

**PENGEMBANGAN *SPORT GAMES* UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI



Oleh :
Fariza Ika Cahyani
NIM. 19160018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni 2023**

**PENGEMBANGAN *SPORT GAMES* UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh :
Fariza Ika Cahyani
NIM. 19160018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
JUNI 2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN *SPORT GAMES* UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh
FARIZA IKA CAHYANI
NIM : 19160018

Telah Disetujui Pada Tanggal 20 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd
NIP. 198802142019032011

Lembar Pengesahan

PENGEMBANGAN *SPORT GAMES* UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN PROSOSIAL ANAK USIA 5- 6 TAHUN

SKRIPSI

Oleh
FARIZA IKA CAHYANI
NIM : 19160018

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak
Usia Dini (S.Pd)
Pada 23 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1 Penguji Utama

Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA

NIP : 197208062000031000



2 Ketua Sidang

Melly Elvira, M.Pd

199010192019032012



3 Sekretaris Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

Halaman Persembahan

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah wa syukurillah atas setiap nikmat dan karuniannya yang Allah SWT berikan kepada hambanya, sehingga saya dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Begitupun kepada orang-orang yang telah mendukung dan mendoakan hal baik kepada saya, saya ucapkan terimakasih yang tak terhingga. Terutama kepada kedua orangtua saya yaitu ayah saya Arief Cahyono, S.Sos., atas setiap pendidikan dan pengajaran beliau selama hidup kepada saya, ibu saya yaitu ibu Faiz Hikmah, S.Ag., yang selalu berjuang tak kenal lelah untuk mendidik dan mendoakan setiap langkah hidup saya dari kecil hingga saat ini, adik saya Rizqi Dwi Cahyono yang selalu mendukung dan mendoakan saya. Tak lupa keluarga besar PIAUD angkatan 2019 yang memberikan dukungan dan mendoakan saya, begitu juga dengan dosen pembimbing saya yaitu bu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M. Pd., yang selalu memberikan arahan, motivasi dan bimbingannya kepada saya selama pengerjaan karya ilmiah ini.

Selanjutnya kepada penyelenggara beasiswa berprestasi Uin Malang pada tahun 2020/2021 dan beasiswa berprestasi sidoarjo pada tahun 2022/2023 yang telah banyak membantu saya selama kuliah di UIN Malang terutama dalam membiayai kuliah, kebutuhan sehari-hari dan banyak hal lagi, saya ucapkan banyak terima kasih. Kemudian kepada seluruh dosen PIAUD UIN Malang yang dengan sabar telah memberikan ilmunya dan mengajarkan kami banyak hal, saya ucapkan banyak terima kasih dan saya berdoa agar beliau-beliau semuanya diberikan balasan yang terbaik dari Allah SWT. Semoga dengan ilmu yang diberikan oleh para dosen dapat bermanfaat dan berkah bagi saya dan juga teman-teman PIAUD.

Bagi semua pihak yang belum saya sebutkan, saya ucapkan terima kasih banyak atas setiap doa, motivasi dan dukungan kepada saya sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Semoga silaturahmi kita tetap terjalin diatas jalan Allah SWT.

Motto

يَبْنَئِ اذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَاخِيهِ وَلَا تَأْيِسُوا مِنْ رَوْحِ اللّٰهِ اِنَّهٗ لَا يَأْيِسُ مِنْ رَوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ الْكٰفِرُونَ

Artinya :

“Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.” (Q.S. Yusuf ayat 87)

"There is a saying that if the future is bleak, it's because you think too much and don't do anything. The future will come to you, and it will come depending on the life you choose" (Zhong chenle)

Nota Dinas Pembimbing

Malang, 20 Juni 2023

PEMBIMBING

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fariza Ika Cahyani

Lamp. : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Fariza Ika Cahyani
NIM	: 19160018
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Pengembangan <i>Sport Games</i> Untuk Menstimulasi Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd
NIP. 198802142019032011

Surat Pernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang , 20 juni 2023

Pembuat pernyataan



Fariza Ika Cahyani

Nim 19160018

Kata Pengantar

Puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan banyak sekali nikmat kepada kita berupa petunjuk, taufiq dan rahmatnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **”Pengembangan *Sport Games* Untuk Menstimulasi Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun”**. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mendapatkan gelar strata satu (S-1) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan dengan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Selama proses penyusunan skripsi penulis banyak sekali mendapatkan bimbingan, saran dan masukan yang positif dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis pada kesempatan kali ini, ingin mengucapkan ucapan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan (FITK) Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Akhmad Mukhlis, M.A., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu menyediakan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, masukan dan motivasi sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan (FITK) dan seluruh staf yang ada di Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

6. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Ibu Dwi Wijayanti Setyo, S.Pd selaku kepala sekolah TK DWP Balonggabus yang telah memberikan izin dan bantuannya selama proses penelitian.
8. Ibu Endang Sri Wahyuni, S.Pd selaku kepala sekolah TK DWP Ngampelsari yang telah memberikan izin dan bantuannya selama proses penelitian.
9. Ibu Siti Erawati, S.Pd. AUD selaku kepala sekolah TK DWP Balongdowo yang telah memberikan izin dan bantuannya selama proses penelitian.
10. Kedua orangtua saya, Ayah Arief Cahyono dan Ibu Faiz Hikmah yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini, serta tidak lupa kepada adik saya Rizqi Dwi Cahyono yang selalu memberikan motivasi dan mendoakan juga.
11. Teman-teman seperjuangan mahasiswa/i angkatan 2019 terkhusus bagi jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-persatu, terimakasih banyak telah memberikan dukungan dan doanya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
12. Sahabat seperjuangan saya, Risma, Amira, Shafa, Resya, Fini, Anis, Lutfi, Arum, Nafila dan Sheila
13. NCT Dream , terimakasih sudah memberikan motivasi dan semangat melalui konten dan lagu yang dibawakan.
14. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for, for never quitting.*

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka sangat dibutuhkan kritik, saran dan masukan yang mebangun guna memperbaiki skripsi ini agar lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber informasi yang dapat membantu banyak orang, aaamiin.

Malang, 20 Juni 2023



Fariza Ika Cahyani

Pedoman Transliterasi Arab Latin

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

إِي = î

Daftar Tabel

Tabel 3.1 : Tabel Validitas Ahli Permainan	32
Tabel 3.2 : Tabel Validitas Ahli Materi.....	34
Table 4.3 : Table Penilaian Instrumen Permainan	62
Table 4.4 : Table Penilaian Instrumen Permainan	63
Table 4.5 : Table Penilaian Instrumen Materi	65
Table 4.6 : Table Penilaian Instrumen Materi	66
Table 4.6 : Table Penilaian Instrumen Modul	69
Table 4.7 : Table Penilaian Instrumen Modul	70
Table 4.7 : Table Penilaian Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun TK DWP Balonggabus	55
Table 4.8 : Table Penilaian Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun TK DWP Ngampelsari	57
Table 4.9 : Table Penilaian Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun TK DWP Balongdowo	59

Daftar Gambar

Gambar 4.1 : Permainan Pipa Kelereng	42
Gambar 4.2 : Permainan Engklek Bendera	43
Gambar 4.3 : Permainan Bakiak	43
Gambar 4.4 : Kelereng Jumbo	44
Gambar 4.5 : Banner Engklek	44
Gambar 4.6 : Sumpit	45
Gambar 4.7 : Bakiak	45
Gambar 4.8 : Keranjang	45
Gambar 4.9 : Kardus	46
Gambar 4.10 : Pipa	46
Gambar 4.11 : Desain Bendera	46
Gambar 4.12 : Cover Sebelum Revisi	71
Gambar 4.21 : Cover dan Halaman Judul Setelah Revisi	71
Gambar 4.13 : Biografi Penulis Dan Kata Pengantar Sebelum Revisi	71
Gambar 4.22 : Biografi Penulis Dan Kata Pengantar Setelah Revisi	71
Gambar 4.14 : Daftar Isi Sebelum Revisi	71
Gambar 4.15 : Pendahuluan Sebelum Revisi	72
Gambar 4.24 : Pendahuluan Setelah Revisi	72
Gambar 4.16 : Kajian Penelitian Relavan Dan Kajian Teori Sebelum Revisi	72

Gambar 4.25 : Kajian Penelitian Relavan Dan Kajian Teori Setelah Revisi	73
Gambar 4.26 : Permainan Tradisional Tambahan Dari Validator	73
Gambar 4.18 : Alat Permainan Sebelum Revisi	73
Gambar 4.27 : Aturan Permainan Tambahan Dari Validator	73
Gambar 4.19 : Komponen Yang Dinilai Sebelum Revisi.....	74
Gambar 4.28 : Konsep Permainan Setelah Revisi.....	74
Gambar 4.20 : Daftar Pustaka Sebelum Revisi	74
Gambar 4.30 : Komponen Permainan Setelah Revisi	74
Gambar 4.31 : Faktor Pendukung Dan Penghambat Tambahan Dari Validator....	75
Gambar 4.32 : Dokumentasi Kegiatan	75
Gambar 4.33 : Link Access	75
Gambar 4.34 : Daftar Pustaka Setelah Revisi	76

Daftar Lampiran

- Lampiran 1 : Scan Surat Observasi
- Lampiran 2 : Scan Surat Izin Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 : Scan Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 : Scan Surat Izin Validasi
- Lampiran 5 : Scan Angket Validasi Ahli
- Lampiran 6 : Scan Surat Pernyataan Validasi
- Lampiran 7 : Scan Penilaian Permainan Pada TK
- Lampiran 8 : Foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran 9 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 10 : Bukti Turnitin
- Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

Daftar Isi

Halaman judul	i
Lembar Pengesahan	Error! Bookmark not defined.
Halaman Persembahan	iv
Motto	vi
Nota Dinas Pembimbing	vii
Surat Pernyataan.....	viii
Kata Pengantar	ix
Pedoman Transliterasi Arab Latin	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xvi
Daftar Isi	xvii
Abstrak.....	xx
Abstract.....	xx
نبذة مختصرة.....	xxi
Bab I Pendahuluan	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7

F. Batasan Penelitian	7
-----------------------------	---

Bab II Kajian Pustaka

A. Kajian Penelitian Yang Relevan	8
B. Kajian Teori	11
1. <i>Sport games</i>	11
a. Permainan dan bermain	11
b. Jenis-jenis permainan	12
c. Syarat permainan	15
d. <i>Sport games</i>	16
e. Ciri-ciri <i>sport games</i>	17
f. Cara melakukan permainan <i>sport games</i>	19
2. Kemampuan Prososial	20
a. Pengertian kemampuan prososial	20
b. Komponen kemampuan prososial	22
C. Kerangka Konseptual	23

Bab III Metode Penelitian

A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Desain Uji Coba Produk	29
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisa Data	35

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pengembangan

A. Deskripsi Hasil pengembangan produk	38
B. Kajian produk akhir	48
C. Keterbatasan penelitian	77

Bab V Kesimpulan Dan Saran

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
Daftar Pustaka.....	80
Lampiran.....	84

Abstrak

Cahyani, Fariza. 2023. *Pengembangan Sport Games Untuk Menstimulasi Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *sport games* yang berfokus untuk menstimulasi kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. permainan *sport games* merupakan serangkaian permainan yakni pipa kelereng, engklek benderaa dan bakiak yang dilakukan secara berkelompok dan memiliki aturan yang harus dilaksanakan dari awal hingga akhir permainan. Subjek uji coba pada penelitian ini menggunakan skala besar yakni TK DWP Balonggabus, Balongdowo dan Ngampelsari.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D (Four D). Adapun langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah yakni tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan tahap terakhir yakni penyebaran pada platform online. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket.

Hasil dari penelitian menurut para ahli memiliki kriteria layak, hal ini karena pada permainan tersebut memenuhi komponen-komponen kemampuan prososial. Sedangkan penilaian dari pendidik menyatakan bahwa komponen-komponen pada permainan *sport games* anak sudah memenuhi. Akan tetapi terdapat satu komponen yakni terkait penggunaan tutur kata yang baik pada teman masih belum terpenuhi.

Kata kunci : Permainan; Perkembangan Anak; Kemampuan Prososial; Anak Usia

Dini

Abstract

Cahyani, Fariza. 2023. Development of *Sport Games* to Improve Prosocial Skills of 5-6 Year Old Children. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Education Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd.

This study aims to develop sport games focused on stimulating the prosocial skills of 5-6 year-old children. Sport games consist of a series of games, namely marbles in a pipe, capture the flag, and stilt walking, which are played in groups and have specific rules from start to finish. The subjects of the study were preschoolers from DWP Balonggabus, Balongdowo, and Ngampelsari.

This research is a Research and Development (R&D) study using the 4-D (Four D) development model. The steps taken by the researcher in the development process include defining, designing, developing, and finally disseminating the games through an online platform. Data were collected through observation and questionnaires.

According to expert evaluations, the developed games meet the criteria of appropriateness as they fulfill the components of prosocial skills. The assessment by educators indicates that the components of the sport games have been fulfilled by the children. However, there is one component related to using appropriate language towards peers that has not been fully met.

Keyword : Games; Child Development; Prosocial Skills; Early Childhood

نبذة مختصرة

تطوير ألعاب الرياضة لتحفيز المهارات الاجتماعية للأطفال في سن 5-6. Cahyani، Fariza. 2023. رسالة بكالوريوس، برنامج دراسة التربية الإسلامية المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الدولية مالانج. مشرفة الرسالة: ساندي تيجارياني بوتري سانتوسو، م.ب.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير ألعاب الرياضة التي تركز على تحفيز المهارات الاجتماعية للأطفال في سن 5-6 سنوات. ألعاب الرياضة تتكون من سلسلة من الألعاب، وهي الكرات المعدنية في الأنابيب، والقبض على العلم، والمشي على الخشبة، والتي تُلعب بشكل جماعي وتحتوي على قواعد محددة من البداية إلى النهاية. Balongdowo و DWP Balonggabus كانت الموضوعات المجربة في هذه الدراسة من حضانات و Ngampelsari.

