

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA  
MELALUI PERMAINAN BENTENGAN PADA ANAK KELOMPOK A  
TK INDRIYASANA 5 GANTIWARNO KLATEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat  
Sarjana S-1**

**PROGRAM STUDI S1 PG PAUD**



**OLEH**

**LUKIDAH**

**NIM : A53B111044**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yati Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id> Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : ARYATI PRASETYARINI, M. Pd

NIP/NIK : 475

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : LUKIDAH

NIM : A53B111044

Program Studi : S1 PAUD

Judul Skripsi : UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA  
MELALUI PERMAINAN BENTENGAN PADA ANAK  
KELOMPOK A TK INDRIYASANA 5 GANTIWARNO KLATEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 23 Oktober 2013

Pembimbing

**Arvati Prasetyarini, M. Pd**

NIK. 475

UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI  
PERMAINAN BENTENGAN PADA ANAK KELOMPOK A  
TK INDRIYASANA 5 GANTIWARNO KLATEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013

**Lukidah, A53B111044**, Program Studi Pendidikan S-1 Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013

***ABSTRAK***

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan bentengan pada anak kelompok A TK Indriyasana 5 Gantiwarno Klaten tahun ajaran 2012/2013. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di TK Indriyasana 5 dengan subjek penelitian anak kelompok A yang berjumlah 10 anak. Data mengenai kemampuan kerjasama anak diperoleh melalui lembar tabulasi skor pengembangan kemampuan kerjasama anak, sedangkan data penerapan permainan benteng diperoleh melalui lembar pedoman observasi penerapan permainan benteng dan catatan lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis data komparatif yaitu dengan membandingkan hasil pencapaian anak dengan indikator yang ditargetkan. Dari analisis data menunjukkan bahwa pada Prasilklus I diperoleh hasil prosentase kemampuan kerjasama anak dalam 1 kelas sebesar 39.69%, data siklus I menunjukkan kemampuan kerjasama anak meningkat menjadi 54.38% dan siklus II diperoleh hasil prosentase kemampuan kerjasama anak dalam 1 kelas sebesar 83.43% atau telah mengalami peningkatan sebesar 29.05%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan benteng dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

Kata kunci : *Permainan bentengan, Kemampuan kerjasama*

## A. PENDAHULUAN

Setiap pasangan suami istri yang telah menikah pasti mengharapkan kehadiran seorang anak sebagai buah cinta dan kasih sayang mereka, tetapi untuk dapat mendidik anak supaya menjadi anak yang berbudi pekerti dan berkarakter tentu tidaklah mudah. Selain mengenalkan budi pekerti dan pendidikan karakter sejak dini melalui keteladan dan pendidikan dari kedua orangtuanya seorang anak juga perlu mendapatkan pendidikan di sekolah. Salah satu penyelenggara pendidikan bagi anak usia dini adalah PAUD. Menurut Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I ayat 14, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan yang dimaksud Usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak mulai sensitif menerima berbagai rangsangan, anak mulai belajar meniru tingkah laku orang-orang yang berada di sekitarnya, maka pada masa inilah kita dapat memberikan pendidikan karakter yang terintegrasi dengan pengembangan nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional melalui pendidikan yang diselenggarakan oleh PAUD. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang, karena itu sudah tepat apabila pendidikan karakter merupakan salah satu pendidikan yang wajib dikembangkan di PAUD. Tujuan pembentukan karakter di PAUD adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik yang berkarakter positif sehingga anak akan tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal dengan penuh tanggung jawab dan memiliki tujuan hidup yang jelas.

Adapun pendidikan karakter yang dikembangkan di PAUD mencakup: 1. Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2. Kejujuran; 3. Disiplin; 4. Toleransi dan Cinta Damai; 5. Percaya Diri; 6. Mandiri; 7.

Tolong Menolong, Kerjasama, dan Gotong royong; 8. Hormat dan sopan santun; 9. Tanggung jawab; 10. Kerja keras; 11. Kepemimpinan dan Keadilan; 12. Kreatif; 13. Rendah hati; 14. Peduli Lingkungan; 15. Cinta Bangsa dan Tanah Air (Mulyono, 2012). Kerjasama merupakan salah satu pengembangan karakter yang sangat penting yang harus diberikan pada anak-anak semenjak usia dini. Dengan memiliki kemampuan kerjasama yang baik anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan dapat diterima baik oleh teman-temannya. Dengan berbekal kemampuan kerjasama yang baik kelak anak akan mudah diterima oleh masyarakat dan dapat mendukung aktivitas dalam kehidupannya. Dengan menjalin kerjasama anak akan belajar cara berinteraksi dengan orang lain, anak akan terbiasa bergaul dan melaksanakan tugas, anak akan belajar menghargai pendapat orang lain dan menerima kekurangan orang lain.

