definisi diatas keterampilan kerjasama adalah kemampuan saling

²⁶ Brantas Suharyo, *Model Kerjasama Sipil Militer* (Sumedang: CV. Mega Press Nusantara, 2024), hlm. 15.

²⁷ Nurdelila, *Buku Ajar Kewirausahaan* (Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022), 110.

mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama.²⁸

Defenisi lainnya bahwa kerjasama yaitu sikap mau untuk berkerjasama dengan orang lain. Sikap ini mulai tampak pada anak usia 3 tahun atau 4 tahun awal dan pada anak usia enam hingga tujuh tahun sikap ini akan semakin berkembang dengan baik apabila mereka diberikan kesempatan banyak untuk melakukan kerjasama dan semakin kesempatan pula kesempatan tersebut diartikan semakin cepat pula anak mampu bekerjasama dengan orang lainnya.²⁹

Kerjasama anak usia dini adalah kemampuan anak untuk melakukan aktivitas bersama dengan teman sebaya dalam mencapai tujuan yang sama melalui pembagian peran, saling membantu, dan menghargai pendapat orang lain. Kerjasama pada anak usia dini mencakup keterampilan berinteraksi sosial yang ditandai dengan adanya sikap saling tolong-menolong, berbagi, bergiliran, serta mampu mematuhi aturan yang telah disepakati bersama. Dalam konteks perkembangan anak, kerjasama merupakan bagian dari perkembangan sosial-emosional yang mulai terlihat pada usia 4–6 tahun, ketika anak semakin sering berinteraksi dengan kelompok sebaya. Melalui kerjasama, anak belajar membangun komunikasi yang baik, menumbuhkan empati, mengendalikan ego, serta mengembangkan sikap disiplin dan tanggung jawab. Dengan demikian, kerjasama

²⁸ Aji Nur Shofiah dan Fauzi, “Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle,” *Jurnal Ilmiah Potensia* 8, no. 1 (2023), hlm. 208.

²⁹ Khadijah dan Zahriani, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya* (Medan: Merdeka Kreasi, 2021), hlm. 20.

menjadi salah satu keterampilan dasar yang penting untuk membentuk kepribadian sosial anak di masa selanjutnya.³⁰

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kerja sama pada anak usia 5–6 tahun merupakan kemampuan untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan bersama dengan teman sebaya, seperti berbagi, bergiliran, saling membantu, dan menyelesaikan tugas secara kelompok. Pada usia ini, anak mulai memahami aturan sosial dan peran orang lain dalam suatu aktivitas, meskipun masih memerlukan bimbingan dan latihan secara terus-menerus. Kemampuan kerja sama yang baik akan mendukung perkembangan sosial-emosional anak serta membentuk dasar penting bagi keterampilan hidup di masa depan.

b. Tujuan Keterampilan Kerjasama

Adapun tujuan keterampilan kerjasama adalah sebagai berikut:³¹

- 1) Menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya seperti keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, bekerjasama.
- 2) Memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan,
- 3) Membangun wawasan dan pengetahuan anak mengenai konsep benda-benda atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar,

³⁰ Brantas Suharyo, *Model Kerjasama Sipil Militer* (Sumedang: CV. Mega Press Nusantara, 2024), hlm. 15.

³¹ Kasmin, "Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif Di Kelompok B TK Mekar Sari Desa Potanga Kecamatan Boliyohuto Kabupaten Gorontalo," *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020), hlm. 156, <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v1i2.200>.

- 4) Meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain.

Berdasarkan uraian tujuan keterampilan kerjasama, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kerjasama memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui kerjasama, anak tidak hanya memperoleh bekal keterampilan hidup seperti komunikasi, interaksi, dan sosialisasi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dirinya. Selain itu, kerjasama membantu anak membangun pengetahuan tentang lingkungan sekitar, meningkatkan prestasi belajar, serta memperkuat hubungan sosial dengan menumbuhkan sikap saling menghargai dan menerima kekurangan diri maupun orang lain. Dengan demikian, keterampilan kerjasama menjadi pondasi penting bagi anak usia dini dalam menghadapi kehidupan sosial di masa yang akan datang.

c. Indikator Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator kerjasama siswa menurut Kamawarni antara lain:

- 1) Saling membantu sesama anggota dalam kelompok
- 2) Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan
- 3) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok
- 4) Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas,
- 5) Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung,

- 6) Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya
- 7) Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok
- 8) Menyelesaikan tugas tepat waktu.³²

Berdasarkan indikator yang dikemukakan Kamawarni, dapat disimpulkan bahwa kerjasama siswa tercermin melalui keterlibatan aktif setiap anggota dalam kelompok dengan saling membantu, berbagi tugas, serta memecahkan masalah bersama hingga mencapai kesepakatan. Kerjasama juga ditunjukkan dengan sikap saling menghargai, mendorong partisipasi teman, menjaga keberadaan dalam kelompok, serta menyelesaikan tanggung jawab tepat waktu. Dengan demikian, kerjasama bukan hanya sekadar bekerja bersama, tetapi juga mencakup tanggung jawab, komunikasi yang baik, dan penghargaan terhadap kontribusi setiap anggota kelompok.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian relevan yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Ruth Santa Hetria Simanjuntak, Rotua Samosir dan Adiani Hulu tahun 2023 Institut Agama Kristen Negeri Tarutung dengan judul penelitian: “Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Glory HKI Sialoumpu.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan

³² Azizah dan Rahman H. Ikhlas, “Keefektifan Model Pembelajaran Nobangan Terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5761–73.

signifikan permainan margala terhadap peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Sialoumpu. Motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi kemampuan anak dalam mengoordinasikan gerakan tubuh besar seperti berlari, melompat, melempar, menangkap dan menjaga keseimbangan tubuh.³³

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaannya adalah penggunaan permainan tradisional manggala. Akan tetapi perbedaannya, penelitian tersebut meneliti terhadap peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Sialoumpu, sedangkan pada penelitian ini meneliti terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat.

2. Penelitian Tia Novita tahun 2022 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul penelitian: “Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Tkangrek Putih Betung Selatan” Hasil penelitian menunjukkan dalam kegiatan permainan tradisional bakiak anak usia 5-6 tahun dikelas B di TK Angrek putih sudah dilakukan dengan baik sesuai indikator kerjasama anak. Oleh karena itu kegiatan permainan tradisional ini dapat dijadikan salah satu

³³ Ruth Santa Hetria Simanjuntak, “Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Glory HKI Sialoumpu.”

alternatif pengembangan kemampuan kerjasama dan sarana pengembangan berbagai aspek perkembangan bagi anak usia dini.³⁴

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaannya adalah penggunaan permainan tradisional. Akan tetapi perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan permainan tradisional bakiak sedangkan penelitian ini dilakukan pada permainan tradisional margala. Selain itu, penelitian tersebut dilakukan merupakan penelitian dengan jenis penelitian kualitatif dan dilakukan di Tk Anggrek Putiheluk Betung Selatan, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan dilakukan di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat

3. Penelitian Nisaul Rodhiyah tahun 2024 Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan judul penelitian: “Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Qur’a Dina Padang Matinggi Kota Padangsidempuan.” Hasil penelitian menunjukkan 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.³⁵

³⁴ Tia Novita, “Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Di Tkangrek Putiheluk Betung Selatan” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

³⁵ Nisaul Rodhiyah, “Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Qur’a Dina Padang Matinggi Kota Padangsidempuan” (Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024).