تشمل (D (Four D)- باستخدام نموذج التطوير 4 (R&D) تعد هذه الدراسة دراسة للبحوث والتطوير الخطوات التي قام بها الباحث في عملية التطوير تعريف المشكلة، والتصميم، والتطوير، وأخيرًا نشر الألعاب عبر منصة عبر الإنترنت. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والاستبيانات

وفقًا لتقييمات الخبراء، تلبى الألعاب المطورة معايير اللانقة حيث تفي بمكونات المهارات الاجتماعية. يشير التقييم الذي قام به المربين إلى أن مكونات ألعاب الرياضة تم تحقيقها بواسطة الأطفال. ومع ذلك، هناك مكون واحد متعلق باستخدام لغة مناسبة تجاه الأق

ألعاب؛ تطور الطفل؛ مهارات التعاون الاجتماعي؛ الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة : كلمة مُرشدة

Bab I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pada usia 5-6 tahun, salah satu tanda perkembangan anak usia dini adalah tertarik pada persahabatan dan mampu bersosialisasi dengan baik. Usia ini sangat penting karena pada usia ini anak-anak mulai banyak bersenang-senang bermain bersama dan mulai memahami aturan-aturan yang ada di lingkungannya. Pada usia ini, anak-anak juga mengetahui dasar-dasar benar dan salah, misalnya tidak boleh menyakiti teman dan harus membantu orang yang sedang dalam kesulitan. Mampu membantu, tidak menyakiti teman, dan memahami teman adalah contoh sikap prososial.

Sikap prososial termasuk dalam aspek kemampuan sosial emosional. Sikap prososial merupakan sebuah sikap yang berkaitan dengan sikap sukarela dalam membantu orang lain. Pernyataan tersebut sesuai dengan Papalia (Papalia E et al., 2019) yakni, perilaku prososial (prosocial behavior) adalah segala perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain. Sikap tersebut harus dimiliki oleh anak usia dini, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa prososial mereka.

Memiliki jiwa prososial sangat penting untuk diajarkan kepada anak usia dini. Selain memberi pengetahuan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, memiliki jiwa prososial juga memiliki manfaat agar anak lebih mudah bersosialisasi dan lebih

dihargai oleh orang lain. Anak yang tidak memiliki kemampuan tersebut akan selalu bersifat egosentris tidak memikirkan keadaan prososial sekitar mereka sampai kelak dewasa.

Rendahnya perilaku prososial menurut McGrath dalam (Sugiono, 2014) dikarenakan orang tua lebih mengutamakan nilai akademik daripada pengembangan perilaku prososial. Hal tersebut dapat dimaklumi karena orang tua sebagai bagian dari masyarakat telah dikondisikan untuk meyakini bahwa keberhasilan akademis merupakan kunci bagi keberhasilan anak-anak dalam hidup.

Mengembangkan perilaku prososial dibutuhkan suatu metode yang tepat dalam mengajarkan pada anak. Salah satu metode yang dapat dilakukan yaitu kembali pada prinsip awal yakni pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui sarana bermain. Belajar melalui bermain dapat mengasah dan meningkatkan kecerdasan yang dimiliki anak. Pengalaman anak lewat aktivitas bermain dapat memberikan dasar yang kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan masalah dalam kehidupan dikemudian hari. Anak yang banyak menggunakan waktu untuk bermain cenderung lebih dapat menyelesaikan masalah dikehidupan selanjutnya.

Metode bermain penting untuk diterapkan di taman kanak-kanak karena melalui bermain anak akan belajar berinteraksi dengan temannya, belajar bekerjasama, berbagi, dan bersikap toleransi. Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu oleh (siti nur Hayati & Putro, 2021) yang menyatakan

bahwa metode bermain dianggap penting karena dengan bermain anak akan belajar bekerjasama, dan berinteraksi dengan orang lain.

Kegiatan bermain ini dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini yakni dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh anak. Selain itu, bermain juga dapat dijadikan sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan agar anak tidak merasa tegang dan mudah tersinggung. Bermain juga dapat menjadikan anak untuk lebih kreatif, dengan cara anak melakukan eksperimen dan merancang sesuatu dalam kegiatan bermain mereka. Bermain juga dapat menjadi sumber belajar pada anak usia dini, misalnya belajar dalam bersosialisasi.

Salah satu permainan yang dapat dikembangkan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dilihat dari segi kebudayaan merupakan kebudayaan asli yang mendukung budaya nasional dan adat tradisi bangsa yang ikut memperkaya unsur kebudayaan dan kepribadian bangsa Indonesia. Bentuk permainan tradisional sangat sederhana dalam arti tidak begitu sulit dicari dan mudah dimainkan karena bisa disesuaikan dengan kondisi yang ada. Adapun unsur-unsur yang berpengaruh positif terhadap para pelakunya antara lain terhadap ketangkasan, kecepatan, kelincahan, kejujuran, kelenturan, kerjasama dan sabar menunggu giliran saat bermain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa sekolah terdapat beberapa anak yang tidak sabar menunggu giliran saat cuci tangan, mengejek temannya saat mengalami kesulitan semasa pembelajaran dan juga terdapat anak yang tidak mau bekerjasama dengan

temannya ketika mengerjakan suatu kegiatan yang bersifat kelompok, seperti tidak mau meminjamkan barang-barang miliknya kepada temannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap permasalahan tersebut disebabkan karena pendidik lebih sering menggunakan metode pembelajaran tanya jawab, ceramah dalam bentuk klasikal, dan penugasan menggunakan lembar kerja dan beberapa buku LKS yang telah disediakan di sekolah. Pembelajaran terkait penerapan bertingkah laku dengan baik belum sepenuhnya diterapkan. Penerapan bertingkah laku dengan baik dapat diajarkan melalui permainan, contohnya dalam bermain kelompok. Pada sekolah tersebut belum menerapkan sebuah kegiatan permainan dalam bentuk kelompok. Berdasarkan kondisi tersebut melalui diskusi dan refleksi dengan dosen pembimbing, disepakati solusi tindakan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan melakukan sebuah kegiatan bermain, kegiatan tersebut dinamakan *Sport Games*.

Permainan *sport games* ini diadaptasi pada artikel dari Diana Vidya Fakhriyani yang berbicara tentang pengembangan permainan tradisional dengan tujuan meningkatkan kemampuan prososial anak (Fakhriyani, 2018). Penelitian tersebut berisikan terkait permainan tradisional madura apa saja yang mampu mengembangkan kemampuan prososial anak usia dini. Pada penelitian tersebut hanya berisikan sebuah teori saja belum melakukan penerapan, sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. Pengembangan permainan ini terdapat banyak permainan dan dijadikan beberapa pos, sehingga

dibentuk dengan sebutan *Sport games* yang akan terfokus pada stimulus kemampuan prososial pada anak usia 5-6 tahun. Pemberian nama *sport games* karena pada permainan tersebut merupakan perlombaan yang berisikan serangkaian permainan fisik motorik yang terdapat aturan, oleh sebab itu peneliti memberikan nama *sport games* pada permainan tersebut.

Pada permainan *sport games* ini terdapat 3 permainan tradisional yang dibagi menjadi 3 pos, yakni dimulai dari pembagian kelompok, baris sesuai urutan dan dilanjutkan dengan anak bermain pipa kelereng, bermain engklek bendera dan bermain bakiak. Permainan-permainan tersebut dilakukan dengan berkelompok yakni masing-masing kelompok berisikan 3 orang. Permainan tersebut merupakan permainan kompetisi, yang mana kelompok tiba pada garis finis terlebih dahulu ialah pemenang.

Permainan *sport games* ini mengacu pada penelitian tahun 2019 (Prabandari & Fidesrinur, 2019), pada penelitian tersebut menyatakan bahwa kemampuan kerja sama penting bagi anak, karena kemampuan bekerjasama dapat menjadi bekal bagi anak untuk hidup bermasyarakat. Rata-rata setiap sekolah tidak mengenalkan permainan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama melalui metode bermain kooperatif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kooperatif anak. Sehingga hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk menggunakan permainan kooperatif dalam menstimulasi kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun.

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan metode permainan *sport games* ?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan permainan *sport games* ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui permainan *sport games*
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan permainan *sport games*

D. Manfaat Pengembangan

Tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah mampu memberikan beberapa manfaat dari berbagai pihak terkait. Pihak terkait diantaranya para siswa, pendidik, dan juga peneliti itu sendiri. Adapun penjabaran manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Pada manfaat teoritis dapat dijadikan sebagai bahan mengajar pada anak usia dini. Pengembangan *sport games* juga dapat dijadikan sebagai bahan pijakan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pendidik

Pada manfaat bagi pendidik yakni dapat menambah wawasan terkait sebuah permainan yang mampu diterapkan pada pembelajaran anak usia dini.

b. Bagi siswa

Pada manfaat bagi siswa yakni dapat menerapkan sebuah permainan yakni *sport games*.

c. Bagi peneliti

Pada manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri yakni dapat mengetahui terkait pengembangan permainan ini. Selain itu, manfaat dari penelitian ini bagi peneliti lain yakni sebagai acuan dasar untuk melakukan penelitian lagi pada selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk ini merupakan sebuah permainan yang mana berisikan terkait permainan untuk menstimulasi kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan yakni sebuah buku pedoman melakukan *sport games*. Buku tersebut akan disebarluaskan pada platform online.

F. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan diatas, penulis memberi batasan terhadap penelitian ini. Pada permainan yang digunakan oleh peneliti mengacu pada penelitian terdahulu. Batasan permainan yang digunakan peneliti yakni terkait alat permainan, untuk cara bermain dimodifikasi oleh peneliti agar dapat sesuai dengan tujuan penelitian. Permainan ini hanya dilakukan pada kelompok B yakni kisaran usia 5-6 tahun. Permainan ini dilakukan berkelompok dengan masing-masing kelompok sebanyak 3 orang.

Bab II

Kajian Pustaka

A. Kajian Penelitian Yang Relevan

Terdapat salah satu artikel yang berisikan terkait permainan tradisional madura apa saja yang mampu mengembangkan kemampuan prososial anak usia dini. Pada penelitian tersebut hanya berisikan sebuah teori saja belum melakukan penerapan, sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun (Fakhriyani, 2018). Pengembangan permainan ini terdapat banyak permainan dan dijadikan beberapa pos, sehingga dibentuk dengan sebutan *Sport games* yang akan terfokus pada stimulus kemampuan prososial pada anak usia 5-6 tahun.

Permainan tersebut bernama *sport games*, yang mana pemberian nama *sport games* karena pada permainan tersebut merupakan sebuah serangkaian permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik dan memiliki sebuah aturan pada permainan tersebut. Pada permainan *sport games* ini terdapat 3 permainan tradisional yang dibagi menjadi 3 pos. Pada permainan tersebut memodifikasi permainan tradisional, hal ini disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik anak sekarang.

Permainan pada pos 1 ini diambil dari penelitian terdahulu yakni penelitian dari Fajarotul Isnaini Chasanah, yang membahas terkait permainan *Pipe Line* dapat meningkatkan kemampuan prososial anak (Chasanah, 2017). Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa permainan tersebut dapat

menstimulasi kemampuan prososial anak kelompok B yakni rentan usia 5-6 tahun. Pada penelitian tersebut, anak belum terbiasa untuk berinteraksi dengan temannya, sehingga peneliti memberikan sebuah upaya dengan mengajak bermain *pipe line*. Permainan tersebut melatih anak untuk bekerja sama dengan temannya.

Perbedaan penelitian dari Fajarotul Isnaini Chasanah dengan penelitian pengembangan *sport games* ini terletak dari penggunaan bola. Pada penelitian Fajarotul Isnaini Chasanah menggunakan bola pingpong, sedangkan pada penelitian ini menggunakan kelereng jumbo. Tujuan dari penggunaan kelereng jumbo yakni agar anak mampu mengenali alat permainan tradisional yakni kelereng. Selain itu, tujuan penggunaan kelereng agar anak dapat merasakan kelereng yang menggelinding, sehingga bisa mengatur kecepatan menggelinding kelereng tersebut. Berat bola ping pong dengan kelereng berbeda, berat bola ping pong kurang lebih 2-3 gram sedangkan kelereng jumbo memiliki berat lebih dari 20 gram. Selain itu, panjang pipa juga memiliki perbedaan, yakni peneliti menggunakan Panjang sekitar 50 cm berbeda dengan penelitian sebelumnya yakni menggunakan 30 cm. Tujuan peneliti lebih memanjangkan pipa adalah agar memudahkan anak dalam mengatur posisi agar kelereng dapat menggelinding dan tidak berjatuhan.

Permainan pada pos 2 diambil dari penelitian terdahulu yakni penelitian Riska Hayati, Fakhriah, Dina Amalia, Bahrin, dan Rosmiati (R. Hayati et al., 2021) yang berisikan anak bermain engklek dengan cara melompat-lompat pada kotak yang telah disediakan. Pada permainan estafet bendera diambil dari penelitian Rahmi Sofyan, Anizar Ahmad, Rika Rosdianti (Sofyan et al., 2021)

yang menjelaskan bahwa penelitian tersebut mampu mengembangkan kemampuan prososial anak. Pada estafet bendera ini anak berlari dengan membawa satu bendera lalu diberikan pada baris kedua, hal ini dilakukan seterusnya hingga posisi bendera sampai pada garis finish. Kedua penelitian tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan *sport games*.

Peneliti menggabungkan kedua penelitian tersebut, yakni penelitian bermain engklek dan juga estafet bendera. Pada penelitian *sport games* ini, anak lebih dahulu berbaris dengan memegang bendera lalu melewati rintangan engklek dengan melompat sesuai kotak. Setelah itu bendera diletakkan pada wadah yang tersedia, hal ini dilakukan berulang kali hingga seluruh anak pada kelompok tersebut sudah melewati rintangan dan meletakkan bendera pada wadah. Tujuan peneliti menggabungkan kedua penelitian tersebut agar anak mengetahui jika teman mereka atau anggota kelompok sedang mengalami kesusahan agar merespon dengan memberi bantuan. Selain itu juga dapat menghargai hasil usaha teman dengan menunggu dan memberi dukungan pada teman saat menyelesaikan tantangan.

Permainan pada pos 3 diambil dari penelitian Susi Maulida (Maulida, 2020) yang berisikan pada permainan bakiak ini anak memainkan bakiak bersama dengan teman-temannya dengan berjalan diatas bakiak sampai garis *finish*. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan prososial anak. Pada permainan ini anak diberi kebebasan menaruhkan posisi kaki mereka, hal ini bertujuan agar anak mampu berbagi dengan teman lain dan mampu bersikap menerima (toleran) terhadap posisi kaki atau baris teman pada bakiak.

Permainan *sport games* ini mengacu pada penelitian tahun 2019 (Prabandari & Fidesrinur, 2019), pada penelitian tersebut menyatakan bahwa kemampuan kerja sama penting bagi anak, karena kemampuan bekerjasama dapat menjadi bekal bagi anak untuk hidup bermasyarakat. Rata-rata setiap sekolah tidak mengenalkan permainan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama melalui metode bermain kooperatif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kooperatif anak. Sehingga hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk menggunakan permainan kooperatif dalam menstimulasi kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun.