Selama mengajar, guru menemukan suatu masalah, anak-anak masih sering bertengkar dan masih suka bersifat egois, hal ini dapat dilihat pada saat guru memberikan kegiatan yang membutuhkan kekompakkan anak-anak justru malah menyelesaikan secara mandiri. Hal ini disebabkan karena guru sering menggunakan metode pemberian tugas dan model pembelajaran masih menggunakan klasikal sehingga guru jarang memberikan kegiatan secara kelompok. Dari 10 anak yang ada hanya ada 3 anak yang mampu menjalin kerjasama dengan temannya.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok A TK Indriyasana 5 Gantiwarno Klaten. Sementara secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan bentengan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok A TK Indriyasana 5 Gantiwarno Klaten tahun ajaran 2012/2013.

Pengertian kemampuan kerjasama, kemampuan merupakan kesanggupan, kekuatan, kita berusaha dengan diri sendiri (Depdikbud, 1993:553). Soekanto (1990) kerjasama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan

bersama. Dari definisi di atas dapat disimpulkan kemampuan kerjasama merupakan potensi atau kemampuan yang dimiliki seseorang berupa kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan untuk melakukan, melaksanakan dan mengurus suatu usaha untuk kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Faktor yang mempengaruhi kerjasama menurut pendapat Sigit Purnomo ([zonemakalah.blogspot.com/2012/03/kerjasama.html](http://zonemakalah.blogspot.com/2012/03/kerjasama.html).) diantaranya hal timbal balik, orientasi individu, dan komunikasi. Sedangkan indikator kemampuan kerjasama berdasarkan pelaksanaan kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA (dalam Jumini, 2008) adalah dapat berbagi tugas dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, berbicara dengan teman sebaya tentang rencana dalam bermain (misal: membuat aturan bermain), saling membantu sesama teman.

Sedangkan permainan bentengan merupakan suatu aktivitas permainan yang dimainkan oleh kelompok yang masing-masing kelompok memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya berupa tiang, batu atau pilar sebagai benteng (Prana Indiyah, 2010). Sedangkan manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan bentengan seperti yang dituliskan dalam ([pecintapermainantradisional.blogspot.com/2012/050bentengan.htm](http://pecintapermainantradisional.blogspot.com/2012/050bentengan.htm)) yaitu: Mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan, melatih kemampuan kerjasama yang terjalin dalam tim, melatih rasa kegotongroyongan dan saling menolong, melatih kemampuan motorik anak, sebagai hiburan yang menyenangkan.

## **B. METODE PENELITIAN**

Tempat pelaksanaan penelitian ini di TK Indriyasana 5 Gantiwarno yang terletak di Jalan Raya Jabung Timur, desa Jabung, kecamatan Gantiwarno, kabupaten Klaten, provinsi Jawa Tengah dan telah terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional (BAN) dengan nilai B. Penelitian ini dilaksanakan pada akhir semester I tahun ajaran 2012/2013 selama 3 bulan yaitu bulan April, Mei dan Juni 2013. Penelitian dimulai dari perencanaan atau penyusunan proposal,

pelaksanaan tindakan,  
pembahasan dan penyusunan laporan penelitian tindakan kelas.

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Indriyasana tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Selain anak subjek dalam penelitian ini adalah guru selain guru kelas juga sebagai peneliti. Prosedur penelitian merupakan rangkaian tahap penelitian dari awal hingga akhir penelitian, mulai ditemukannya masalah sampai tindakan siklus. Adapun setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa angka-angka yang diperoleh melalui skor butir amatan kemampuan kerjasama dan data kualitatif yang berupa narasi atau kata-kata yang diperoleh dari pedoman hasil pelaksanaan permainan bentengan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat dan mendapatkan data yang diperlukan dari nara sumber. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi pengembangan kemampuan kerjasama anak yang digunakan untuk mencatat pengembangan kemampuan yang dicapai anak dan lembar observasi penerapan permainan bentengan yang berisi tentang catatan mengenai pelaksanaan pembelajaran melalui permainan bentengan dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Validitas data menggunakan metode triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data melalui pemanfaatan sesuatu yang lain dari data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak dan teknik analisis deskriptif interaktif untuk mengetahui proses penerapan permainan bentengan. Indikator dalam penelitian ini meliputi: anak dapat berdiskusi dengan teman sebayanya tentang rencana dalam bermain, anak mampu berbagi tugas dengan teman

dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, dan saling membantu teman dan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai target 80%.