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaannya adalah penggunaan permainan tradisional terhadap keterampilan kerjasama. Akan tetapi perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan permainan tradisional galah asin di RA Al-Qur'a Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan, sedangkan penelitian ini menggunakan menggunakan permainan tradisional margala dan dilakukan di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat.

C. Kerangka Berfikir

Peneliti akan melakukan *pretest* guna melihat kemampuan keterampilan kerja sama anak sebelum diterapkan kegiatan bermain permainan tradisional margala. Peneliti akan melakukan *posttest* melihat pengaruh dari kegiatan permainan tradisional margala terhadap keterampilan kerja sama anak usia 5-6 tahun. Secara sederhana kerangka berpikir Penelitian pada penelitian ini dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1: Kerangka Berpikir

Keterangan :

X : Permainan tradisional margala

Y : Kerja sama anak usia 5-6 tahun

→ : Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Secara etimologi, kata hipotesis terbentuk dari susunan dua kata yaitu: *hypo* dan *thesis*. *Hypo* berarti sebelum dan *thesis* adalah simpulan, pendapat. Jadi

hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Menurut F.N Kerlinger Hipotesis merupakan simpulan sementara atau preposisi tentative tentang hubungan antara dua variabel.³⁶

Berdasarkan kerangka berfikir yang ada, maka hipotesis dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat
2. H_a : Terdapat pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat.

³⁶ Ridhahani, *Metodologi Penelitian Dasar, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari* (Banjarmasin: Pascasarjana universitas islam negeri antasari, 2020), hlm. 47.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Al-Hidayah Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tanggal 19 Agustus 2025 sampai 21 September tahun 2025.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono metode eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan dalam kondisi yang terkendali untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu.¹ Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.² Penelitian eksperimen dianggap sebagai penelitian yang memberikan informasi yang paling akurat, bila semua variabel yang terlibat dapat dikontrol dengan baik, instrumen yang digunakan tepat (valid), dan dapat dipercaya (reliabel), serta desain yang digunakan tepat.

Dalam penelitian ini digunakan model *pretest-posttest control group design* dengan satu macam perlakuan. Didalam model ini sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok diberi test awal atau *pretest* untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (x) dan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm.72.

² Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm.207

pada kelompok pembanding (kontrol) tidak diberikan perlakuan. Sesudah selesai perlakuan, kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *posttest*. Peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena ingin menguji hipotesis, apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap kerja sama anak usia 5-6 tahun. Berikut rancangan penelitian yang akan dilaksanakan:

Tabel 3.1 Rancangan Eksperimen

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₂	-	T ₂

Keterangan: T₁ = Nilai *pretest* (Tes awal)

T₂ = Nilai *posttest* (Tes akhir)

X = Diberikan perlakuan permainan tradisional margala

- = Tidak diberikan perlakuan/pembelajaran biasa

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono populasi adalah suatu wilayah secara luas dan menyeluruh yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai jumlah dan karakteristik tertentu yang akan dipelajari dan dibuat kesimpulannya.³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Al-Hidayah.

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian objek yang mewakili populasi yang dipilih

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm.73.

dengan cara tertentu. Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai contoh yang dapat mewakili populasi.⁴ Pada penelitian ini penulis melakukan pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono teknik *total sampling* adalah pengambilan sampel dengan cara menggunakan semua anggota populasi sebagai anggota sampel.⁵ Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah semua anak PAUD Al-Hidayah yang berjumlah 50 anak terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A dan B. Dimana yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas A yang berjumlah 25 anak, sedangkan kelas B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 anak.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan penelitian ini adalah lembar observasi dan video dokumentasi, yaitu sebagai berikut:

1. Lembar observasi

Penggunaan instrumen dengan lembar observasi bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional manggala terhadap kerja sama anak usia 5-6 tahun. Observasi secara langsung dilakukan oleh peneliti untuk mengoptimalkan data yang diperoleh mengenai permainan tradisional manggala 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.

⁴ Ridhahani, *Metodologi Penelitian Dasar, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari* (Banjarmasin: Pascasarjana universitas islam negeri antasari, 2020), hlm. 48.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm.90.

2. Video Dokumentasi

Instrumen video dokumentasi digunakan untuk merekam secara langsung proses pelaksanaan permainan tradisional Margala di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat. Dengan rekaman video, peneliti dapat mengamati interaksi anak-anak selama bermain, khususnya aspek kerjasama yang muncul di antara anak. Selain itu, video dokumentasi berfungsi sebagai bahan verifikasi data dan referensi analisis yang mendalam untuk mendukung validitas hasil penelitian.

E. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengevaluasi kredibilitas instrumen penelitian yang akan didistribusikan. Uji validitas menentukan tingkat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti.⁶

Dalam penelitian ini untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal tes yang diberikan dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan menggunakan uji *Pearson Correlation*. Untuk mengukur validitas variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan r_{tabel} , dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N= 20$ diperoleh $r_{tabel}=0,413$. Dengan kriteria validitas tes, yaitu:

- a. Jika nilai *Pearson Correlation* $> r_{tabel}$, maka butir soal tes valid.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Pt Alfabeta, 2020), Hlm. 8.

b. Jika nilai *Pearson Correlation* $< r_{\text{tabel}}$, maka butir soal tes tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memperoleh nilai nilai *Pearson Correlation* $> r_{\text{tabel}}$, maka dapat disimpulkan bahwa semua soal yang digunakan valid. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Untuk soal yang valid dilakukan uji reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabelitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dikatakan konsisten, jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Pengujian reliabilitas perangkat tes soal bentuk tes subjektif (*essay*) menggunakan uji *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan SPSS. Dengan kriteria pengujian, yaitu jika *Cronbach's Alpha* $> 0,06$ artinya data reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* (r_{hitung}) pada *pretest* sebesar 0,897 sedangkan pada *posttest* sebesar 0,817. Dengan demikian data *pretest* dan *posttest* reliabel.

F. Analisis Data

Peneliti merumuskan temuan penelitian pada tahap penganalisaan data, yang merupakan tahap paling penting dalam penelitian. Berikut ini adalah data yang dianalisis dalam penelitian ini:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* yaitu dengan menggunakan SPSS dengan kriteria :

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data *pretest* siswa berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data *pretest* siswa tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diantara kelompok dimaksudkan untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Misalnya untuk pengujian homogenitas menggunakan uji varians dua peubah bebas, hipotesis yang diuji adalah:⁷

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

$$\sigma_1^2 = \text{variens kelompok eksperimen}$$

⁷Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*,... Hlm. 74.

σ_2^2 = varians kelompok kontrol

H_0 = hipotesis pembanding, kedua varians sama

H_a = hipotesis kerja, kedua varians tidak sama

Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan perhitungan SPSS. Kriteria pengujiannya adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* $> 0,05$, maka varians data kedua kelas adalah homogen (terima H_0).
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* $< 0,05$, maka varians data kedua kelas adalah tidak homogen (terima H_a).