B. Kajian Teori

1. Sport games

a. Permainan dan bermain

Permainan merupakan sebuah aktivitas dalam bermain yang membutuhkan beberapa peralatan penunjang. Aktivitas bermain sering tak jauh pada anak usia dini, hal tersebut karena aktivitas tersebut memanglah yang harus dilakukan oleh anak usia dini. Kegiatan bermain ini tidak memiliki tujuan yang jelas, yang mana dilakukan oleh anak usia dini secara sukarela. Pada aktivitas bermain dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat (upton, 2012). Kegiatan bermain ini dapat memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Rahmatunnisa & Halimah, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain ini dapat berdampak positif pada perkembangan anak usia dini karena dapat

mengembangkan imajinasi mereka tanpa memberikan sebuah penekanan yang menjadikan mereka takut.

Kegiatan bermain merupakan bagian terpenting dalam masa perkembangan anak usia dini. pada kegiatan bermain ini anak dapat melakukan proses belajar dalam kegiatan tersebut, hal ini didukung oleh pendapat brunner dalam (Hayati & Putro, 2021). Kegiatan bermain pada anak usia dini tidak mempersoalkan terkait lingkungan, bangsa, status prososial maupun jenis kelamin. Sehingga saat kegiatan bermain berlangsung anak secara sukarela melakukannya dengan siapa saja dan dimana saja (Rahmatunnisa & Halimah, 2018). Anak-anak tidak memperdulikan terkait status prososial mereka maupun jenis kelamin, mereka melakukan kegiatan bermain secara sukarela tanpa adanya sebuah pemaksaan.

b. Jenis-jenis permainan

Ada beberapa jenis permainan, diantaranya (Santrock, 2011) :

- 1) Permainan sensori motorik adalah sebuah permainan yang dapat dilakukan oleh bayi, yaitu saat bayi melatih sensori mereka dan memperoleh kesenangan.
- 2) Permainan praktis adalah sebuah kegiatan bermain yang melibatkan pengulangan dari tingkah laku, yang terjadi ketika sejumlah keterampilan baru sedang dipelajari, atau ketika anak dituntut untuk memiliki penguasaan fisik maupun mental dan mengkoordinasi keterampilannya yang diperlukan untuk games.

- 3) Permainan konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.
- 4) Permainan prososial adalah permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Pada permainan prososial terdapat beberapa jenis permainan prososial, diantaranya yakni permainan kosong, permainan ini dilakukan oleh anak-anak dengan berdiri di suatu tempat dan melakukan beberapa gerakan tanpa maksud tujuan tertentu. Permainan soliter, yakni permainan yakni terjadi Ketika anak-anak bermain sendirian tanpa memperhatikan sekitar. Permainan pemerhati, yakni terjadi Ketika anak mengamati anak yang sedang bermain tanpa mengikuti permainan tersebut. Permainan parallel, terjadi Ketika anak bermain secara terpisah dengan orang lain. Permainan asosiatif adalah permainan yang melibatkan interaksi dengan orang lain, pada permainan ini ditunjukkan saat anak meminjam atau mempertunjukkan permainannya pada anak lain maupun saat salah satu anak memimpin permainan. Terakhir yakni permainan kooperatif, yakni permainan yang melibatkan interaksi dan ada maksud tujuan tertentu sehingga memerlukan kerja sama dengan anak-anak lain.

Jenis-jenis permainan diatas yang terkait dengan penelitian ini adalah permainan kooperatif. Seperti yang dijelaskan diatas, permainan kooperatif merupakan permainan dengan ada maksud tujuan tertentu, sehingga hal ini memerlukan interaksi dan kerja sama antar individu

dengan lainnya atau bisa disebut dengan tim. Permainan kooperatif ini dapat mengembangkan aspek pada anak usia dini terutama pada aspek prososial.

Bermain kooperatif adalah ketika anak bermain secara aktif, membangun hubungan dengan anak lain, mendiskusikan rencana dan mengembangkan aktivitas bermain. Seperti yang dipahami oleh Craig & Kermis dalam (Purnama, 2015), bermain kooperatif adalah permainan di mana anak-anak berbagi hal dalam jangka waktu tertentu, mematuhi aturan yang telah ditetapkan, menyelesaikan perselisihan, saling membantu dan berbagi peran. Santrock (Santrock & Yussen, 1992) mengungkapkan hal yang sama, menyatakan bahwa permainan kooperatif adalah jenis permainan yang melibatkan interaksi prososial dalam kelompok, dengan rasa identitas kelompok dan aktivitas yang terorganisir. Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kooperatif didefinisikan sebagai kegiatan bermain anak yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya dimana setiap anak memiliki perannya masing-masing.

Cartledge dan Milburn dalam (Sohrabi, 2021) menemukan bahwa permainan kooperatif dapat membantu meningkatkan keterampilan prososial. Permainan ini harus melibatkan anak yang tertinggal (sendirian) dan mendorong anak lain untuk ikut bermain. Berbagai aspek permainan harus diperhatikan, seperti: melibatkan anak yang tertinggal (sendirian), berbagi dan bergiliran, menyentuh anak lain dengan lembut,

membantu anak lain yang jatuh atau mengalami kesulitan, dan berbicara dengan manis kepada teman sekelas.

c. Syarat permainan

Begitu banyak permainan yang beredar pada kalangan anak-anak, namun tidak semua permainan tersebut dapat dimainkan oleh anak-anak. Sehingga pada badan standarisasi nasional memberikan beberapa persyaratan terhadap permainan apa saja yang boleh dimainkan oleh anak-anak.

Syarat dalam permainan untuk anak usia 5-6 tahun yakni sebagai berikut (Nurfadilah et al., 2021) :

1) Tidak mudah terbakar

Permainan pada anak diharuskan untuk menggunakan bahan yang tidak mudah terbakar. Jika bahan tersebut mudah terbakar misalnya bahan kayu, maka jauhkanlah permainan tersebut pada potensi akan terjadinya kebakaran. Sehingga anak dapat bermain secara aman.

2) Tidak mudah pecah

Permainan yang mudah pecah misalnya berbahan kaca, tidak dianjurkan untuk dimainkan oleh anak. Hal tersebut akan menjadikan potensi anak terluka saat bermain.

3) Tajam

Ujung dari permainan yang digunakan oleh anak sebaiknya berujung tumpul. Ujung tajam akan membahayakan anak dan dapat mengakibatkan anak terluka.

- 4) Hindari mainan plastik tipis yang mudah pecah menjadi potongan kecil

Permainan berbahan plastic dianjurkan pemilihan bahannya menggunakan plastic yang kuat, sehingga potensi terjadinya patahan permainan tidak terjadi saat dimainkan oleh anak. Permainan yang dapat pecah tersebut akan membahayakan anak, patahan dari mainan tersebut akan berbentuk runcing, yang mana hal itu bisa membuat anak terluka.

- 5) Cari mainan yang cukup kokoh untuk menahan tarikan dan putaran

Pemilihan bahan yang kokoh harus diperhatikan pada permainan anak. Sehingga saat anak memainkan permainan tersebut tidak akan mengalami cedera.

d. *Sport games*

Sport games merupakan serangkaian permainan yang memiliki sebuah aturan yang harus dilakukan dari awal hingga akhir permainan. Ditelusuri arti dari *sport* adalah suatu cara khusus untuk mementingkan sebuah Latihan fisik untuk pencapaian suatu kompetisi (Kardiyanto, 2015). Sedangkan *game* adalah bentuk kompetisi apapun yang berunsur permainan, yang hasilnya ditentukan oleh keterampilan jasmani, strategi, atau kemungkinan, yang terikat pada ruang dan waktu, dan tunduk pada peraturan yang ditetapkan. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa *sport games* memiliki sebuah arti bentuk serangkaian permainan pipa kelereng, engklek bendera dan bakiak yang bersifat kompetisi antar tim.

e. Ciri-ciri *sport games*

Sport games memiliki beberapa ciri khas yang akan menjadikan tanda identik pada permainan tersebut. Pada ciri tersebut harus terdapat pada sebuah *sport game*. Jika terdapat salah satu ciri yang belum diterapkan pada *sport game*, maka hal itu belum dapat disebut *sport game*. Adapun ciri-ciri tersebut terdapat di bawah berikut:

1. Bertanding

Pada *sport games* ini dicirikan dengan adanya kegiatan yang bertanding atau kegiatan perlombaan. Pada Pernyataan tersebut sesuai pada Pernyataan (Kurniawan, 2019), yang menyatakan bahwa permainan sports dicirikan sebagai permainan pertandingan. Pada *sport games* ini anak bertanding secara sportif dengan lawan mereka. Pada anak usia 5-6 tahun anak ingin menjadi nomor satu, maka permainan *sport games* ini akan cocok untuk mereka. Sikap tersebut sesuai dengan pendapat dari (Khadijah & Armanila, 2017) yang menyatakan bahwa, pada anak usia dini memiliki sifat egosentris, yang mana hal tersebut menjadikan anak menginginkan menjadi nomor satu. Pada permainan *sport games* ini dilihat saat anak memainkan bakiak, yang mana hal itu anak bertanding menuju garis finish.

2. Melibatkan aktivitas motorik kasar

Pada *sport games* dicirikan sebagai adanya aktivitas motorik kasar. Pada Pernyataan tersebut sesuai dengan Pernyataan (Maryuni & Nasrulloh, 2022) yang menyatakan bahwa, permainan sport identik dengan adanya aktivitas motorik kasar. Aktivitas motorik kasar dapat

berupa berlari, melompat, berjalan, dan lain sebagainya. Pada permainan *sport games* ini, melibatkan aktivitas motorik kasar dilihat dari anak melompat pada permainan engklek dan bermain bakiak.

3. Melibatkan aktivitas motorik halus

Pada *sport games* dicirikan sebagai adanya aktivitas motorik halus. Dengan adanya aktivitas motorik halus. Aktivitas motorik halus berbeda dengan motorik kasar. Pada motorik halus aktivitas anak hanya membutuhkan sedikit energi, misalnya menulis, menempel, menggunting dan lain sebagainya. Pada permainan *sport games* ini melibatkan aktivitas motorik halus dilihat saat anak bermain pipa kelereng.

4. Dilakukan di ruangan terbuka lapangan

Pada *sport games* ini harus dilakukan pada ruangan yang terbuka. Ruangan terbuka tersebut menjadikan anak lebih bebas dalam bermain. Selain itu pada lapangan terbuka terdapat pasokan cahaya yang cukup. Akan tetapi ruangan terbuka disarankan untuk jauh dari lalu lalang transportasi, agar anak aman saat bermain. Pada Pernyataan tersebut sesuai dengan Pernyataan (Maryuni & Nasrulloh, 2022) yang menyatakan bahwa, permainan *sport* harus dilaksanakan pada ruangan yang terbuka.

5. Dilakukan secara tertib dan terencana dari awal hingga akhir

Pada permainan *sport games* ini dilakukan dengan tertib dan terencana. Permainan *sport games* harus direncanakan terlebih dahulu karena pada permainan ini merupakan permainan kompetisi atau perlombaan.

Sehingga perlu untuk direncanakan terlebih dahulu agar mengetahui alur permainan dan aturan permainan. Selain itu permainan *sport games* harus dilaksanakan dengan tertib sesuai dengan aturan dan alur yang sudah dibuat. Pernyataan tersebut sesuai dengan Pernyataan dari (Surahman et al., 2020) yang menyatakan bahwa permainan sport harus dilakukan secara tertib dan direncanakan dari awal hingga akhir.

f. Cara melakukan permainan *sport games*

Permainan ini merupakan sebuah permainan kompetisi, yang mana anak berlomba-lomba antar tim. Setiap tim terdiri dari 3 orang yang tidak mempermasalahkan gender (campur). Setiap perlombaan terdiri dari 3 tim, dan untuk tim berikutnya menunggu 3 tim tersebut menyelesaikan permainan. Pada permainan ini terdapat serangkaian game yang di bagi dalam 3 pos, adapun spesifikasi tantangan permainan pada setiap pos adalah sebagai berikut :

1. Pos 1 (pipa kelereng)

Pada pos 1 ini, masing masing anak diberikan pipa dan baris memanjang dalam tim mereka. Setelah itu pendidik pengawas memberikan kelereng pada setiap tim dengan hitungan ke 3. Setiap anak menggelindingkan kelereng dengan menggunakan pipa hingga kelereng dapat masuk ke tempat/ kardus yang telah disediakan. Setelah tim mampu memasukkan kelereng pada tempat yang disediakan, barulah lanjut pada pos 2 tanpa menunggu kelompok lain.

2. Pos 2 (engklek bendera)

Pada pos ini masing masing anak dalam tim memegang bendera, lalu melompat pada arena engklek yang sudah disediakan. Setelah melompat anak dapat meletakkan bendera pada tempat yang sudah disediakan. Masing-masing anak melakukan hal tersebut secara mandiri, jika sudah maka menunggu anggota tim mereka secara lengkap, jika sudah barulah bisa lanjut pada pos 3 tanpa menunggu kelompok lain.

3. Pos 3 (bakiak)

Pada pos ini anak menapakkan kakinya pada masing-masing slot kosong di bakiak. Jika semua anak sudah siap, barulah anak maju selangkah demi selangkah secara bersamaan menuju garis finish. Pada pos ini ditentukan juara pertama yang tiba lebih dahulu, dilanjutkan juara kedua dan ketiga sesuai dengan anggota tim yang tiba pada garis finish.

Setelah menyelesaikan 3 pos tersebut, anak akan mendapatkan hadiah sesuai dengan urutan selesai yakni terletak pada akhir permainan bakiak.

2. Kemampuan Prososial

a. Pengertian kemampuan prososial

Kemampuan prososial pada anak usia dini tidak didapatkan secara instan, hal ini memerlukan sebuah proses dari memperoleh beberapa Latihan dan pengalaman dalam bersosialisasi (Hurlock, 1997). Sebuah proses tersebut harus dilakukan sejak anak lahir, terutama pada periode awal masa kanak-kanak, karena pada masa tersebut merupakan tahapan perkembangan yang kritis (Hurlock, 1997). Sehingga hal ini menjadikan sebagai dasar sikap prososial

anak terbentuk. Pada perkembangan prososial terdapat beberapa aspek salah satunya aspek prososial.

Menurut Santrock (Susanto, 2017) menyebutkan perilaku prososial adalah tindakan yang tidak mementingkan diri sendiri, membantu orang lain dan menunjukkan empati. Perilaku prososial mencakup tindakan membantu teman sekelas, termasuk orang lain untuk bergabung dalam kelompok, mendukung teman sekelas yang dikucilkan dan menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain. Selain itu, perilaku prososial merupakan tanda-tanda penyesuaian berbentuk perilaku dalam bermasyarakat secara positif. Perilaku Prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain, dermawan, persahabatan, kerjasama, menolong, menyelamatkan, adalah bentuk-bentuk perilaku prososial yang sangat jelas.