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Siklus I

#### a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan kegiatan dilakukan pada hari Sabtu, 18 Mei 2013. Pada perencanaan kegiatan ini peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah yang merangkap menjadi guru kelas dan juga rekan kolaborator mengenai hal-hal yang akan dilaksanakan pada kegiatan pelaksanaan siklus I. Adapun siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dalam setiap pertemuan selama  $\pm 30$  menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 Mei 2013, pertemuan kedua pada hari Selasa, 21 Mei 2013, dan pertemuan ketiga pada hari Rabu, 22 Mei 2013. Selain membuat RBP peneliti juga mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan yaitu menyediakan tempat untuk permainan bentengan yang cukup luas dan tiang atau pohon yang akan digunakan sebagai benteng untuk mengembangkan kemampuan keterampilan jasmani pada anak kelompok A.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan pada selama  $\pm 30$  dari pukul 07.30-08.00 Pada pertemuan pertama dilakukan dengan 3 tahap yaitu pembukaan peneliti mengajak anak-anak untuk berbaris di halaman kemudian menyanyi lagu "Baris" dan masuk ke dalam kelas. Di dalam kelas guru mempersilahkan anak untuk duduk di atas tikar kemudian mulai mengadakan percakapan dengan anak mengenai jenis permainan yang disukai anak. Kemudian guru memperkenalkan permainan bentengan dan anak-anak menyambut dengan penasaran. Guru kemudian menjelaskan mengenai permainan bentengan dan



tata cara memainkannya. Kegiatan inti yaitu setelah selesai menjelaskan tata cara bermain guru mempersilahkan anak untuk membentuk 2 kelompok dan anak-anakpun mencari anggota kelompoknya yaitu masing-masing kelompok terdiri dari 5 anggota. Kemudian wakil dari kelompok menentukan siapa yang mulai permainan terlebih dahulu yaitu dengan cara insut terlebih dahulu. Pada saat permainan bentengan berlangsung guru melakukan observasi terhadap keberhasilan mengenai indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk kegiatan penutup yaitu setelah guru permainan selesai peneliti mengadakan evaluasi dengan cara melakukan percakapan dengan anak mengenai pengalamannya bermain bentengan. Kemudian guru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

c. Observasi

Observasi dilakukan saat kegiatan berlangsung dan pencatannya dalam lembar amatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan bentengan. Observasi ini dilakukan pada penerapan permainan bentengan yang dilakukan guru dan kemampuan kerjasama anak sehingga dapat diketahui peningkatan pada penelitian ini.

d. Analisis dan Refleksi

Analisis ini dilakukan dengan melihat kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan proses pembelajaran dengan berpedoman pada hasil observasi yang telah dilakukan. Adapun hasil analisis dan refleksi dari proses pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut: Pelaksanaan proses pembelajaran melalui permainan bentengan sudah sesuai dengan perencanaan yang terdapat pada RBP yang telah disusun sebelumnya, dalam menentukan kelompok guru meminta anak untuk menentukan sendiri kelompoknya yang terdiri dari 5 anggota. Tetapi dalam memilih kelompok anak-anak masih memilih berdasarkan jenis kelaminnya sehingga ketika bermain

kekuatan menjadi tidak seimbang, masih ada beberapa anak yang belum mampu menjalin kerjasama dengan anggota yang lain sehingga belum terjadi koordinasi yang baik dalam satu tim, ada 3 anak yang masih mondar-mandir kadang ikut main kadang bermain ayunan sehingga menyebabkan kelompoknya kekurangan anggota untuk menjaga benteng, ada 1 anak yang menangis ketika tertangkap karena tidak mau menjadi tawanan, ketika menjadi tawanan anak-anak berjalan maju-maju sehingga seringkali belum diselamatkan oleh temannya sudah kembali sendiri ke bentengnya, anak-anak yang mengejar musuhnya seringkali tidak kembali lagi ke benteng mereka terus berlari dan mendekati benteng lawan sehingga seringkali tertangkap lawan. Jika dibandingkan dengan prosentase pada kegiatan prasiklus yaitu sebesar 39.69% ke siklus II sebesar 54.38% telah mengalami peningkatan sebesar 15%. Semua ini disebabkan karena dalam pembelajaran sebelumnya guru masih menggunakan metode pemberian tugas sehingga menimbulkan kejenuhan pada diri anak., tetapi setelah menggunakan metode bermain yaitu melalui permainan bentengan kemampuan kerjasama anak dapat berkembang walaupun masih belum sesuai target yang telah ditentukan sehingga peneliti perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya untuk memperoleh hasil maksimal. Maka peneliti dan kolaborator perlu menyusun perencanaan kembali untuk siklus berikutnya yaitu siklus II.