3. Uji Hipotesis

Dari hasil uji persyaratan analisis data disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Untuk selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample T Test* dengan menggunakan SPSS v.26 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan kaidah pengujian:

- a. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima.

Hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Jika $H_0: \mu_1 = \mu_2$ artinya tidak Terdapat pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat.

Jika $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh Permainan Tradisional Margala Terhadap Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan menyajikan data hasil penelitian dan pembahasan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi sebagai instrumen pengumpulan data. Penelitian ini dilaksanakan PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini terdiri dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas A yang berjumlah 25 anak, sedangkan kelas kontrol adalah kelas B yang berjumlah 25 anak PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data *Pretest* (Observasi Awal Sebelum Pembelajaran)

Pretest bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa atau untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional margala. Data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Pretest Kelas Eksperimen

Kode Siswa	Skor
1	35
2	60
3	70
4	50
5	50
6	40
7	35
8	65

9	60
10	65
11	50
12	60
13	60
14	50
15	55
16	60
17	80
18	80
19	70
20	60
21	55
22	60
23	65
24	50
25	40

Berdasarkan perhitungan tabel 4.1 diperoleh hasil belajar *pretest* dengan nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi 80. Kemudian data *pretest* kelas eksperimen disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Data Observasi Awal (*Pretest*)
Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase(%)
35-44	4	16%
45-54	5	20%
55-64	9	36%
65-74	5	20%
75-84	2	8%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa pada interval kelas 35–44 terdapat 4 anak dengan persentase 16%. Pada interval kelas 45–54 terdapat 5 anak dengan persentase 20%. Interval kelas 55–64 merupakan yang terbanyak yaitu 9 anak dengan persentase 36%. Selanjutnya, interval kelas 65–74 juga berjumlah 5 anak dengan persentase 20%. Sementara itu, interval kelas 75–84 merupakan interval kelas yang paling sedikit yaitu hanya 2 anak dengan persentase 8%.

Tabel 4.3

Data Pretest Kelas Kontrol

Kode Siswa	Skor
1	65
2	60
3	50
4	50
5	60
6	60
7	50
8	65
9	65
10	80
11	70
12	60
13	50
14	50
15	65
16	65
17	55
18	55
19	65
20	60
21	35
22	45

23	65
24	65
25	55

Berdasarkan perhitungan tabel 4.3 diperoleh hasil belajar *pretest* dengan nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi 80. Kemudian data *pretest* kelas kontrol disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Data Observasi Awal (*Pretest*)
Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
35-44	1	4%
45-54	6	24%
55-64	8	32%
65-74	9	36%
75-84	1	4%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa pada interval kelas 35–44 terdapat 1 anak dengan persentase 4%. Pada interval kelas 45–54 terdapat 6 anak dengan persentase 24%. Interval kelas 55–64 berjumlah 8 anak dengan persentase 32%. Interval kelas 65–74 merupakan yang terbanyak yaitu 9 anak dengan persentase 36%. Sementara itu, interval kelas 75–84 merupakan yang paling sedikit yaitu hanya 1 anak dengan persentase 4%.

Selanjutnya dibuat Tabel nilai statistik kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 4.5
Deskripsi Data Observasi Awal (*Pretest*)
Kelas Eksperimen dan Kontrol

Deskripsi Data	Eksprimen	Kontrol
N	25	25
Mean	57	58.6
Median	60	60
Modus	60	65
Std. Deviation	11.990	9.301
Variance	143.750	86.500
Range	45	45
Minimum	35	35
Maximum	80	80

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 57. Dengan nilai tertinggi adalah 80, dan nilai terendah adalah 35. Sedangkan pada kelas kontrol memprroleh nilai rata-rata sebesar 58,6. Dengan nilai tertinggi adalah 80, dan nilai terendah adalah 35. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak pada observasi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol masih rendah.

2. Data *Posttest* (Observasi akhir sesudah pembelajaran)

Posttest (observasi akhir) bertujuan untuk mengukur pengaruh Permainan Tradisional Margala terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di

PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat. Data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data *Posttest* Kelas Ekprimen

Kode Siswa	Skor
1	70
2	85
3	90
4	75
5	65
6	70
7	60
8	85
9	80
10	85
11	80
12	90
13	85
14	90
15	80
16	80
17	95
18	95
19	90
20	90
21	75
22	90
23	85
24	75
25	60

Berdasarkan perhitungan tabel 4.6 diperoleh hasil belajar *posttest* dengan nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi 95. Kemudian data

posttest kelas eksperimen disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Data Observasi Akhir (*Posttest*)
Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase(%)
60-67	3	12%
68-75	5	20%
76-83	4	16%
84-91	11	44%
92-99	2	8%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa pada interval kelas 60–67 terdapat 3 anak dengan persentase 12%. Pada interval kelas 68–75 terdapat 5 anak dengan persentase 20%. Interval kelas 76–83 berjumlah 4 anak dengan persentase 16%. Interval kelas 84–91 merupakan yang terbanyak yaitu 11 anak dengan persentase 44%. Sementara itu, interval kelas 92–99 merupakan yang paling sedikit yaitu hanya 2 anak dengan persentase 8%.

Tabel 4.8
Data *Posttest* Kelas Kontrol

Kode Siswa	Skor
1	75
2	70
3	55

4	60
5	70
6	65
7	55
8	70
9	70
10	85
11	75
12	65
13	70
14	60
15	65
16	70
17	70
18	75
19	70
20	70
21	50
22	65
23	65
24	70
25	60

Berdasarkan perhitungan tabel 4.8 diperoleh hasil belajar *pretest* dengan nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi 80. Kemudian data *pretest* kelas kontrol disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Data Observasi Akhir (*Posttest*)
Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase(%)
50-57	3	12%
58-65	8	32%

66-73	10	40%
74-81	3	12%
82-89	1	4%
Jumlah	25	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa pada interval kelas 50–57 terdapat 3 anak dengan persentase 12%. Pada interval kelas 58–65 terdapat 8 anak dengan persentase 32%. Interval kelas 66–73 merupakan yang terbanyak yaitu 10 anak dengan persentase 40%. Selanjutnya, pada interval kelas 74–81 terdapat 3 anak dengan persentase 12%, sedangkan interval kelas 82–89 merupakan yang paling sedikit yaitu hanya 1 anak dengan persentase 4%.

Selanjutnya dibuat tabel nilai statistik kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 4.10
Deskripsi Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistics		
Deskripsi Data	Eksprimen	Kontrol
N	25	25
Mean	81	67
Median	85	70
Mode	90	70
Std. Deviation	10.104	7.500
Variance	102.083	56.250

Range	35	35
Minimum	60	50
Maximum	95	85

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 81. Dengan nilai tertinggi adalah 95, dan nilai terendah adalah 60. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 67. Dengan nilai tertinggi adalah 85, dan nilai terendah adalah 50. Dapat disimpulkan bahwa kerjasama anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol telah mengalami perubahan yang semakin baik. Selain itu, nilai rata-rata kerjasama anak pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kerjasama anak pada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional margala terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat.

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sebelum menggunakan analisis korelasi, harus diketahui terlebih dahulu apakah data yang digunakan berdistribusi

normal atau tidak sehingga perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu agar langkah selanjutnya dapat dipertanggungjawabkan.