Pada usia 5 tahun anak mulai berperilaku prososial kepada orang lain seperti berbagi. Berarti anak diusia 5 tahun sudah mampu untuk berbagi dengan pertimbangan persamaan, seperti berbagi mainannya agar teman dapat bermain dengannya. Sedangkan menurut Beaty (Wulandar, 2017) menjelaskan bahwa anak sekitar usia 6 tahun anak berperilaku prososial dengan merespon dan menunjukkan kepeduliannya seperti dengan datang menghampiri, melaporkan kepada pendidik ketika dikelas, menghiburnya, menyentuh, atau mengajaknya berbicara terhadap orang lain disekitarnya yang sedang mengalami kesusahan.

b. Komponen kemampuan prososial

Pada kemampuan prososial terdapat beberapa komponen yang dapat dijadikan tolak ukur dalam perkembangan kemampuan prososial. Adapun komponen prososial menurut (Mussen, 2000) adalah sebagai berikut :

1) Berbagi (*sharing*)

Berbagi atau *sharing* yaitu sebuah tindakan atau perasaan yang akan diberikan atau mendapatkan dari orang lain. Selain sebuah tindakan atau pemberian barang, berbagi juga dapat berupa sebuah perasaan. Contoh dari berbagi perasaan yakni bersikap menerima atau legawa atas keinginan orang lain.

2) Menolong (*helping*)

Menolong atau *helping* yaitu kesediaan untuk menolong orang lain yang sedang berada dalam kesulitan. Menolong meliputi membantu orang lain, memberitahu, menawarkan bantuan kepada orang lain atau melakukan sesuatu yang menunjang berlangsungnya kegiatan orang lain.

3) Kerjasama (*cooperating*)

Kerja sama atau *cooperating* yaitu kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain guna tercapainya suatu tujuan. Kerja sama biasanya saling menguntungkan, saling memberi, saling menolong dan menenangkan.

4) Jujur (*honesty*)

Jujur atau *honesty* yaitu kesediaan untuk tidak berbuat curang terhadap orang lain disekitarnya. Selain itu, makna jujur dapat berupa sebuah ucapan yang sebenarnya atau tidak melakukan sebuah kebohongan.

C. Kerangka Konseptual

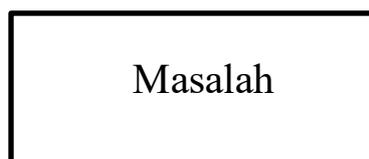
Berdasarkan latar belakang masalah telah dipaparkan bahwa rendahnya perilaku prososial menurut McGrath dalam (Sugiono, 2014) dikarenakan orang tua lebih mengutamakan nilai akademik daripada pengembangan perilaku prososial. Hal tersebut dapat dimaklumi karena orang tua sebagai bagian dari masyarakat telah dikondisikan untuk meyakini bahwa keberhasilan akademis merupakan kunci bagi keberhasilan anak-anak dalam hidup.

Mengembangkan perilaku prososial dibutuhkan suatu metode yang tepat dalam mengajarkan pada anak. Salah satu metode yang dapat dilakukan yaitu kembali pada prinsip awal yakni pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui sarana bermain. Belajar melalui bermain dapat mengasah dan meningkatkan kecerdasan yang dimiliki anak. Pengalaman anak lewat aktivitas bermain dapat memberikan dasar yang kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan masalah dalam kehidupan dikemudian hari. Anak yang banyak menggunakan waktu untuk bermain cenderung lebih dapat menyelesaikan masalah dikehidupan selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap permasalahan tersebut disebabkan karena pendidik lebih sering menggunakan metode pembelajaran tanya jawab, ceramah dalam bentuk klasikal, dan penugasan menggunakan lembar kerja dan beberapa buku LKS yang telah disediakan di sekolah. Pembelajaran terkait penerapan bertingkah laku dengan baik belum sepenuhnya diterapkan. Berdasarkan kondisi tersebut melalui diskusi dan refleksi dengan dosen pembimbing, disepakati solusi tindakan tersebut yaitu dengan melakukan sebuah kegiatan bermain, kegiatan tersebut dinamakan *Sport Games*.

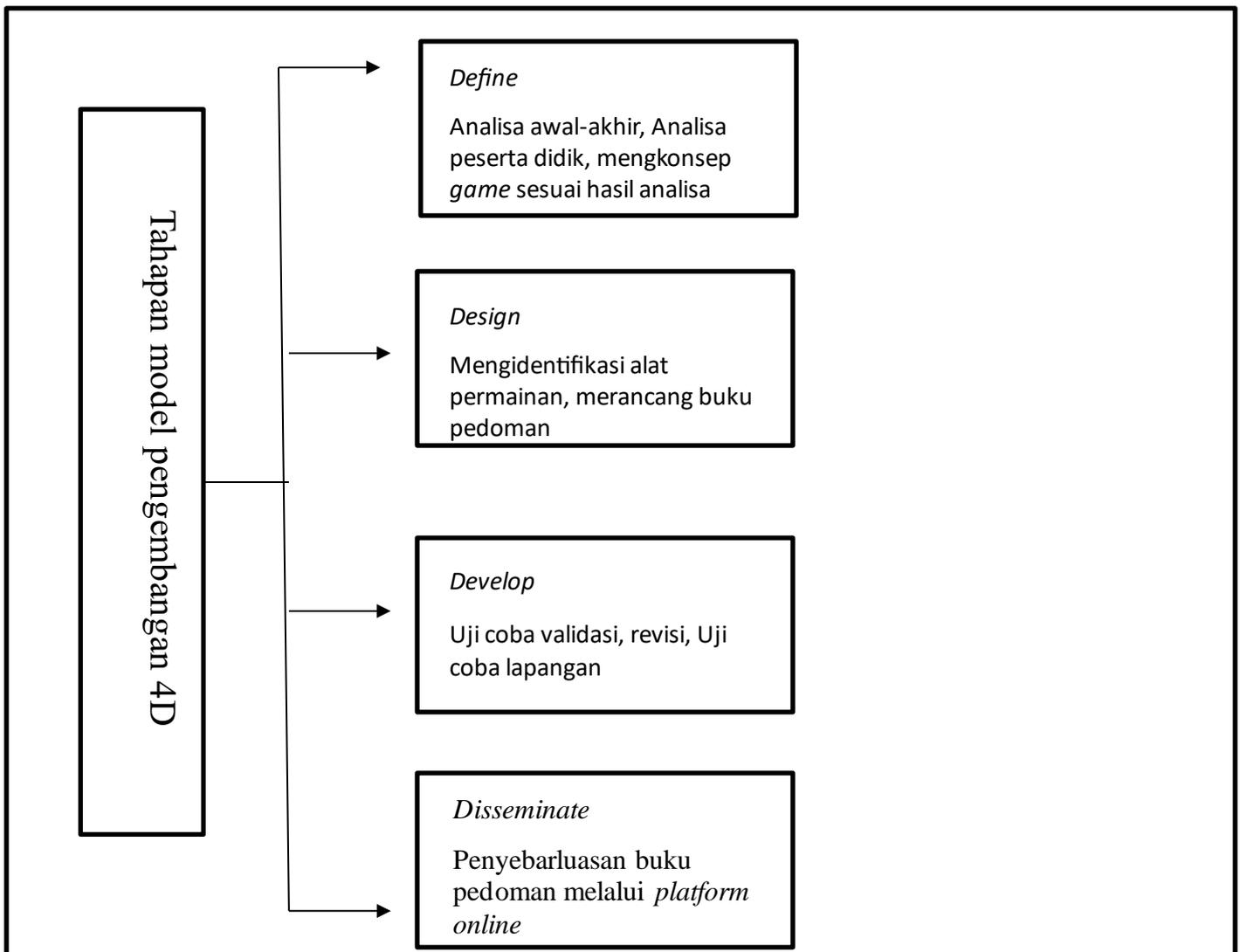
Pada permainan *sport games* ini terdapat 3 permainan tradisional yang dibagi menjadi 3 pos, yakni dimulai dari pembagian kelompok, baris sesuai urutan dan dilanjutkan dengan anak bermain pipa kelereng, bermain engklek bendera dan bermain bakiak. Permainan-permainan tersebut dilakukan dengan berkelompok yakni masing-masing kelompok berisikan 3 orang. Permainan tersebut merupakan permainan kompetisi, yang mana kelompok tiba pada garis finih terlebih dahulu ialah pemenang.

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, yang mana memiliki 4 tahap yakni *define, design, develop, disseminate*. Adapun penjabarannya sebagai berikut :



1. Terdapat anak yang tidak sabar menunggu giliran saat ingin mencuci tangan
2. Terdapat anak yang mengejek temannya saat temannya mengalami kesulitan
3. Terdapat anak yang tidak mau bekerja sama dengan temannya saat mengerjakan tugas kelompok

Pengembangan *sport games* untuk menstimulus kemampuan prososial anak



Bab III

Metode Penelitian

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2015) penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *4D*. Model pengembangan ini diawali dengan analisa terkait kebutuhan dari subjek lalu dilanjutkan dengan perencanaan dan pengembangan diakhiri dengan penyebaran sebuah produk yang dikembangkan (R & Pribadi A, 2009).

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan *Sport Games* yang berfokus untuk menstimulus kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. pada penelitian ini tingkat kelayakan diketahui melalui validasi ahli materi dan permainan. Setelah melakukan validasi, barulah dilakukan uji coba lapangan yang melibatkan anak usia 5-6 tahun.

B. Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan dari *4D* (R & Pribadi A, 2009) yakni sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model *4D* adalah pendefinisian. Pada tahap ini adalah tahap analisa kebutuhan dengan melakukan observasi langsung terhadap 3 sekolah yakni TK DWP Balongdowo, Balonggabus dan Ngampelsari.

Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap *define*, yakni sebagai berikut :

- 1) *Front-end Analysis* (Analisa Awal). Analisa awal yakni mendatangi sekolah 3 sekolah yakni TK DWP Balongdowo, Ngampelsari dan Balonggabus untuk meminta izin melakukan observasi pra penelitian. Setelah itu melakukan observasi peserta didik.
- 2) *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik). Analisa peserta didik yakni mengobservasi peserta didik terkait kemampuan prososial mereka. Ditemukan beberapa poin, yakni terdapat beberapa anak yang tidak sabar menunggu giliran mencuci tangan, terdapat anak yang tidak mau Kerjasama dalam menyelesaikan tugas dan juga terdapat anak yang mengejek temannya saat temannya mengalami kesusahan.
- 3) *Concept Analysis* (Analisa Konsep). Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep bermain yakni *sport games* agar sesuai dengan kondisi anak disekolah.

2. Tahap *Design*

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media yang sesuai/relevan dengan suatu permasalahan yang akan diatasi. Pada tahap ini, peneliti mencari alat permainan yang sudah terkonsep. Peneliti melakukan pembelian mainan tidak membuat, hal ini bertujuan untuk mempersingkat waktu dan memberikan sebuah alat permainan yang berkualitas pada anak

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap

untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan).

- 1) *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli). *Expert appraisal* merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas ahli materi dan ahli permainan yakni dosen Pendidikan Islam anak didik Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan.
- 2) *Developmental Testing* (Uji Coba Pengembangan). Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung dari pendidik kelas. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba secara langsung pada 3 sekolah yakni TK DWP Balongdowo, Baloggagbus dan Ngampelsari. Setelah melakukan uji coba pada 3 sekolah tersebut, para pendidik pada sekolah tersebut menilai dan memberikan saran serta masukan pada permainan *sport games*.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model *4D* adalah tahap penyebarluasan. Pada tahap ini peneliti menyebarluaskan buku fisik kepada 3 sekolah yang dilakukan uji coba dalam penelitian, serta melakukan penyebarluasan melalui platform online yakni Kompasiana, *Flipbooks* dan *YouTube*.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan, kevalidan dan kemenarikan media. Tingkat kevalidan produk diketahui dari hasil validasi para ahli yaitu ahli materi.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba mengacu pada rancangan uji coba yang akan dilaksanakan oleh peserta didikan. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

a. Uji Validitas Ahli

Uji validitas ahli digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk sebelum digunakan. Pada uji validasi ini menggunakan pengujian validitas isi, yang mana hal ini dapat dilakukan dengan dengan membandingkan butir-butir pada instrumen dengan sebuah produk yang akan diuji (Sugiyono, 2015). Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan *sport games* adalah orang yang berkompeten pada bidangnya yaitu ahli materi dan ahli media yakni dosen Pendidikan Islam Peserta didik Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan. Dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian materi.

b. Uji lapangan Subjek

Uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik usia 5-6 tahun pada 3 TK. Pada TK DWP Baloggabus uji coba dilaksanakan tanggal 04 Mei 2023, TK DWP Ngampelsari uji coba dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2023 dan yang terakhir yakni TK DWP Balongdowo uji coba dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2023. Uji

coba yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan kelompok besar yakni seluruh anak usia 5-6 tahun atau kelompok B pada 3 sekolah tersebut.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada bagian ini dikemukakan bahwa, peneliti menggunakan pengumpulan data yang utama yaitu: observasi, angket dan dokumentasi.

Adapun penjabaran pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Pada data observasi ini peneliti ambil saat masa observasi pra penelitian sebelum pelaksanaan penelitian. Observasi pra penelitian ini dimulai saat peneliti mengunjungi beberapa sekolah TK yang belum menerapkan sebuah proyek berupa permainan bersifat kelompok. Sehingga ditemukan tiga sekolah, yakni TK DWP Balonggabus, Balongdowo dan Ngampelsari menurut penjelasan pendidik belum pernah menerapkan sebuah proyek berupa permainan bersifat kelompok. Setelah itu, peneliti melakukan observasi lebih lanjut untuk menganalisa para peserta didik, sehingga ditemukan beberapa poin berkaitan dengan kemampuan prososial yang belum berkembang pada anak di usia 5-6 tahun. Pada melaksanakan observasi pra penelitian ini peneliti terfokus pada kegiatan dan tingkah laku anak dan peneliti melakukan observasi tanpa memberi tahu terkait tanggal pelaksanaan observasi pra penelitian pada pendidik, sehingga kegiatan dan tingkah laku anak

yang terjadi pada saat itu dilakukan secara alami atas dasar kemauan anak tersebut. Setelah pelaksanaan observasi pra penelitian tersebut peneliti mengkonfirmasi apakah tingkah laku anak tersebut sering terjadi atau hanya baru kali ini terjadi, dan para pendidik mengatakan bahwa tingkah laku tersebut terjadi hampir setiap hari.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan, produk yang akan digunakan dalam penelitian dengan mengumpulkan hasil data pertanyaan dari ahli permainan atau media.