## 2. Deskripsi Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan

Pada siklus II ini perencanaan disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah mendiskusikannya terlebih dahulu dengan kepala sekolah selaku guru kelas dan rekan kolaborator, perencanaan kegiatan siklus II ini dilakukan pada hari Sabtu, 25 Mei 2013. Pada kegiatan diskusi telah dibicarakan mengenai hal-hal yang telah dilakukan di siklus I dan kelemahan-kelemahannya. Adapun pelaksanaan kegiatan siklus II dilakukan dengan 3 kali pertemuan

yaitu pertemuan pertama Senin, 27 Mei 2013, pertemuan kedua Selasa, 28 Mei 2013, dan pertemuan ketiga Rabu, 29 Mei 2013.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari selama  $\pm$  30 menit dimulai pukul 07.30-08.00. Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan 3 tahap pembelajaran yaitu pembukaan dengan mengajak anak-anak untuk berbaris di halaman kemudian menyanyi lagu anak dan masuk ke dalam kelas. Di dalam kelas guru mempersilahkan anak untuk duduk di atas tikar kemudian mulai mengadakan percakapan dengan anak mengenai jenis permainan yang disukai anak. Kemudian guru menjelaskan mengenai tata cara bermain bentengan. Kegiatan inti, setelah menjelaskan tata cara bermain guru membagi anak menjadi 2 kelompok berdasarkan kemampuan anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anggota. Kemudian wakil dari kelompok ingsut untuk menentukan siapa yang mulai permainan terlebih dahulu yaitu dengan cara ingsut terlebih dahulu. Sebelum permainan dimulai guru memberikan waktu pada anak untuk berdiskusi menyusun strategi terlebih dahulu. Pada saat permainan bentengan berlangsung guru memberikan motivasi pada anak yang diam saja dan mondar-mandir sehingga anak menjadi bersemangat dan mau bermain bentengan. Untuk kegiatan penutup yaitu setelah permainan usai peneliti menutup pembelajaran dengan mengadakan percakapan mengenai kegiatan yang telah dilakukan baru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat permainan berlangsung dibantu oleh kepala sekolah selaku observer terhadap proses pembelajaran yang diterapkan guru dan kemampuan kerjasama anak. Adapun observasi yang dilakukan pada proses penerapan permainan bentengan adalah guru telah melaksanakan pembelajaran dengan

baik dan sesuai dengan Rencana Bidang Pengembangan yang telah dibuat sebelumnya, waktu yang sudah ditentukan untuk pelaksanaan permainan bentengan selama  $\pm 30$  menit sudah sesuai dengan waktu yang ditentukan dalam RBP, guru membagi anak menjadi 2 kelompok berdasarkan kemampuan anak, sebelum permainan berlangsung guru memberikan waktu pada anak-anak untuk berdiskusi menyusun strategi yang akan diterapkan dalam menguasai benteng lawan dan mempertahankan benteng sendiri dari serangan lawan, pada saat permainan bentengan berlangsung guru memberikan motivasi pada anak agar tetap bersemangat dalam bermain bentengan.

Observasi dilakukan untuk membandingkan peningkatan mengenai kemampuan kerjasama anak dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Hal ini dapat diketahui dari tabulasi skor observasi pengembangan kemampuan kerjasama anak dapat diketahui persentase rata-rata kemampuan kerjasama anak dalam 1 kelas sebesar 83.43%.

d. Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, penelitian dan kolaborator melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan analisis terhadap kemampuan kerjasama melalui permainan bentengan yang diterapkan dalam upaya mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Analisis ini dilakukan dengan cara melihat kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Analisis dilakukan dengan berpedoman pada hasil observasi mengembangkan kemampuan kerjasama.

Adapun hasil analisis dan refleksi dari proses pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut: Pelaksanaan proses pembelajaran melalui permainan bentengan sudah sesuai dengan perencanaan yang terdapat pada RBP yang telah disusun sebelumnya, dalam pembagian kelompok dibagi oleh guru

berdasarkan kemampuan anak agar kekuatan lebih seimbang, sebelum memulai permainan bentengan anak-anak mulai mendiskusikan terlebih dahulu strategi dalam mempertahankan dan cara mengambil alih benteng musuh, sudah banyak anak yang mampu menjalin kerjasama dengan anggota yang lain sehingga sudah terjadi koordinasi yang baik dalam satu tim, permainan berjalan dengan baik bahkan ketika waktu bermain telah habis anak-anak tidak mau berhenti bermain.