Perhitungan uji normalitas data kedua kelompok dilakukan dengan SPSS v.26 menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji *Kolmogorov-smirnov* adalah uji beda antara data yang diuji normalitasnya dengan normal baku. Adapun kriteria pengujian: jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data *pretest* siswa berdistribusi normal. Dan jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data *pretest* siswa tidak berdistribusi normal.

a. Data *Pretest* (Observasi Awal)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *kolmogrov smirnov* memperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,104 dan kelas kontrol sebesar 0,075. Berdasarkan kriteria pengujian bahwa jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Dengan demikian nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 yaitu $0,104 > 0,05$, begitu juga dengan nilai signifikansi pada kelas kontrol lebih besar dari 0,05 yaitu $0,075 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk data lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Data *Postest* (Tes Akhir)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *kolmogrov smirnov* memperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,059

dan kelas kontrol sebesar 0,064. Berdasarkan kriteria pengujian bahwa jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Dengan demikian nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 yaitu $0,059 > 0,05$, begitu juga dengan nilai signifikansi pada kelas kontrol lebih besar dari 0,05 yaitu $0,064 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk data lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di antara kelompok berfungsi untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai awal (*pretest*) kelas control dan kelas eksperimen mempunyai variansi yang homogen.

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 (\text{variansinya homogen})$$

$$H_a: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 (\text{variansinya heterogen})$$

Adapun kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* $> 0,05$, maka varians data kedua kelas adalah homogen (terima H_0). Dan jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* $< 0,05$, maka varians data kedua kelas adalah tidak homogen (terima H_a).

a. Data *Pretest* (Observasi Awal)

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas data nilai awal (*pretest*) dengan menggunakan perhitungan SPSS v.26 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,262. Sesuai dengan kriteria

pengujian homogenitas data dengan menggunakan SPSS v.26 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,262 > 0,05, maka H_0 diterima artinya nilai kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai variansi yang homogen. Untuk data lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Data *Posttest* (Observasi Akhir)

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS V.26 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,110. Sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas data dengan menggunakan SPSS v.26 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,110 > 0,05, maka H_0 diterima artinya nilai kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai variansi yang homogen. Untuk data lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *independent t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,002 berarti $0,002 < 0,05$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian *independent t test* dengan menggunakan spss v.26 dengan taraf signifikansi 0,05, maka H_a diterima. Artinya nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak di kelas eksperimen dengan permainan tradisional margala lebih tinggi dari nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak di kelas kontrol tanpa menggunakan permainan tradisional margala. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh permainan tradisional margala

terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di Paud Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *margala* terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 57 dan kelas kontrol 58,6. Dan dari *posttest* yang diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 81 dan kelas kontrol 67. Kemudian hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05, Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh permainan tradisional *margala* terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Teori dari Khairunnisa Rizki dan kawan-kawan bahwa nilai nilai karakter dalam permainan tradisional *margala* salah satunya adalah nilai kerja sama, dalam permainan ini perlunya kerjasama, kerja keras dan ketekunan antar anggota tim dalam permainan ini untuk mencapai kesuksesan. Sebagai tim atau kelompok penjaga perlunya kerja sama dengan mengerahkan upaya yang besar untuk mencegah tim bermain melewati garis yang di jaga. Begitupun

sebaliknya, tim atau kelompok bermain akan mengerahkan upaya yang sama besarnya untuk melewati garis yang telah dijaga oleh tim penjaga.⁴⁴ Kemudian pendapat dari Ruth Santa Hetria Simanjuntak dan kawan-kawan menyatakan bahwa permainan margala dapat melatih kerjasama antara tim, melatih motorik kasar, sosial-emosional dan kesabaran serta kecepatan pada kaki anak dalam mengatur strategi mengalahkan lawan.⁴⁵

Permainan margala dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan gundu atau kelereng sebagai alat utama, di mana setiap pemain berusaha memasukkan kelereng ke dalam lubang yang telah disiapkan di tanah dengan aturan tertentu. Permainan margala tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sosial bagi anak. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, konsentrasi, sportivitas, serta kemampuan kerjasama dengan teman sebaya. Selain itu, permainan margala mencerminkan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, dan persaingan sehat yang menjadi bagian dari kearifan lokal masyarakat.⁴⁶

Selanjutnya Nisaul Rodhiyah menyatakan dalam penelitiannya bahwa Permainan tradisional margala sangat berpengaruh kepada kerjasama anak karena permainan galah asin bermain secara berkelompok sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial anak yaitu kerjasama, Kerjasama

⁴⁴ Khairunnisa Rizka, "Identifikasi Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Permainan Tradisional Margala Bagi Siswa Sekolah Dasar," hlm. 71.

⁴⁵ Ruth Santa Hetria Simanjuntak, "Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Glory HKI Sialoumpu.," hlm. 118.

⁴⁶ Priska Nurlia Br Simanungkalit dan Daulat Saragi, "Permainan Margala Sebagai Upaya Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)* 1, no. 4 (2023), hlm. 183.

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 tanggung 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.⁴⁷

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang diperoleh di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *margala* terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah yang sudah ditetapkan pada metodologi penelitian agar mendapatkan hasil yang sebaik mungkin. Akan tetapi, dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten

⁴⁷ Nisaul Rodhiyah, "Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Qur'a Dina Padang Matinggi Kota Padangsidempuan."

Padang Lawas Utara. Apabila penelitian dilakukan di tempat

lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

2. Keterbatasan pada penyesuaian jadwal penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu terletak pada sulitnya menyesuaikan jadwal sekolah dengan jadwal yang akan dilakukan oleh peneliti karena agenda yang berubah secara tiba-tiba dan tidak diketahui sebelumnya oleh peneliti, maka peneliti harus menunda penelitian di lain waktu

Meskipun demikian, peneliti tetap berusaha dan selalu sabar dalam melakukan penelitian ini memperoleh hasil yang maksimal. Akhirnya dengan segala kerja keras, usaha dan bantuan dari semua pihak yang bersangkutan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini bahwa *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 57 dan kelas kontrol 58,6. Dan dari *posttest* yang diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 81 dan kelas kontrol 67. Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05, Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh permainan tradisional *margala* terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun di PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat Kecamatan Halongonan Kabupaten Padang Lawas Utara.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *margala* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Implikasinya, guru PAUD perlu memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran, karena selain menyenangkan juga efektif dalam mengembangkan aspek sosial anak, khususnya kerjasama.
2. Penting bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penggunaan permainan tradisional tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

3. Pihak sekolah dan orang tua dapat bekerja sama dalam mendorong anak untuk aktif bermain permainan tradisional, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Hal ini dapat menjadi alternatif kegiatan positif yang sekaligus mendukung perkembangan sosial anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka yang menjadi saran peneliti adalah:

1. Bagi guru PAUD, disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional, khususnya permainan margala, sebagai salah satu strategi pembelajaran guna mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Guru dapat merancang kegiatan bermain yang terstruktur sehingga anak dapat belajar bekerja sama sambil tetap merasa senang.
2. Bagi anak, diharapkan lebih aktif terlibat dalam permainan tradisional yang disediakan oleh guru. Dengan berpartisipasi secara antusias, anak akan lebih mudah mengembangkan keterampilan sosial, terutama kerjasama dengan teman sebaya.
3. Bagi kepala sekolah PAUD, diharapkan dapat mendukung guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dukungan dapat berupa penyediaan sarana permainan, pelatihan bagi guru, serta kebijakan yang mendorong pemanfaatan metode bermain untuk menunjang perkembangan anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas penelitian dengan menggunakan permainan tradisional lain, cakupan populasi yang lebih besar, atau aspek perkembangan anak yang berbeda, seperti komunikasi, kemandirian, atau kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P. (2025). *Bunga Rampai Permainan Tradisional Nusantara*. Bandung: Widina Media Utama.
- Azizah dan Ikhlas R. H. (2021). “Keefektifan Model Pembelajaran Nobangan Terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6.
- Irwan. (2020) *Ensiklopedia Kebudayaan Banyuasin*. Palembang: yayasan Institusi studi ekonomi dan kewirausahaan.
- Kasmin. “Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif Di Kelompok B TK Mekar Sari Desa Potanga Kecamatan Boliyohuto Kabupaten Gorontalo.” *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020): 153–65.
- Khadijah dan Zahriani. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*. Medan: Merdeka Kreasi, 2021.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga Dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Lubis, A. E., (2023). “Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)* 4, no. 1 (2023).
- Lubis, H. Z. (2023). *Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Masganti. (2021). *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.
- Nasuiton, W. R., dan Nusyirwan. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 33–37. <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7705>
- Novita, T. (2022). “Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Di Tkanggrek Putihteluk Betung Selatan.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurdelila. (2022). *Buku Ajar Kewirausahaan*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Prabandari, I. R., dan Fidesrinur. (2019). “Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1, no. 2.
- Ramadhini, F., Tanjung, R., Sari D. M., dan Dalimunthe, E. M.. (2023). Peran Guru Dan Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Siswa

Kelas Iii Sd Negeri 153071 Sibabangun Kabupaten Tapanuli Tengah. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 122–133. <https://doi.org/10.56832/pema.v1i2.177>

- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar*. Banjarmasin: Pascasarjana universitas islam negeri antasari.
- Rizka, K. (2023). “Identifikasi Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Permainan Tradisional Margala Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Generasi Ceria Indonesia* 1, no. 2.
- Rodhiyah, N. (2024). “Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Keterampilan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Qur’a Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.” Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Shofiah, A. N., dan Fauzi. (2023). “Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 8, no. 1.
- Simanungkalit, P. N., Saragi, D. (2023). “Permainan Margala Sebagai Upaya Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa.” *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 1, no. 4.
- Simanjuntak, R. S. H., Samosir, R dan Hulu, A. (2023). “Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Glory HKI Sialoumpu.” *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3.
- Siregar, S. & Dalimunthe, D. S. (2022). “Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 1*, no. 1 (2022).
- Siregar, S. & Farida, N. (2022). “Pencegahan Kekerasan Pada Anak Dalam Perspektif Islam Pasca Pandemi.” *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 2, no. 2.
- Siti Rohima, Et.al. (2023). “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif.” *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 2.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyo, B. (2024). *Model Kerjasama Sipil Militer*. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.

Lampiran 1

Lembar Observasi Kerjasama Anak 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
Sosial (Kerjasama Anak Usia Dini)	Saling membantu sesama anggota dalam kelompok	- Anak memberikan bantuan saat teman kesulitan				
		- Anak menunjukkan sikap empati saat teman membutuhkan				
	Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan	- Anak aktif memberikan ide solusi				
		- Anak mau mendengarkan dan menerima pendapat teman				
	Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok	- Anak mengapresiasi pendapat teman				
		- Anak tidak memotong pembicaraan teman				
	Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas	- Anak menunggu giliran dengan sabar				
		- Anak aktif membagi tugas sesuai kemampuan				
	Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	- Anak tetap fokus selama kegiatan kelompok				
		- Anak mengikuti aturan kelompok dengan baik				
	Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya	- Anak menyelesaikan tugas hingga tuntas				
		- Anak tidak meninggalkan tugas sebelum selesai				

	Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok	- Anak mengajak teman untuk ikut berkontribusi				
		- Anak memberi semangat kepada teman yang ragu				
	Menyelesaikan tugas tepat waktu	- Anak menyelesaikan bagian tugas sesuai waktu yang ditentukan				

Lampiran 2

Rubrik Penilaian Lembar Observasi Kerjasama Anak 5-6 Tahun

Indikator	Pernyataan	Skor
Saling membantu sesama anggota dalam kelompok	Anak selalu membantu temannya	4
	Anak sering Membantu temannya	3
	Kadang-kadang membantu temannya	2
	Tidak pernah membantu temannya	1
Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan	Anak sangat aktif, membantu mengarahkan kelompok untuk mencapai kesepakatan bersama	4
	Anak aktif berdiskusi dan berkontribusi dalam mencari solusi	3
	Anak terlibat sesekali, namun kurang aktif menyampaikan pendapat	2
	Anak tidak pernah terlibat dalam pemecahan masalah dan tidak peduli dengan kesepakatan	1
Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok	Anak sangat menghargai, memberi respon positif, dan mendorong partisipasi anggota lain	4
	Anak konsisten menghargai dan mendengarkan pendapat anggota lain	3
	Anak terkadang menunjukkan sikap menghargai	2
	Anak tidak menghargai pendapat atau kontribusi anggota lain	1
Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas	Selalu aktif, adil dalam berbagi tugas, mendorong dan membantu anggota lain	4
	Anak aktif dan bertanggung jawab, mendukung pembagian tugas secara umum	3
	Kadang anak terlibat, hanya menjalankan tugas saat diminta	2
	Anak tidak aktif, tidak mengambil giliran atau menjalankan tugas.	1
Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	Anak selalu berada di dalam kelompok kerja dan mengikuti kegiatan dengan aktif.	4
	Anak biasanya berada di kelompok kerja, namun kadang keluar atau tidak focus	3
	Anak sering tidak berada di kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.	2
	Anak tidak berada di kelompok kerja dan tidak mengikuti kegiatan dengan baik.	1
Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya	Anak selalu meneruskan dan menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya tanpa perlu diingatkan.	4

	Anak meneruskan tugasnya dengan baik, meskipun kadang perlu diingatkan	3
	Anak kurang konsisten dalam meneruskan tugasnya dan sering menunda	2
	Anak tidak meneruskan tugasnya meskipun sudah menjadi tanggung jawabnya.	1
Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok	Anak sangat aktif mendorong teman lain untuk terlibat dalam tugas kelompok	4
	Anak cukup sering mendorong teman untuk berpartisipasi, meskipun tidak secara konsisten..	3
	Anak jarang mendorong teman untuk ikut berpartisipasi dalam tugas kelompok.	2
	Anak tidak pernah mendorong teman untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok	1
Menyelesaikan tugas tepat waktu	Anak selalu menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa perlu diingatkan	4
	Anak menyelesaikan tugas tepat waktu, namun kadang perlu diingatkan.	3
	Anak sering terlambat menyelesaikan tugas meskipun sudah diingatkan.	2
	Anak hampir tidak pernah menyelesaikan tugas tepat waktu	1