Berikut halaman Selanjutnya terdapat kisi-kisi instrumen validator ahli permainan dan ahli materi dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan :

Tabel 3.1 : Tabel Validitas Ahli Permainan

Variable	Sub variable	Indikator
Permainan	<i>Sport games</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Permainan tersebut melibatkan sebuah perlombaan, yang mana anak akan mendapatkan sebuah misi yang harus diselesaikan - Permainan tersebut melibatkan motorik anak (motorik kasar dan motorik halus). Motorik kasar dilihat dari permainan engklek dan permainan bakiak, motorik halus dilihat dari permainan kelereng - Permainan dilakukan diruangan terbuka, yakni lapangan. Hal ini agar anak leluasa saat bermain - Permainan dilakukan secara tertib dan lancar dengan menerapkan peraturan permainan yang diberitahukan saat awal permainan.
	Permainan kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat aturan dalam permainan dan anak mematuhihnya hingga permainan berakhir - Saling membantu dalam pelaksanaan permainan, ditunjukkan saat permainan engklek yakni membantu teman yang kesusahan dalam melompat

		<ul style="list-style-type: none">- Saling berbagi dalam bermain, ditunjukkan saat bermain bakiak, misalnya anak berbagi tempat kaki pada bakiak oleh anggota kelompoknya.- Mampu menyelesaikan permasalahan, yakni dilihat saat anak-anak bermain sampai akhir bersama anggota kelompoknya.
--	--	---

Tabel 3.2 : Tabel Validitas Ahli Materi

Variable	Sub variable	Indikator
Kemampuan Prososial	Berbagi	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu berbagi peran saat bermain - Anak mampu toleran terhadap kelompok saat bermain - Anak mampu memberikan motivasi kepada temannya saat mengalami kesulitan
	Kerja Sama	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu berkerja sama dengan baik bersama kelompok - Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain - Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain
	Menolong	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menolong anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain - Anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghargai usaha mereka
	Jujur	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu bersikap sportif saat bermain - Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain

		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mengungkapkan pendapat terkait strategi saat bermain - Anak mampu bermain dengan kelompok yang sama dari awal hingga akhir permainan
--	--	--

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil video dan foto pada saat kegiatan bermain *sport games*. Pengambilan video dan foto digunakan sebagai sebagai arsip dalam pelaksanaan bermain *sport games*.

E. Teknik Analisa Data

1. Data

Terdapat beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu: angket validasi, observasi dan dokumentasi. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

a. Angket validasi ahli

Peneliti memberikan lembar validasi kepada validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Dalam mengisi lembar validasi, para validator memberikan tanda cek yang menggunakan skala penilaian likert (1-3). Alasan peneliti menggunakan skala likert yakni agar jawaban suatu pilihan validator dapat berupa alternatif, sehingga informasi mengenai pilihan tersebut dapat diperjelas.

b. Observasi

Pada data observasi ini peneliti ambil saat masa observasi pra penelitian sebelum pelaksanaan penelitian. Observasi pra lapangan ini dimulai saat peneliti mengunjungi beberapa sekolah TK yang belum menerapkan sebuah proyek berupa permainan bersifat kelompok. Sehingga ditemukan tiga sekolah, yakni TK DWP Balonggabus, Balongdowo dan Ngampelsari menurut penjelasan pendidik belum pernah menerapkan sebuah proyek berupa permainan bersifat kelompok. Setelah itu, peneliti melakukan observasi lebih lanjut untuk menganalisa para peserta didik, sehingga ditemukan beberapa poin berkaitan dengan kemampuan prososial yang belum berkembang pada anak di usia 5-6 tahun. Pada melaksanakan observasi pra penelitian ini peneliti terfokus pada kegiatan dan tingkah laku anak dan peneliti melakukan observasi tanpa memberi tahu terkait tanggal pelaksanaan observasi pra penelitian pada pendidik, sehingga kegiatan dan tingkah laku anak yang terjadi pada saat itu dilakukan secara alami atas dasar kemauan anak tersebut. Setelah pelaksanaan observasi pra penelitian tersebut peneliti mengkonfirmasi apakah tingkah laku anak tersebut sering terjadi atau hanya baru kali ini terjadi, dan para pendidik mengatakan bahwa tingkah laku tersebut terjadi hampir setiap hari.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai alat bukti saat berlangsungnya penelitian. Dokumentasi juga digunakan dalam pelaksanaan

kegiatan permainan dengan menggunakan video dan foto. Alat yang digunakan untuk mengambil gambar video dan foto yaitu dengan menggunakan kamera pada *Handphone*. Dokumentasi juga digunakan untuk hasil produk buku pedoman *sport games* pada anak usia 5-6 tahun.

2. Analisa data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisa data berupa data kualitatif. Berikut penjabaran pada Analisa data kualitatif secara detail :

a. Analisa data kualitatif

Analisa data kualitatif diperoleh melalui data komentar dan saran dari para ahli yaitu ahli permainan/ahli media. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh melalui penilaian pendidik setelah dilakukan uji coba pelaksanaan permainan.

Bab IV

Hasil Penelitian Dan Pengembangan

A. Deskripsi Hasil pengembangan produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku pedoman dalam melaksanakan permainan. Buku pedoman ini diberikan judul “*Prososial Sport Games*” merupakan sebuah buku yang berisikan terkait cara bermain, alat-alat yang dibutuhkan, aturan permainan dan juga faktor pendukung dan penghambat dalam bermain. Pada pengembangan *sport games* ini menggunakan model pengembangan *4D*.

Adapun penjelasan tahapan dalam penelitian sebagai berikut ;

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D adalah pendefinisian. Pada tahap ini adalah tahap analisa kebutuhan dengan melakukan observasi langsung terhadap pihak yang terkait. Dalam pengembangan produk perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur.

Ada beberapa kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap *define*, yakni sebagai berikut :

1. *Front-end Analysis* (Analisa Awal).

Pembelajaran di kelas terbiasa dengan metode ceramah dimana siswa hanya mendengarkan dan memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik. Materi yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan baik, akan tetapi terkait perkembangan kemampuan prososial anak belum ada peningkatan setelah disampaikan materi oleh pendidik. Oleh karena itu, peneliti memberikan sebuah kegiatan permainan yang mana berfokus terhadap stimulus kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun.

2. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik).

Karakteristik anak pada sekolah tersebut sama halnya seperti karakteristik anak lainnya. Anak lebih antusias pembelajaran yang berbasis permainan dan juga mereka cepat memahami terkait aturan dalam permainan. Anakanak pada sekolah tersebut belum terbiasa antri dengan teratur, sehingga dalam permainan ini peneliti memberikan peraturan bahwa yang bermain hanya beberapa anak baru dilanjutkan dengan lainnya, yang mana peneliti mengajarkan pada anak agar dapat mengantri dan sabar menunggu giliran bermain. Selain itu, anak pada sekolah tersebut mengejek temannya yang belum bisa, sehingga dalam permainan ini peneliti memberikan arahan untuk mensupport temannya yang sedang bermain.

3. *Concept Analysis* (Analisa Konsep).

Pada Analisa konsep ini peneliti mencocokkan terkait permainan yang sudah dirancang dengan komponen kemampuan prososial anak.

Sehingga dapat ditemukan instrumen yang dapat mengukur kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun melalui *sport games* sebagai berikut ;

a. Berbagi

1. Anak mampu berbagi peran saat bermain
2. Anak mampu toleran terhadap kelompok saat bermain
3. Anak mampu memberikan motivasi kepada temannya saat mengalami kesulitan Berbagi

b. Kerjasama

4. Anak mampu berkerja sama dengan baik bersama kelompok
5. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain
6. Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain

c. Menolong

7. Anak mampu menolong anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain
8. Anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghargai usaha mereka

d. Jujur

9. Anak mampu bersikap sportif saat bermain
10. Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain

11. Anak mampu mengungkapkan pendapat terkait strategi saat bermain
12. Anak mampu bermain dengan kelompok yang sama dari awal hingga akhir permainan

Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini berfokus pada pemilihan media untuk identifikasi media yang sesuai/relevan yang sesuai dengan konsep permainan dan juga permasalahan yang dihadapi. Pemilihan media didasarkan pada hasil analisa konsep dan karakteristik peserta didik sebagai pengguna. Selain itu, pada tahap desain ini juga berfokus pada rancangan buku yang berisikan konsep permainan yang akan disebarluaskan melalui *platform online*.

1. Rancangan permainan

Pada rancangan permainan ini awalnya terdapat 3 permainan dan 2 tantangan disetiap peralihan permainan, dengan melalui pertimbangan dosen pembimbing dan penguji akhirnya diringkas menjadi 3 permainan. Permainan pertama yakni pipa kelereng, yang mana menggunakan alat-alat yakni kelereng, pipa yang dipotong menjadi setengah, kardus sebagai tempat jatuhnya kelereng dan terakhir kelereng berukuran jumbo dengan berat lebih dari 20 gram. Permainan tersebut dimainkan dengan anak memposisikan pipa

yang mereka pegang masing-masing anak 1 agar kelereng dapat menggelinding pada kardus.



Gambar 4.1 : Permainan Pipa Kelereng

Pada permainan kedua yakni engklek bendera, yang mana membutuhkan peralatan banner engklek, wadah untuk menaruh bendera dan juga bendera yang diprint sesuai topik pembelajaran dan menggunakan sumpit sebagai tiang bendera. Permainan tersebut dilakukan setelah kelereng dapat masuk dalam kardus. Permainan tersebut dimulai saat anak mengambil bendera, lalu melompati arena engklek (banner) sesuai dengan urutan angka, jika terdapat kotak satu menggunakan satu kaki jika terdapat kotak dua maka menggunakan dua kaki. Anak melompati arena engklek sambil memegang bendera, setelah semua terlompati barulah dapat meletakkan bendera pada wadah yang telah disediakan. Pada permainan ini dimainkan secara individu dan setiap anak wajib menyelesaikan permainan ini. Jika sudah, barulah dapat melanjutkan pada permainan terakhir.



Gambar 4.2 : Permainan Engklek Bendera

Permainan terakhir yakni permainan bakiak, yang mana membutuhkan satu alat permainan yakni bakiak. Anak bermain bakiak secara bersama-sama dengan menyeimbangkan kaki mereka dengan kelompok lalu berjalan hingga pada garis finish. Sesampainya pada garis finish itulah pemenang dalam permainan *sport games* ini.



Gambar 4.3 : Permainan Bakiak

Pada pelaksanaan permainan ini peneliti terlibat sebagai observasi partisipan, yang mana peneliti melakukan observasi terkait permainan dan juga sebagai partisipan dalam menjaga kelangsungan permainan. Pada permainan ini pendidik juga terlibat dalam

partisipasi yang mana juga menjaga dan memberikan arahan agar anak dapat menyelesaikan permasalahan pada permainan yang dihadapi oleh mereka.

2. Pemilihan media

Pada pemilihan media ini peneliti membeli beberapa media permainan melalui *market place online dan offline*. Adapun media yang digunakan sebagai berikut :

a. Kelereng jumbo



Gambar 4.4 : Kelereng Jumbo

b. Banner engklek



Gambar 4.5 : Banner Engklek

c. Sumpit



Gambar 4.6 : Sumpit

d. Bakiak



Gambar 4.7 : Bakiak

e. Keranjang (digunakan untuk menaruh bendera)



Gambar 4.8 : Keranjang

f. Kardus (digunakan untuk menaruh kelereng)



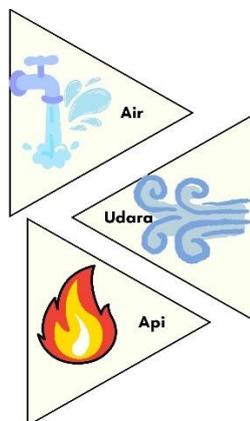
Gambar 4.9 : Kardus

g. Pipa



Gambar 4.10 : Pipa

h. Bendera (hasil print-out)



Gambar 4.11 : Desain Bendera

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan).

1. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli).

Pada *sport games* ini terapat 2 instrumen yakni instrument permainan dan instrument materi. Pada kedua instrument tersebut di validasi oleh ahli materi dan permainan yang mana merupakan dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yang ahli dalam bidangnya yakni Ibu Dosen Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dan juga Bapak Dosen Bintoro Widodo, M.Kes. Pada instrument tersebut memuat terkait permainan dan juga materi yang terdapat pada *sport games*. Instrument tersebut dinilai oleh validator dan diberi masukan untuk sebelem pelaksanaan uji coba produk pada sekolah agar permainan dapat berjalan dengan baik.

2. *Developmental Testing* (Uji Coba Pengembangan).

Pada tahap uji coba pengembangan, peneliti menggunakan 3 sekolah yakni TK DWP Balonggabus, Ngampelsari dan Balongdowo. Pada uji coba di TK DWP Balonggabus dilakukan pada tanggal 04 Mei 2023, uji coba di TK DWP Ngampelsari dilakukan pada tanggal 05 Mei 2023 dan uji coba pada TK DWP Balongdowo dilakukan pada tanggal 13

Mei 2023. Pada uji coba tersebut peneliti melakukannya setelah melaksanakan kegiatan pembuka yakni setelah baris dan berdoa.

Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model *4D* adalah tahap penyebarluasan. Pada tahap ini peneliti menyebarkan buku fisik kepada 3 sekolah yang dilakukan uji coba dalam penelitian, serta melakukan penyebarluasan melalui platform online yakni Kompasiana, *Flipbooks* dan *YouTube*.

B. Kajian produk akhir

1. Uji coba lapangan

Pada uji coba lapangan ini memperlihatkan kelompok besar yang mana terdiri dari 3 sekolah yakni TK DWP Balonggabus, Ngampelsari dan juga Balongdowo. Pada ketiga TK tersebut melakukan uji coba lapangan kepada anak kelompok B yang mana berkisar usia 5-6 tahun. Uji coba dilakukan pada hari-hari yang berbeda di setiap sekolah. Uji coba pertama dilakukan pada tanggal 4 Mei 2023 pada sekolah TK DWP Balonggabus, uji coba kedua dilakukan pada tanggal 5 Mei 2023 pada sekolah TK DWP Ngampelsari dan uji coba terakhir dilakukan pada tanggal 13 Mei 2023 pada sekolah TK DWP Balongdowo. Uji coba tersebut dilakukan setelah pembiasaan pagi pada sekolah tersebut.