Berdasarkan analisis di atas dapat diketahui bahwa prosentase kemampuan kerjasama anak telah mengalami peningkatan sebesar 29.05% dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 54.37% menjadi sebesar 83.43%. Semua ini disebabkan karena anak-anak mulai terbiasa bermain bentengan dan mulai mengenal tata cara bermain bentengan dengan baik. Selain itu pembagian kelompok yang sebelumnya ditentukan oleh anak pada tindakan siklus II ini pembagian kelompok ditentukan oleh guru berdasarkan tingkat kemampuan anak sehingga kekuatan lebih seimbang dan juga guru selalu memberikan motivasi pada anak agar tetap bersemangat dalam bermain bentengan. Sehingga melalui permainan bentengan kemampuan kerjasama anak dapat berkembang sesuai target yang telah ditentukan, maka peneliti dan kolaborator tidak perlu melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya.

### 3. Perbandingan peningkatan pembelajaran siklus I dan siklus II

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti mencari data awal melalui observasi, peneliti telah menemukan kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran sehingga memerlukan tindakan perbaikan. Hasil dari pembelajaran yang dilakukan melalui permainan bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan, anak yang mampu menjalin kerjasama dengan baik dan anak-anak sangat menyukai bahkan antusias dalam bermain bentengan.

Pada siklus II ini prosentasi keberhasilan mencapai 83.43% atau sekitar 8 anak, pada siklus I prosentase keberhasilan sekitar 54.38% dan prasiklus sebesar 39.69%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa tindakan-tindakan perbaikan yang dilakukan guru Dengandemikiantindakan-tindakanperbaikan yang dilakukanoleh guru dalamtiapsikludapat dikatakan berhasil terbukti adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya karena telah memenuhi target yang ditentukan.

#### **D. SIMPULAN**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Indriyasana 5 Gantiwarno Klaten. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Pada setiap kali pertemuan guru melakukan kegiatan pembelajaran melalui 3 tahap yaitu: pembukaan dengan mengajak anak baris, menyanyi kemudian masuk kelas dan berdoa di tikar dilanjutkan dengan kegiatan bercakap-cakap. Pada saat kegiatan inti guru menjelaskan kembali cara bermain bentengan kemudian membagi anak menjadi 2 kelompok berdasarkan kemampuannya sehingga kekurangan menjadi seimbang, saat kegiatan berlangsung guru melakukan pengamatan dan memberikan motivasi pada anak agar bersemangat. Kegiatan penutup guru melakukan tanya jawab mengenai kesan anak terhadap kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan kesimpulan. Adapun peningkatan kemampuan kerjasama untuk setiap siklusnya tidak stabil hal ini dapat dilihat dari prosentase peningkatan kemampuan kerjasama dari pra siklus 39.69% ke siklus I 54.38% sebesar 14.69%, sedangkan prosentase peningkatan kemampuan kerjasama dari siklus I yaitu 54.38% ke siklus II yaitu 83.43% sebesar 29.05% yaitu Hasil prosentase peningkatan kemampuan kerjasama pada siklus II lebih besar jika dibanding dengan siklus I. Hal ini disebabkan pada siklus II pembagian kelompok pemain ditentukan oleh guru berdasarkan pada kemampuan anak, sebelum bermain guru juga memberikan kesempatan pada anak untuk berdiskusi terlebih dahulu menyusun strategi. Sedangkanimplikasihasilpenelitian dalam permainan

bentengan pembagian kelompoknya dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan anak sehingga kekuatan menjadi lebih seimbang dan juga pemberian motivasi pada anak saat bermain bentengan.

Melalui bermain bentengan anak-anak merasa senang dan bersemangat, selain itu kemampuan kerjasama anak dapat berkembang dengan baik, hal ini sesuai dengan apa yang tertulis dalam yaitu: mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan, melatih kemampuan kerjasama yang terjalin dalam satu tim, melatih rasa kegotongroyongan dan saling menolong, melatih kemampuan motorik anak dan sebagai hiburan yang menyehatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyono (2012). *Materi Pelatihan Guru Non PNS Kabupaten Klaten. Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa*. Klaten: IGTKI Kabupaten Klaten
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1993). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Jumini (2008). *Materi Pelatihan Guru Non PNS Kabupaten Klaten. Pelaksanaan Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Klaten: IGTKI Kabupaten Klaten
- Prana (2010). *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara
- Zonemakalah.blogspot.com/2012/03/kerjasama.html...diakses 1 Mei 2013
- Pecintapermainantradisional.blogspot.com/2012/050bentengan.html... diakses 1 Mei 2013