Keterangan:

BB (Belum Berkembang) : 1

MB (Mulai Berkembang) : 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) : 4

Kriteria penilaian Observasi kerjasama anak

Nilai Persentase	Kategori
≥ 85 %	Sangat Baik
70-84%	Baik
51-69%	Cukup Baik
0-50%	Kurang Baik

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

Satuan Pendidikan : PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat

Nama Validator :

Pekerjaan :

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

- 1 = Tidak Valid 3 = Valid
 2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

Aspek Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Validasi			
			1	2	3	4
Sosial (Kerjasama Anak Usia Dini)	Saling membantu sesama anggota dalam kelompok	- Anak memberikan bantuan saat teman kesulitan				
		- Anak menunjukkan sikap empati saat teman membutuhkan				
	Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan	- Anak aktif memberikan ide solusi				
		- Anak mau mendengarkan dan menerima pendapat teman				
	Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok	- Anak mengapresiasi pendapat teman				
		- Anak tidak memotong pembicaraan teman				

	Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas	- Anak menunggu giliran dengan sabar				
		- Anak aktif membagi tugas sesuai kemampuan				
	Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	- Anak tetap fokus selama kegiatan kelompok				
		- Anak mengikuti aturan kelompok dengan baik				
	Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya	- Anak menyelesaikan tugas hingga tuntas				
		- Anak tidak meninggalkan tugas sebelum selesai				
	Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok	- Anak mengajak teman untuk ikut berkontribusi				
		- Anak memberi semangat kepada teman yang ragu				
	Menyelesaikan tugas tepat waktu	- Anak menyelesaikan bagian tugas sesuai waktu yang ditentukan				

Kesimpulan Penilaian

1. Layak digunakan
2. Layak setelah dilakukan perbaikan
3. Belum layak

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Padangsidimpun, September 2025
Validator,

LEMBAR VALIDASI RUBRIK PENILAIAN

Satuan Pendidikan : PAUD Al-Hidayat Desa Napalancat

Nama Validator :

Pekerjaan :

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

Indikator	Pernyataan	Validasi			
		1	2	3	4
Saling membantu sesama anggota dalam kelompok	Anak selalu membantu temannya				
	Anak sering Membantu temannya				
	Kadang-kadang membantu temannya				
	Tidak pernah membantu temannya				
Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan	Anak sangat aktif, membantu mengarahkan kelompok untuk mencapai kesepakatan bersama				
	Anak aktif berdiskusi dan berkontribusi dalam mencari solusi				
	Anak terlibat sesekali, namun kurang aktif menyampaikan pendapat				
	Anak tidak pernah terlibat dalam pemecahan masalah dan tidak peduli dengan kesepakatan				

Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok	Anak sangat menghargai, memberi respon positif, dan mendorong partisipasi anggota lain				
	Anak konsisten menghargai dan mendengarkan pendapat anggota lain				
	Anak terkadang menunjukkan sikap menghargai				
	Anak tidak menghargai pendapat atau kontribusi anggota lain				
Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas	Selalu aktif, adil dalam berbagi tugas, mendorong dan membantu anggota lain				
	Anak aktif dan bertanggung jawab, mendukung pembagian tugas secara umum				
	Kadang anak terlibat, hanya menjalankan tugas saat diminta				
	Anak tidak aktif, tidak mengambil giliran atau menjalankan tugas.				
Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	Anak selalu berada di dalam kelompok kerja dan mengikuti kegiatan dengan aktif.				
	Anak biasanya berada di kelompok kerja, namun kadang keluar atau tidak focus				
	Anak sering tidak berada di kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.				
	Anak tidak berada di kelompok kerja dan tidak mengikuti kegiatan dengan baik.				
Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya	Anak selalu meneruskan dan menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya tanpa perlu diingatkan.				
	Anak meneruskan tugasnya dengan baik, meskipun kadang perlu diingatkan				
	Anak kurang konsisten dalam meneruskan tugasnya dan sering menunda				
	Anak tidak meneruskan tugasnya meskipun sudah menjadi tanggung jawabnya.				
Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi	Anak sangat aktif mendorong teman lain untuk terlibat dalam tugas kelompok				
	Anak cukup sering mendorong teman untuk berpartisipasi, meskipun tidak secara konsisten..				

dalam tugas kelompok	Anak jarang mendorong teman untuk ikut berpartisipasi dalam tugas kelompok.				
	Anak tidak pernah mendorong teman untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok				
Menyelesaikan tugas tepat waktu	Anak selalu menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa perlu diingatkan				
	Anak menyelesaikan tugas tepat waktu, namun kadang perlu diingatkan.				
	Anak sering terlambat menyelesaikan tugas meskipun sudah diingatkan.				
	Anak hampir tidak pernah menyelesaikan tugas tepat waktu				

Kesimpulan Penilaian

1. Layak digunakan
2. Layak setelah dilakukan perbaikan
3. Belum layak

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Padangsidimpun, September 2025
Validator,

Lampiran 4

**Data Penilaian *Pretest*
Kelas Eksprimen**

Kode Siswa	Sub Indikator/Aspek Penilaian															Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	21	35
2	1	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	36	60
3	1	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	42	70
4	2	3	4	3	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	30	50
5	2	3	1	3	4	3	2	1	1	1	2	3	1	2	1	30	50
6	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	3	24	40
7	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	21	35
8	3	4	1	3	1	4	4	1	3	1	2	4	3	3	2	39	65
9	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	1	2	4	3	36	60
10	3	3	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	4	3	3	39	65
11	4	1	1	3	1	2	4	1	1	3	1	2	2	2	2	30	50
12	4	4	1	3	1	2	4	4	1	3	1	2	2	2	2	36	60
13	4	4	1	3	1	1	4	4	2	3	2	2	2	2	1	36	60
14	4	4	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	30	50
15	3	2	4	2	1	2	3	2	4	3	1	2	1	2	1	33	55
16	3	2	4	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	1	36	60
17	3	4	4	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	4	4	48	80
18	3	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	48	80
19	3	2	4	4	2	1	3	2	3	4	2	4	3	3	2	42	70
20	3	3	1	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	36	60

21	2	3	4	2	2	1	2	3	4	2	2	2	1	1	2	33	55
22	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2	2	3	1	1	1	36	60
23	4	1	4	2	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	1	39	65
24	2	1	1	4	2	2	2	1	1	4	2	2	2	2	2	30	50
25	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	3	3	24	40

Kelas Kontrol

Kode Siswa	Sub Indikator/Aspek Penilaian															Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	39	65
2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	1	3	3	3	36	60
3	4	3	2	1	1	2	4	1	1	4	1	1	1	2	2	30	50
4	4	4	1	1	1	2	4	4	1	1	3	1	1	1	1	30	50
5	4	4	4	1	1	1	4	4	2	3	2	2	1	2	1	36	60
6	2	4	4	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	36	60
7	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	30	50
8	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	1	3	3	3	2	39	65
9	3	4	1	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	39	65
10	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	48	80
11	4	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	42	70
12	4	4	1	1	1	2	4	4	1	4	4	1	1	2	2	36	60
13	4	4	4	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	30	50
14	4	4	4	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	30	50
15	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	39	65