Uji coba yang dilakukan pada ketiga TK tersebut yakni memainkan permainan yang diberi nama sport games berfokus pada kemampuan

prososial anak kelompok B. Menurut Santrock (Susanto, 2017) menyebutkan perilaku prososial adalah tindakan yang tidak mementingkan diri sendiri, membantu orang lain dan menunjukkan empati. Perilaku prososial mencakup tindakan membantu teman sekelas, termasuk orang lain untuk bergabung dalam kelompok, mendukung teman sekelas yang dikucilkan dan menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain. Selain itu, perilaku prososial merupakan tanda-tanda penyesuaian berbentuk perilaku dalam bermasyarakat secara positif. Perilaku Prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain, dermawan, persahabatan, kerjasama, menolong, menyelamatkan, adalah bentuk-bentuk perilaku prososial yang sangat jelas.

Berdasarkan pengamatan pra penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti terhadap 3 sekolah terdapat beberapa anak yang tidak sabar menunggu giliran saat cuci tangan, mengejek temannya saat mengalami kesulitan semasa pembelajaran dan juga terdapat anak yang tidak mau bekerjasama dengan temannya ketika mengerjakan suatu kegiatan yang bersifat kelompok, seperti tidak mau meminjamkan barang-barang miliknya kepada temannya. Sehingga hal tersebut menjadikan peneliti untuk melakukan uji coba permainan yang berfokus pada kemampuan prososial pada tiga sekolah tersebut.

Pada kemampuan prososial terdapat beberapa komponen yang dapat dijadikan tolak ukur dalam perkembangan kemampuan prososial.

Adapun komponen prososial menurut (Mussen, 2000) adalah sebagai berikut :

a. Berbagi (*sharing*)

Berbagi atau *sharing* yaitu sebuah tindakan atau perasaan yang akan diberikan atau mendapatkan dari orang lain. Pada komponen berbagi ini terlihat pada kemampuan anak yang mampu berbagi peran saat bermain, hal terlihat saat bermain pipa kelereng yang mana anak membagi peran penempatan posisi mereka agar kelereng dapat terjatuh pada kardus. Kemampuan berbagi juga terlihat pada kemampuan anak yang belum waktunya bermain saat memberikan motivasi kepada anak yang sedang bermain, hal tersebut menjadi daya pendukung anak yang sedang bermain agar lebih bersemangat. Namun, terdapat salah satu kemampuan berbagi yang belum terlihat yakni kemampuan anak bertoleran terhadap kelompok saat bermain. Terdapat beberapa kelompok yang sedang bermain belum mampu untuk bertoleran terhadap kelompok mereka, hal ini ditunjukkan saat anak bermain bakiak yang mana terdapat konflik terkait posisi mereka, hal ini dikarenakan anggota kelompok bukan teman dekat mereka sehingga mereka belum bisa berkoordinasi memecahkan masalah dengan baik. Konflik tersebut reda saat anak diberikan arahan dari guru ataupun peneliti yang sedang melakukan observasi secara partisipan.

b. Kerja sama (*cooperating*)

Kerja sama atau *cooperating* yaitu kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain guna tercapainya suatu tujuan. Pada komponen kerja sama ini terlihat pada bekerja sama dengan baik bersama kelompok. Pada kemampuan tersebut terlihat saat anak bermain bakiak yang mana kompak bekerja sama untuk melangkah hingga garis finish secara bersamaan. Akan tetapi saat anak melangkah dengan menggunakan bakiak bersama anggota kelompok mereka, terdapat teman yang belum bermain mendukung mereka secara berlebihan, yang mana hingga anak tersebut memasuki arena bermain. Akibatnya anak yang sedang bermain terganggu dan terjatuh, hal tersebut akhirnya peneliti mengajak anak tersebut untuk mundur dan memberi arahan kepada semua anak untuk tidak melewati arena bermain agar tidak mengganggu temannya. Pada komponen kerja sama yang lain terlihat saat anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain. Pada kemampuan tersebut ditunjukkan saat anak bermain kelereng, yang mana anak bekerja sama dan merealisasikan strategi yang mereka musyawarahkan agar kelereng dapat jatuh pada kardus. Kemampuan penyelesaian masalah tersebut didukung oleh anggota kelompok yang merupakan teman dekat anak, anak menjadi mampu bermusyawarah untuk memecahkan masalah

yang dihadapi mereka. Pada komponen kerja sama yang terakhir yakni anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain. Pada komponen tersebut ditunjukkan saat anak yang belum waktunya bermain memberikan motivasi agar semangat dalam bermain kepada teman mereka yang sedang bermain.

c. Menolong (*helping*)

Menolong atau *helping* yaitu kesediaan untuk menolong orang lain yang sedang berada dalam kesulitan. Pada komponen menolong ini terlihat pada kemampuan anak saat mampu menolong anggota kelompok yang sedang mengalami kesulitan saat bermain. Kemampuan tersebut terlihat saat anak bermain engklek yakni menunjukkan terkait urutan melompat dan juga meletakkan bendera pada keranjang. Selain itu, ditunjukkan saat anak bermain bakiak yakni saling tolong menolong untuk berdiri saat berjatuhan. Kemampuan menolong lainnya dapat dilihat saat anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghargai usaha yang sudah dilakukan, hal tersebut ditunjukkan saat bermain engklek yakni anak menghargai teman mereka yang sedang melompat dengan cara memberi semangat dan menunggu giliran.

d. Jujur (*honesty*)

Jujur atau *honesty* yaitu kesediaan untuk tidak berbuat curang terhadap orang lain disekitarnya. Pada komponen jujur ini terlihat pada saat anak mampu bersikap sportif serta mampu bersama anggota kelompok mereka saat bermain hingga menyelesaikannya. Salah satu pendukung anak mampu bersikap sportif dan mampu bermain bersama anggota kelompok mereka hingga selesai yakni adalah pemberian hadiah, hal tersebut sudah dikatakan oleh peneliti saat awal pembacaan aturan bermain, yakni jika anak-anak dapat sportif dan menyelesaikan terlebih dahulu akan mendapatkan hadiah terlebih dahulu daripada teman-teman mereka. Kemampuan jujur selanjutnya yakni berkaitan dengan perkataan baik, yakni anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik. Kemampuan tersebut belum terealisasikan dengan baik, yakni terdapat beberapa anak yang belum mampu untuk bertutur kata baik kepada teman mereka. Kemampuan menolong terakhir yakni anak mampu mengungkapkan pendapat terkait strategi saat bermain yang mana sesuai dengan isi pemikiran mereka, akan tetapi terdapat beberapa kelompok yang belum mampu untuk mengungkapkan isi pemikiran mereka. Faktor yang menyebabkan yakni anggota kelompok bukan teman dekat anak dan juga terdapat guru yang membantu sehingga mengakibatkan

anak tidak dapat mengatasi masalah tersebut dengan anggota kelompok mereka.

Dari hasil uji coba yang dilakukan pada tiga sekolah tersebut dapat ditarik kesimpulan mengenai faktor penghambat dan faktor pendukung dalam uji coba permainan. Adapun faktor penghambat sebagai berikut ;

1. Bantuan dari guru

Bantuan dari guru secara berlebihan membuat anak merasa kebingungan dan selain itu, anak tidak dapat mengatasi masalah bersama kelompok mereka.

2. Dukungan yang berlebihan

Dukungan dari teman yang berlebihan hingga melintasi arena bermain ini dapat mengakibatkan mengganggu tingkat kefokusannya anak, sehingga anak mengalami kebingungan.

3. Teman dekat

Anggota kelompok yang bukan teman dekat anak dapat mempengaruhi anak dalam menyusun strategi bermain, sehingga saat mengalami masalah anak tidak melakukan diskusi dan diam menunggu arahan dari guru.

Adapun faktor pendukung dari hasil uji coba permainan yakni sebagai berikut ;

1. Motivasi teman

Motivasi dan dukungan teman dapat memberikan semangat pada kelompok yang sedang bermain.

2. Arahan guru

Arahan dari guru dapat memancing anak untuk berpikir dan berdiskusi dengan anggota kelompok mereka.

3. Teman dekat

Anggota kelompok teman dekat anak dapat mempengaruhi anak dalam menyusun strategi bermain, Anak dapat berdiskusi secara aktif semasa mengalami permasalahan.

4. Hadiah

Adanya hadiah dapat menjadikan anak bersemangat dalam bermain dan berlomba-lomba untuk menang.

Setelah melakukan uji coba permainan dengan anak-anak, peneliti meminta penilaian serta masukan terkait permainan terhadap para pendidik. Penilaian yang dimaksud adalah menilai apakah kemampuan prososial anak pada pelaksanaan permainan tersebut dapat terlihat atau tidak. Tujuan pemberian penilaian dan masukan terhadap permainan adalah untuk perbaikan permainan lebih lanjut.

1) Table penilaian sekolah TK DWP Balonggabus

Table 4.7 : Table Penilaian Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun TK DWP Balonggabus

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Berbagi		
	1. Anak mampu berbagi peran saat bermain 2. Anak mampu toleran	✓	

	<p>terhadap kelompok saat bermain</p> <p>3. Anak mampu memberikan motivasi kepada temannya saat mengalami kesulitan</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>	
2	Kerja Sama		
	<p>4. Anak mampu berkerja sama dengan baik bersama kelompok</p> <p>5. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain</p> <p>6. Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
3	Menolong		
	<p>7. Anak mampu menolong anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain</p> <p>8. Anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghargai usaha mereka</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>	
4	Jujur		
	<p>9. Anak mampu bersikap sportif saat bermain</p> <p>10. Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain</p> <p>11. Anak mampu mengungkapkan</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	

	pendapat terkait strategi saat bermain 12. Anak mampu bermain dengan kelompok yang sama dari awal hingga akhir permainan	✓	
--	---	---	--

Saran dan masukan dalam perbaikan

Permainan sudah inovatif dan menarik, namun dalam hal pembahasan aturan dalam bermain di awal anak-anak belum memahaminya, hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dalam uji coba permainan.

2) Table penilaian sekolah TK DWP Ngampelsari

Table 4.8 : Table Penilaian Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun TK DWP Ngampelsari

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Berbagi		
	1. Anak mampu berbagi peran saat bermain	✓	
	2. Anak mampu toleran terhadap kelompok saat bermain	✓	
	3. Anak mampu memberikan motivasi kepada temannya saat mengalami kesulitan	✓	
2	Kerja Sama		

	<p>4. Anak mampu berkerja sama dengan baik bersama kelompok</p> <p>5. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain</p> <p>6. Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
3	Menolong		
	<p>7. Anak mampu menolong anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain</p> <p>8. Anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghargai usaha mereka</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>	
4	Jujur		
	<p>9. Anak mampu bersikap sportif saat bermain</p> <p>10. Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain</p> <p>11. Anak mampu mengungkapkan pendapat terkait strategi saat bermain</p> <p>12. Anak mampu bermain dengan kelompok yang sama dari awal hingga akhir permainan</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p>

Saran dan masukan dalam perbaikan

Alhamdulillah ibu fariza sudah observasi di TK DWP Ngampelsari dengan baik, anak-anak senang dan mengerti penjelasannya dengan tersedianya alat permainan. Dalam perbaikan yakni terkait dalam mengkondisikan anak lebih ditingkatkan.

3) Table penilaian sekolah TK DWP Balongdowo

Table 4.9 : Table Penilaian Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun TK DWP Balongdowo

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Berbagi		
	1. Anak mampu berbagi peran saat bermain	✓	
	2. Anak mampu toleran terhadap kelompok saat bermain	✓	
	3. Anak mampu memberikan motivasi kepada temannya saat mengalami kesulitan	✓	
2	Kerja Sama		
	4. Anak mampu berkerja sama dengan baik bersama kelompok	✓	
	5. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain	✓	

	6. Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain	✓	
3	Menolong		
	7. Anak mampu menolong anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain	✓	
	8. Anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghargai usaha mereka	✓	
4	Jujur		
	9. Anak mampu bersikap sportif saat bermain	✓	
	10. Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain	✓	
	11. Anak mampu mengungkapkan pendapat terkait strategi saat bermain	✓	
	12. Anak mampu bermain dengan kelompok yang sama dari awal hingga akhir permainan	✓	

Saran dan masukan dalam perbaikan

- Kerja sama antar para pendidik dan peneliti perlu ditingkatkan
- Pengenalan alat bermain perlu penjelasan lebih lanjut

Terkait saran dan masukan dari para pendidik di Sekolah TK DWP Balonggabus, Ngampelsari dan Balongdowo ditarik kesimpulan yakni penjelasan aturan bermain dibikin semenarik mungkin agar anak-anak memahami aturan bermain. Pada saat melakukan uji coba, peneliti hanya membaca dan menerapkan aturan bermain. Selain itu, kerja sama antar pendidik dan peneliti perlu ditingkatkan Kembali, hal tersebut karena anak yang bermain sangat banyak dan peneliti tidak fokus untuk memperhatikan anak-anak tersebut. Terakhir yakni penjelasan alat bermain belum dijelaskan secara detail oleh peneliti, hal ini dikarenakan peneliti tidak memiliki waktu yang banyak untuk menjelaskan alat permainan secara detail sehingga peneliti hanya menjelaskan cara bermain menggunakan alat permainan tersebut saja.

2. Validasi hasil ahli instrumen

Pada tahap validasi instrumen ahli, peneliti akan melakukan analisa hasil data berdasarkan nilai validasi yang didapat dari penilaian oleh validator ahli. Penilaian dilakukan untuk melihat apakah pengembangan *sport games* yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan. Pada validasi instrumen ini, peneliti memvalidasi 2 instrumen yakni instrumen materi dan juga instrumen ahli permainan.

A. Validasi instrument permainan oleh ahli permainan

Pada validasi permianan ini dilakukan untuk melihat apakah permainan tersebut dapat dikatakan *sport games* yang memuat

beberapa unsur dari ciri-ciri *sport games*. Selain itu juga melihat apakah permainan ini bersifat kooperatif yang mana hal ini dikarenakan permainan ini dilakukan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok memerlukan kerja sama yang solid antar anggota kelompok, sehingga harus dilakukan secara kooperatif.

Pada validasi instrument permainan ini, dilakukan oleh ahli permainan yang mana merupakan dosen pada fakultas tarbiyah dan keguruan yakni ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dan bapak Bintoro Widodo, M.Kes. Pada validasi instrument permainan menggunakan skala likert yang terdiri dari 3 skala penilaian yakni (1) Tidak sesuai/tidak dapat digunakan, (2) Kurang sesuai/perlu perbaikan dan (3) Sesuai/dapat digunakan. Setelah divalidasi dengan memberi tanda centang pada kolom, para validator memberikan saran dan perbaikan berbentuk deskriptif dengan tujuan memperbaiki instrument agar menjadi lebih baik.