16	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	39	65
17	3	1	1	1	1	2	3	3	3	4	3	2	3	2	1	33	55
18	3	3	1	2	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	33	55
19	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	39	65
20	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	36	60
21	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	1	1	1	21	35
22	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	27	45
23	4	2	3	4	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	39	65
24	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	39	65
25	1	1	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	33	55

**Data Penilaian *Posttest*
Kelas Eksprimen**

Kode Siswa	Sub Indikator/Aspek Penilaian															Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	42	70
2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	51	85
3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	54	90
4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	45	75
5	2	3	1	3	4	3	2	4	4	3	2	3	2	2	1	39	65
6	2	2	1	2	1	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	42	70
7	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	36	60
8	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	51	85
9	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	48	80
10	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	51	85
11	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	2	2	48	80
12	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	54	90
13	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	51	85
14	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	54	90
15	3	2	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	48	80
16	3	2	4	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	48	80
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	57	95
18	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	95
19	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	54	90
20	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	54	90

21	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	45	75
22	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	54	90
23	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	51	85
24	2	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	2	45	75
25	2	2	2	2	2	1	4	3	4	4	4	2	2	1	1	36	60

Kelas Kontrol

Kode Siswa	Sub Indikator/Aspek Penilaian															Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3	45	75
2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	42	70
3	4	3	2	1	1	2	4	1	1	2	2	2	4	2	2	33	55
4	4	4	1	1	1	2	4	4	1	3	3	2	2	2	2	36	60
5	4	4	4	1	1	1	4	4	2	4	4	3	3	2	1	42	70
6	2	4	4	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	39	65
7	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	4	4	3	3	2	33	55
8	3	2	1	2	1	4	4	2	3	3	4	4	4	3	2	42	70
9	3	4	1	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	4	3	42	70
10	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	51	85
11	4	3	2	1	4	2	4	3	3	4	3	4	3	3	2	45	75
12	4	4	1	1	3	2	4	4	1	3	4	3	1	2	2	39	65
13	4	4	4	1	4	1	4	3	2	3	4	3	2	2	1	42	70
14	4	4	4	2	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	36	60
15	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	2	1	39	65
16	3	3	2	4	2	2	3	4	2	4	2	3	3	2	3	42	70

17	3	3	2	4	4	4	3	4	2	2	2	2	3	2	2	42	70
18	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	45	75
19	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	42	70
20	3	3	2	3	2	1	3	3	2	3	3	4	4	3	3	42	70
21	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	30	50
22	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	39	65
23	4	2	3	4	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	39	65
24	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	70
25	1	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	36	60

Lampiran 5

**Hasil Uji Analisis dengan SPSS
Uji Validitas *Pretest***

Correlations																	
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
X01	Pearson Correlation	1	.321	.019	.192	-.015	.133	.736**	.505*	.087	.451*	-.124	.099	.323	.216	.145	.512**
	Sig. (2-tailed)		.117	.930	.357	.942	.525	.000	.010	.680	.024	.556	.639	.115	.300	.488	.009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X02	Pearson Correlation	.321	1	-.062	.183	.141	.345	.270	.536**	.251	-.161	.056	.288	.130	.034	-.024	.415*
	Sig. (2-tailed)	.117		.768	.381	.503	.092	.192	.006	.226	.442	.789	.163	.537	.872	.909	.039
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X03	Pearson Correlation	.019	-.062	1	-.119	.475*	.125	.144	.283	.637**	.294	.375	.190	.233	.322	.184	.563**
	Sig. (2-tailed)	.930	.768		.571	.016	.551	.491	.170	.001	.153	.065	.364	.262	.117	.378	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X04	Pearson Correlation	.192	.183	-.119	1	-.078	.074	.324	.101	-.208	.349	.074	.428*	.438*	.439*	.275	.563**
	Sig. (2-tailed)	.357	.381	.571		.711	.726	.114	.630	.317	.087	.724	.033	.029	.028	.184	.054
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X05	Pearson Correlation	-.015	.141	.475*	-.078	1	.506**	.169	.000	.453*	.023	.192	.328	.098	.268	-.125	.443*
	Sig. (2-tailed)	.942	.503	.016	.711		.010	.421	1.000	.023	.914	.357	.110	.642	.195	.551	.027
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X06	Pearson Correlation	.133	.345	.125	.074	.506**	1	.325	-.050	.288	-.265	.147	.374	.211	.301	.142	.440*
	Sig. (2-tailed)	.525	.092	.551	.726	.010		.113	.812	.162	.201	.482	.066	.312	.143	.500	.028
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X07	Pearson Correlation	.736**	.270	.144	.324	.169	.325	1	.409*	.182	.571**	.060	.297	.587**	.484*	.084	.697**

X15	Pearson Correlation	.145	-.024	.184	.275	-.125	.142	.084	.216	.012	-.018	.381	.190	.433*	.684**	1	.433*
	Sig. (2-tailed)	.488	.909	.378	.184	.551	.500	.688	.300	.956	.931	.060	.363	.031	.000		.031
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.512**	.415*	.563**	.390	.443*	.440*	.697**	.594**	.562**	.431*	.468*	.648**	.680**	.702**	.433*	1
	Sig. (2-tailed)	.009	.039	.003	.054	.027	.028	.000	.002	.003	.032	.018	.000	.000	.000	.031	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Validitas *Posttest*

Correlations																	
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
X01	Pearson Correlation	1	.548**	.461*	.328	.609**	.683**	.822**	.672**	.690**	.341	.435*	.406*	.087	.244	.120	.501*
	Sig. (2-tailed)		.005	.020	.110	.001	.000	.000	.000	.000	.096	.030	.044	.679	.241	.568	.011
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X02	Pearson Correlation	.548**	1	.270	.393	.578**	.637**	.552**	.521**	.487*	.348	.189	.180	.008	.165	-.009	.441*
	Sig. (2-tailed)	.005		.191	.052	.002	.001	.004	.008	.013	.088	.366	.390	.970	.432	.966	.027
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X03	Pearson Correlation	.461*	.270	1	.265	.357	.415*	.523**	.488*	.506**	.287	.206	.180	.179	.253	.469*	.633**
	Sig. (2-tailed)	.020	.191		.200	.080	.039	.007	.013	.010	.165	.323	.388	.393	.223	.018	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X04	Pearson Correlation	.328	.393	.265	1	.647**	.655**	.388	.497*	.465*	.429*	.156	-.071	.127	.169	.142	.440*
	Sig. (2-tailed)	.110	.052	.200		.000	.000	.055	.011	.019	.033	.457	.734	.545	.420	.498	.028
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X05	Pearson Correlation	.609**	.578**	.357	.647**	1	.709**	.484*	.651**	.677**	.230	.022	.158	.036	.029	.008	.528**
	Sig. (2-tailed)	.001	.002	.080	.000		.000	.014	.000	.000	.269	.917	.451	.865	.889	.971	.007
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X06	Pearson Correlation	.683**	.637**	.415*	.655**	.709**	1	.841**	.696**	.712**	.446*	.352	.380	.379	.479*	.097	.677**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.039	.000	.000		.000	.000	.000	.026	.085	.061	.062	.015	.644	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X07	Pearson Correlation	.822**	.552**	.523**	.388	.484*	.841**	1	.639**	.718**	.596**	.599**	.531**	.324	.424*	.282	.669**
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.007	.055	.014	.000		.001	.000	.002	.002	.006	.114	.034	.173	.000

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X08	Pearson Correlation	.672**	.521**	.488*	.497*	.651**	.696**	.639**	1	.804**	.540**	.313	.398*	.384	.468*	.277	.670**
	Sig. (2-tailed)	.000	.008	.013	.011	.000	.000	.001		.000	.005	.128	.049	.058	.018	.180	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X09	Pearson Correlation	.690**	.487*	.506**	.465*	.677**	.712**	.718**	.804**	1	.638**	.438*	.439*	.241	.228	.127	.680**
	Sig. (2-tailed)	.000	.013	.010	.019	.000	.000	.000	.000		.001	.028	.028	.245	.272	.545	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X10	Pearson Correlation	.341	.348	.287	.429*	.230	.446*	.596**	.540**	.638**	1	.577**	.357	.305	.203	.322	.412*
	Sig. (2-tailed)	.096	.088	.165	.033	.269	.026	.002	.005	.001		.003	.080	.138	.331	.116	.041
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X11	Pearson Correlation	.435*	.189	.206	.156	.022	.352	.599**	.313	.438*	.577**	1	.577**	.383	.420*	.296	.480*
	Sig. (2-tailed)	.030	.366	.323	.457	.917	.085	.002	.128	.028	.003		.003	.059	.037	.151	.015
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X12	Pearson Correlation	.406*	.180	.180	-.071	.158	.380	.531**	.398*	.439*	.357	.577**	1	.644**	.596**	.322	.461*
	Sig. (2-tailed)	.044	.390	.388	.734	.451	.061	.006	.049	.028	.080	.003		.001	.002	.116	.020
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X13	Pearson Correlation	.087	.008	.179	.127	.036	.379	.324	.384	.241	.305	.383	.644**	1	.818**	.285	.429*
	Sig. (2-tailed)	.679	.970	.393	.545	.865	.062	.114	.058	.245	.138	.059	.001		.000	.167	.032
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X14	Pearson Correlation	.244	.165	.253	.169	.029	.479*	.424*	.468*	.228	.203	.420*	.596**	.818**	1	.242	.447*
	Sig. (2-tailed)	.241	.432	.223	.420	.889	.015	.034	.018	.272	.331	.037	.002	.000		.244	.025
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X15	Pearson Correlation	.120	-.009	.469*	.142	.008	.097	.282	.277	.127	.322	.296	.322	.285	.242	1	.513**

	Sig. (2-tailed)	.568	.966	.018	.498	.971	.644	.173	.180	.545	.116	.151	.116	.167	.244		.009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.501*	.441*	.633**	.440*	.528**	.677**	.669**	.670**	.680**	.412*	.480*	.461*	.429*	.447*	.513**	1
	Sig. (2-tailed)	.011	.027	.001	.028	.007	.000	.000	.000	.000	.041	.015	.020	.032	.025	.009	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	

Hasil Uji Reliabilitas

Pretest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.817	15

Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.897	15

Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksprimen	.159	25	.104	.952	25	.281
Kontrol	.166	25	.075	.939	25	.142

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksprimen	.174	25	.059	.921	25	.053
Kontrol	.215	25	.064	.931	25	.091

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kerjasama	Based on Mean	1.291	1	48	.262
	Based on Median	.941	1	48	.337
	Based on Median and with adjusted df	.941	1	44.178	.337
	Based on trimmed mean	1.326	1	48	.255

Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kerjasama	Based on Mean	2.646	1	48	.110
	Based on Median	1.935	1	48	.171
	Based on Median and with adjusted df	1.935	1	46.281	.171
	Based on trimmed mean	2.592	1	48	.114

Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kerjasama	Equal variances assumed	2.646	.110	5.563	48	.002	14.000	2.517	8.940	19.060
	Equal variances not assumed			5.563	44.289	.002	14.000	2.517	8.929	19.071

Lampira 5

DOKUMENTASI

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Permainan tradisional margala kelas Eksprimen pertemuan I



Anak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan tradisional

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Permainan tradisional margala kelas Eksprimen pertemuan II



Pelaksanaan Pembelajaran dengan Permainan tradisional margala kelas Eksprimen pertemuan III

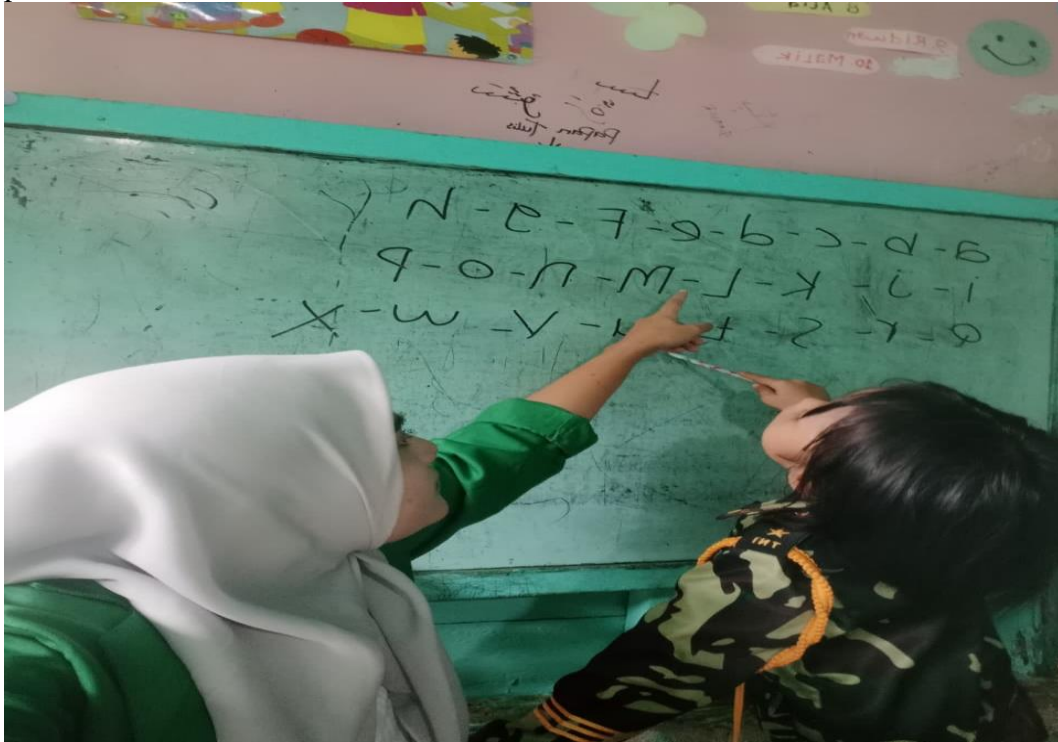


Anak terlihat antusias dalam mengikuti permainan tradisional

Pelaksanaan Pembelajaran Tanpa Permainan tradisional margala kelas Kontrol pertemuan I



Pelaksanaan Pembelajaran Tanpa Permainan tradisional margala kelas Kontrol pertemuan II



Pelaksanaan Pembelajaran Tanpa Permainan tradisional margala kelas Kontrol pertemuan III



Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan tidak dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan margala