Adapun table instrument yang divalidasi oleh ahli permainan adalah sebagai berikut :

- Table instrument ahli permainan oleh ibu Dessy

Table 4.3 : Table Penilaian Instrumen Permainan

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Permainan melibatkan sebuah perlombaan			✓

2.	Permainan melibatkan motorik anak			✓
3.	Permainan dilakukan di ruangan terbuka			✓
4.	Terdapat aturan dalam permainan		✓	
5.	Saling membantu dalam bermain			✓
6.	Saling berbagi dalam bermain			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Instrumen penelitian pada tiap aspek tidak hanya terdapat pada satu permainan. Silahkan dijabarkan pada semua permainan atau diredaksikan dengan *sport games* sesuai judul penelitian. Dalam buku pedoman permainan belum terdapat aturan bermain yang jelas.

- Table instrument ahli permainan oleh bapak Bintoro

Table 4.4 : Table Penilaian Instrumen Permainan

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Permainan melibatkan sebuah perlombaan			✓
2	Permainan melibatkan motorik anak			✓
3	Permainan dilakukan di ruangan terbuka			✓
4	Terdapat aturan dalam permainan			✓
5	Saling membantu dalam bermain			✓
6	Saling berbagi dalam bermain			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan

2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Pada instrument mengukur semua permainan

B. Validasi instrument materi oleh ahli materi

Pada validasi instrument materi ini melihat terkait materi yakni kemampuan prososial apakah sudah terdapat pada *sport games* atau belum. Pada kemampuan prososial ini mengambil 4 komponen yakni kerja sama, menolong, berbagi dan juga jujur. Selain melihat kemampuan prososial pada *sport games*, ahli materi ini juga melihat terkait desain dan isi buku pedoman permainan apakah sudah layak untuk disebarluaskan pada *plattfrom online* atau belum.

Pada validasi instrument materi ini, dilakukan oleh ahli materi yang mana merupakan dosen pada fakultas tarbiyah dan keguruan yakni ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dan bapak Bintoro Widodo, M.Kes. Pada validasi instrument materi menggunakan skala likert yang terdiri dari 3 skala penilaian yakni (1) Tidak sesuai/tidak dapat digunakan, (2) Kurang sesuai/perlu perbaikan dan (3) Sesuai/dapat digunakan. Setelah divalidasi dengan memberi tanda centang pada kolom, para validator memberikan saran dan perbaikan berbentuk deskriptif dengan tujuan memperbaiki instrument agar menjadi lebih baik.

1) Table instrument materi yang terdapat pada permainan

Adapun table instrument yang divalidasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut :

Table instrument ahli materi oleh ibu Dessy

Table 4.5 : Table Penilaian Instrumen Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Anak mampu berbagi tempat dengan anggota kelompok saat bermain bakiak			✓
2.	Anak mampu bersikap menerima (toleran) terhadap posisi kaki teman pada bakiak		✓	
3.	Anak mampu memotivasi temannya saat sedang mengalami kesulitan		✓	
4.	Anak mampu bekerja sama saat bermain pipa kelereng dengan anggota kelompok		✓	
5.	Anak mampu bermain pipa kelereng bersama anggota kelompok dengan kooperatif			✓
6.	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan kelompok saat bermain pipa kelereng		✓	
7.	Anak mengetahui teman yang sedang kesusahan saat bermain engklek bendera dan mampu merespon dengan memberikan pertolongan			✓
8.	Anak mampu menghargai usaha teman dengan menunggu teman dalam menyelesaikan tantangan engklek bendera			✓
9.	Anak mampu bersikap sportif dalam bermain		✓	

10.	Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain		✓	
11.	Anak mampu mengungkapkan isi pemikiran yang seharusnya bukan sebaliknya			✓
12.	Anak mampu setia pada tim hingga permainan berakhir			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan penilaian instrumen modul

Instrumen penelitian pada tiap aspek tidak hanya terdapat pada satu permainan. Silahkan dijabarkan pada semua permainan atau diredaksikan dengan *sport games* sesuai judul penelitian.

Table instrument ahli permainan oleh bapak Bintoro

Table 4.6 : Table Penilaian Instrumen Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Anak mampu berbagi tempat dengan anggota kelompok saat bermain bakiak			✓
2	Anak mampu bersikap menerima (toleran) terhadap posisi kaki teman pada bakiak		✓	
3	Anak mampu memotivasi temannya saat sedang mengalami kesulitan		✓	
4	Anak mampu bekerja sama saat bermain pipa kelereng dengan anggota kelompok		✓	
5	Anak mampu bermain pipa kelereng bersama anggota kelompok dengan kooperatif			✓

6	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan kelompok saat bermain pipa kelereng		✓	
7	Anak mengetahui teman yang sedang kesusahan saat bermain engklek bendera dan mampu merespon dengan memberikan pertolongan			✓
8	Anak mampu menghargai usaha teman dengan menunggu teman dalam menyelesaikan tantangan engklek bendera			✓
9	Anak mampu bersikap sportif dalam bermain		✓	
10	Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain		✓	
11	Anak mampu mengungkapkan isi pemikiran yang seharusnya bukan sebaliknya			✓
12	Anak mampu setia pada tim hingga permainan berakhir			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan penilaian instrumen modul

Pada instrument mengukur semua permainan

Setelah dilakukan validasi, peneliti melakukan revisi indicator pada instrument sesuai dengan saran validator. Sehingga hasil indicator pada instrument setelah direvisi sebagai berikut :

- 1) Anak mampu berbagi peran saat bermain
- 2) Anak mampu toleran terhadap kelompok saat bermain

- 3) Anak mampu memberikan motivasi kepada temannya saat mengalami kesulitan
- 4) Anak mampu berkerja sama dengan baik bersama kelompok
- 5) Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain
- 6) Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain
- 7) Anak mampu menolong anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain
- 8) Anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghargai usaha mereka
- 9) Anak mampu bersikap sportif saat bermain
- 10) Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain
- 11) Anak mampu mengungkapkan pendapat terkait strategi saat bermain
- 12) Anak mampu bermain dengan kelompok yang sama dari awal hingga akhir permainan

C. Validitas materi pada modul

Pada rancangan buku ini divalidasi oleh ahli materi, yang mana merupakan dosen pada fakultas tarbiyah dan keguruan. Rancangan buku di validasi dan diberi masukan untuk buku dapat disebarluaskan. Masukan-masukan yang diberikan oleh

validator menjadikan buku pedoman menjadi lebih baik dari pada sebelumnya.

Table 4.6 : Table Penilaian Instrumen Modul

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian ukuran modul (B5)			✓
2.	Kesesuaian ukuran margin			✓
3.	Kesesuaian ukuran huruf		✓	
4.	Kombinasi pewarnaan pada cover			✓
5.	Kombinasi gambar pada cover			✓
6.	Proporsi ukuran huruf pada judul dan keterangan		✓	
7.	Kesesuaian penggunaan judul pada materi yang dibahas		✓	
8.	Kesesuaian materi pada judul yang tertera		✓	
9.	Penggunaan variasi huruf		✓	
10.	Kesesuaian gambar pada materi			✓
11.	Spasi antar huruf			✓
12.	Kemenaarikan penampilan modul			✓
13.	Penggunaan bahasa dapat memudahkan pembaca		✓	

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Penambahan aturan bermain, faktor pendukung dan penghambat.
Kajian penelitian relevan dibuat poin. Persingkat latar belakang.

Pada komponen prososial bikin menjadi table dan bikin semenarik mungkin

Adapun table penilaian modul oleh pak Bintoro yakni sebagai berikut :

Table 4.7 : Table Penilaian Instrumen Modul

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Kesesuaian ukuran modul (B5)			✓
2	Kesesuaian ukuran margin			✓
3	Kesesuaian ukuran huruf			✓
4	Kombinasi pewarnaan pada cover			✓
5	Kombinasi gambar pada cover			✓
6	Proporsi ukuran huruf pada judul dan keterangan			✓
7	Kesesuaian penggunaan judul pada materi yang dibahas			✓
8	Kesesuaian materi pada judul yang tertera			✓
9	Penggunaan variasi huruf			✓
10	Kesesuaian gambar pada materi			✓
11	Spasi antar huruf			✓
12	Kemenarikan penampilan modul			✓
13	Penggunaan bahasa dapat memudahkan pembaca			✓

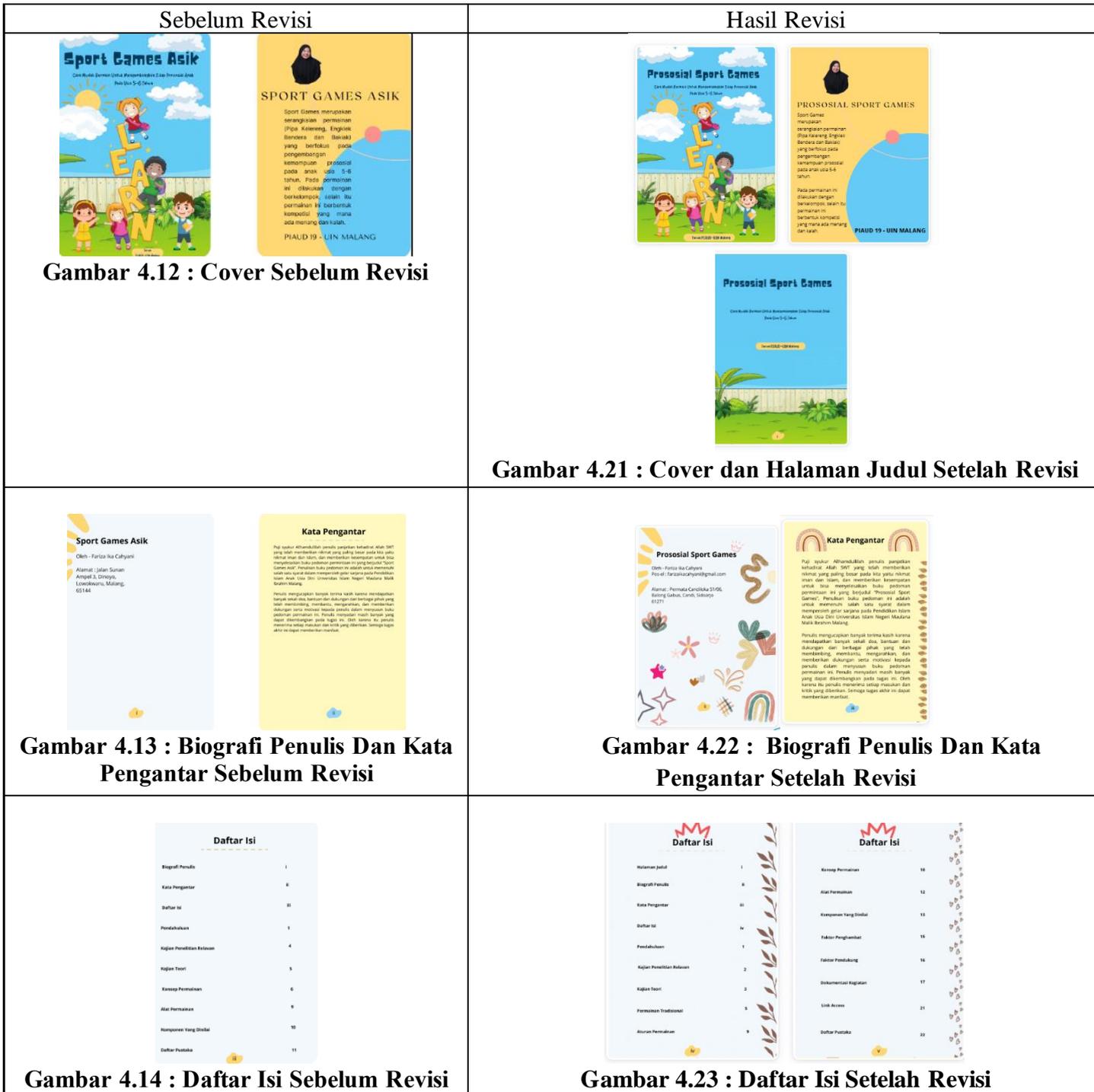
Deskriptor Penilaian

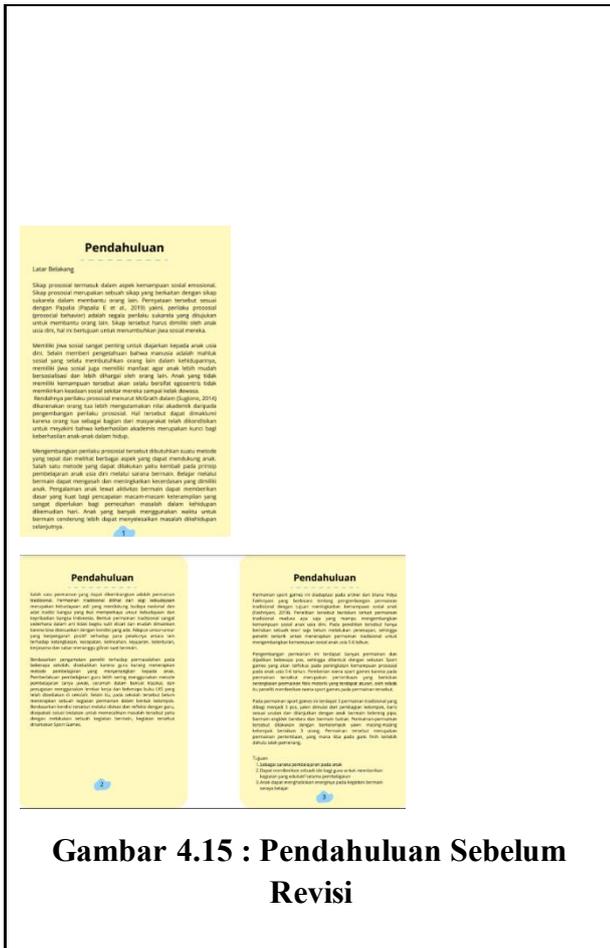
1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Penambahan subtansi permainan (penjabaran terkait permainan yang digunakan dengan menghubungkan sejarah)

Adapun desain buku pedoman adalah sebagai berikut :

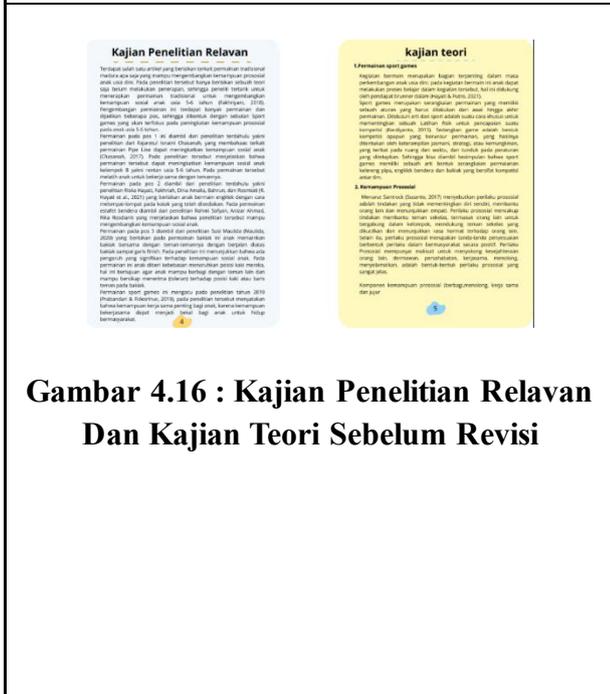




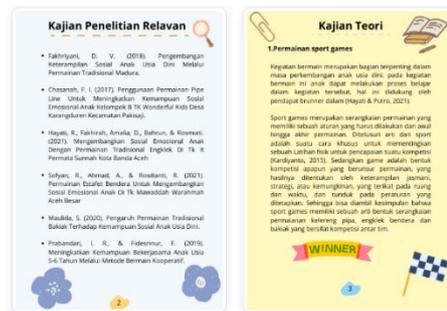
Gambar 4.15 : Pendahuluan Sebelum Revisi



Gambar 4.24 : Pendahuluan Setelah Revisi



Gambar 4.16 : Kajian Penelitian Relevan Dan Kajian Teori Sebelum Revisi



Gambar 4.25 : Kajian Penelitian Relawan Dan Kajian Teori Setelah Revisi

 <p>Konsep Permainan</p> <p>Pada saat permainan, anak memiliki kesempatan untuk 3 orang, pengisian kelompok ini tidak mengontrol perilaku individu atau orang lain, anak tidak terpengaruh. Setelah pengisian kelompok, guru tidak mengontrol anak 3 kelompok anak dapat bermain lebih banyak, anak bisa bermain dengan teman-temannya.</p> <p>Konsep Permainan</p> <p>Pada saat 2 permainan sport games ini dimana saat kelompok sudah melakukan permainan pada saat permainan. Pada saat ini waktu masing-masing anak berbeda-beda, masing-masing anak dengan teman-temannya.</p> <p>Konsep Permainan</p> <p>Pada saat kegiatan permainan sport games ini dimana saat kelompok sudah melakukan permainan pada saat permainan. Pada saat ini waktu masing-masing anak berbeda-beda, masing-masing anak dengan teman-temannya.</p>	 <p>Permainan Tradisional</p> <p>Menurut Marzan & Hamdi (2017: 46) mengatakan bahwa "permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan ketertarikan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dilakukan berdasar tradisi turun-temurun".</p> <p>Permainan tradisional anak menurut "Direktorat Nela Budaya" adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan menggunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil pengalihan budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun-temurun dari nenek moyang.</p> <p>Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan berlatar belakang kebudayaan kesenangan pada anak dengan menggunakan aturan dan alat permainan yang mudah di cari.</p> <p>Manfaat permainan tradisional</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan daya kritis 2. Melatih keuletan 3. Melatih perkembangan fisik anak 4. Melatih kemampuan berkolaborasi 5. Menanamkan budaya kekeluargaan <p>Permainan Tradisional</p> <p>1 Permainan keling</p> <p>Permainan keling sudah dikenal di Perancis pada abad ke-12. Pada waktu itu Perancis menyebut permainan keling dengan sebutan 'balle' yang mempunyai arti bola-bola kecil. Keling pada zaman dahulu terbuat dari batu kecil atau dari tanah liat yang dikukus bentuk bulat kecil.</p> <p>Permainan tradisional keling merupakan sebuah permainan yang berbentuk bulat kecil yang terbuat dari tanah atau kaca dengan aturan yang bermacam-macam. Permainan ini dilakukan kebanyakan oleh anak laki-laki dan dapat dimainkan lebih dari dua orang dengan cara bermain keling dilakukan pada tempat yang telah diperagakan kemudian setiap anak membidai dan berusaha mengulangi keling tersebut dari tempatnya sehingga keling yang keluar akan menjadi miliknya. Pada permainan keling ini musuh tegang fokus dan ketangkasan tangan anak saat membidai keling.</p> <p>Permainan Tradisional</p> <p>2 Permainan engklek</p> <p>Engklek merupakan permainan tradisional lempatombatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan engklek bermakna sebagai perangnya manusia dalam meraih kekuasaan. Namun bukan dengan saling sruksuk. Ada aturan tertentu yang harus dipatuhi untuk mendapatkan tempat tersebut. Permainan engklek dikenal dengan sebutan "sindir" di Jawa Timur, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di Indonesia, seperti Jawa, Sulawesi, Sumatera, Bali dan Kalimantan, bahkan dikenal diabitan dunia seperti, India, Belanda, dan Inggris.</p> <p>Di belanda permainan ini dikenal dengan sebutan "tandag maandig", sedangkan di Inggris dikenal dengan nama "hoppers". Permainan ini sudah ada sejak zaman romawi kuno, jadi tidak mengherankan permainan ini memiliki nama yang berbeda di berbagai tempat. Permainan engklek di daerah lokasi penelitian dikenal dengan sebutan "inglik" atau "seplok" karena cara melompatnya menggunakan satu kaki secara beruntun.</p> <p>Permainan Tradisional</p> <p>3 Permainan bakiak</p> <p>Bakiak adalah alat kaki terbuat dari bahan kayu yang pada zaman sekarang tidak banyak dipakai lagi dibandingan sandal di Jawa pada umumnya. Sering dipertandingan adalah sandal jepit.</p> <p>Sejarah bakiak bukan hanya asal Jawa, tetapi adalah asal bahasa Tionghoa. Karena asal muasal bakiak adalah dari Tionghoa yang telah dipakai oleh bangsawan waktu epok zaman Dinasti Han atau sebelumnya pada abad 2 Sebelum Masehi, yang disebut Wuji, dan dibuat bakiak memiliki menjadi bakiak. Kemudian muji ini tentunya bersama kebudayaan Tionghoa lainnya terdistribusi ke Korea, Jepang dan Nusantara. Permainan ini dipertandingkan sekitar tahun 1970 di Sumatera barat dikenal dengan sebutan terompong jangjung.</p>
 <p>Alat Permainan</p> <p>Terdapat beberapa alat permainan yang digunakan antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keling: menggunakan keling-jangkrik dengan panjang 20 gram dan diameter keling lebih 2,5 Pipa: menggunakan pipa dengan panjang sekitar 30 cm atau lebih dengan diameter 1 cm, dibalut dengan plastik bening Bendera: dibenda dibuatkan dengan menggunakan kawat pada kaki atau tali Wadah/Tempat: pada wadah bendera menggunakan wadah untuk tempat meletakkan bendera dengan bentuk bulat dan dilubangi untuk kelengkapan permainan. Sedangkan untuk keling menggunakan kotak dan diberi pembatas arah Bakiak: bakiak ini terbuat dari kayu dan berbentuk 	 <p>Aturan Permainan</p> <p>Terdapat beberapa aturan bermain sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan dilakukan secara berkelompok, dengan anggota 3 orang dalam kelompok. 2. Permainan berbentuk kompetisi, yang mana setiap kelompok saling berbantu untuk menyelesaikan tantangan. 3. Terdapat 3 tantangan permainan, yang mana dalam satu kelompok tersebut harus saling membantu satu sama lain. 4. Semua anak wajib menyelesaikan permainan baik yang individu ataupun kelompok. 5. Anak yang sedang tidak bermain dapat memberi sorakan semangat pada kelompok yang sedang bermain, tanpa mengganggu kelompok yang sedang bermain. 6. Anak yang sedang tidak bermain dilarang membantu kelompok yang sedang bermain. 7. Aturan dibaca pada awal permainan. 8. Guru dapat membantu memberi arahan saat anak mengalami kesulitan. 9. Pememen dapat dilihat dari kelompok yang telah menyelesaikan tantangan terakhir, yakni permainan bakiak.

Gambar 4.17 : Konsep Permainan Sebelum Revisi

Gambar 4.26 : Permainan Tradisional Tambahan Dari Validator

Gambar 4.18 : Alat Permainan Sebelum Revisi

Gambar 4.27 : Aturan Permainan Tambahan Dari Validator

Komponen Yang Dinilai

Berbagi

- Anak mampu berbagi tempat dengan anggota kelompok saat bermain bebas.
- Anak mampu berbagi menerima tolongan terhadap posisi kaki teman pada waktu.

Kerja Sama

- Anak mampu bermain bersama pada bermain anggota kelompok dengan kooperatif.
- Anak mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah saat bermain kelompok-pada dengan anggota kelompok.

Mendukung

- Anak mengetahui teman yang sedang kesulitan saat bermain angklek bendera dan mampu merespon dengan memberikan pertolongan.
- Anak mampu menghargai usaha teman dengan menyukseskan teman dalam menyelesaikan tantangan angklek bendera.

Jujur

- Anak mampu bersikap sportif dalam bermain.
- Anak mampu menubuhkan teman dengan tutur kata yang baik saat bermain.

Pernyataan diatas juga sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek kemampuan prososial sebagai berikut:

- Bermain dengan teman sebaya
- Mengikuti perintah sederhana dan menegakkan secara wajar
- Berbagi dengan teman lain
- Menghargai hak dan pertanggungjawabannya orang lain
- Berbagi kelompok dengan teman
- Dapat menyelesaikan masalah dan penyelesaian diterima secara sosial
- Menunjukkan sikap toleran
- Mengenal kata terima dan sipan terima

Gambar 4.19 : Komponen Yang Dinilai Sebelum Revisi

Konsep Permainan

Anak-anak dapat bermain memancing dengan alat sesuai kelompok, untuk anak yang belum giatan bermain dapat berada di samping guru untuk memberikan motivasi kepada teman mereka. Bagi kelompok yang sedang bermain harap mendengarkan arahan bermain yang dibacakan di awal.

1 Pada games pertama yaitu pipa kelenteng, anak diberikan masing-masing satu pipa dan setelah itu bermain memancing dan merapkan pipa, lalu hargan kelenteng guru menginformasikan kelenteng pada pipa di setiap kelompok, dan anak harus menyebarkan posisi pipa agar kelenteng tidak berantakan agar dapat jatuh pada wadah yang telah disediakan. Bagi kelompok yang sudah menuliskan kelenteng pada wadah yang disediakan dapat lanjut pada game selanjutnya yaitu angklek bendera tanpa menunggu kelompok lain.

Konsep Permainan

2 Pada games kedua yaitu angklek bendera. Pada angklek bendera ini anak bermain secara individu dengan melompat pada kotak yang telah disediakan dengan berurutan. Masing-masing anak diberikan satu bendera setelah itu diwajibkan melompat pada kotak dan memarah bendera pada wadah yang disediakan jika bendera sudah tertumpuk 3 pada wadah, bantulah kelompok tersebut lanjut pada game terakhir.

Konsep Permainan

3 Pada games ketiga yaitu balok. Pada games ini anak memancing paku kaku ruy pada balok lalu mididahkan secara bersamaan dengan anggota kelompok mereka. Anak melangkah secara perlahan hingga memuja garis finish. Bagi kelompok yang dapat memuja garis finish akan mendapatkan hadiah.

Pada saat permainan berlangsung, guru hanya dapat memberikan arahan saja jika anak mengalami kesulitan tanpa membantu anak. Konsep permainan ini merupakan permainan kompetitif berupa kelompok, yang mana kelompok tersebut berkolaborasi untuk menang pemegang. Pada permainan ini juga melihat 4 point utama yaitu: kemampuan berbagi, kerja sama, mendongeng dan jujur.

Gambar 4.28 : Konsep Permainan Setelah Revisi

Daftar Pustaka

Chusani, F. I. (2017). Pengembangan Permainan Pipa Line Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Widyadikah Albi Dasa Karanganyar Kecamatan Paksiwi, Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan.

Kahyani, D. V. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Balok. Jurnal PG-RESD Trusmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 5(1), 38-44. <https://doi.org/10.21107/Pgsuandipgpa.v5i1.3685>

Hayati, S. N., & Putri, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Pendidikan: Jipen: Anak Usia Dini, 9(5), 1-18. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Generasimadecide/view/full>

Hayati, R., Fakhri, Amalia, D., Bahari, & Rismati. (2021). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Dengan Permainan Tradisional Angklek Di Tk Il Permatasurabaya Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (IM-PAUD), 6(6), 248-253.

Kardiyono, D. W. (2015). Membangun Kreativitas Dan Karakter Melalui Aktivitas Olahraga. Pustaka, 18(1), 39-47.

Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Balok Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan - Anak Usia Dini, 8(1), 81-100. <https://doi.org/10.30605/pedagogi.v8i1.40237>

Paulita, E. D., Helmi, D. R., & Mariani, G. (2017). Experience Human Development. Salemba Humanika.

Santrock, J. W. (2011). Masa Perkembangan Anak (11th Ed.). Salemba Humanika.

Sigitris, (2016). Profil Perilaku Anak Usia Dini Dan Implikasinya Terhadap Program Intervensi Rehabilitasi Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia.

Suzanti, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini. Bumi Aksara.

Gambar 4.20 : Daftar Pustaka Sebelum Revisi

Alat Permainan

Terdapat beberapa alat permainan yang digunakan antara lain:

- Kelenteng**: Kelenteng merupakan benda-benda yang terbuat dari bahan-benda yang ringan dan mudah bergerak.
- Pipa**: Pipa merupakan alat permainan yang terbuat dari bahan-benda yang ringan dan mudah bergerak.
- Banner Angklek**: Banner Angklek merupakan alat permainan yang terbuat dari bahan-benda yang ringan dan mudah bergerak.
- Bendera**: Bendera merupakan alat permainan yang terbuat dari bahan-benda yang ringan dan mudah bergerak.
- Wadah/Tempat**: Wadah/Tempat merupakan alat permainan yang terbuat dari bahan-benda yang ringan dan mudah bergerak.
- Balok**: Balok merupakan alat permainan yang terbuat dari bahan-benda yang ringan dan mudah bergerak.

Gambar 4.29 : Alat Permainan Setelah Revisi

Komponen Yang Dinilai

NO	Indikator	Skala Penilaian
1	Berbagi	1 0
2	Kerja sama	1 0
3	Mendukung	1 0

Komponen Yang Dinilai

NO	Indikator	Skala Penilaian
4	Jujur	1 0

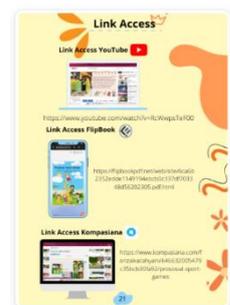
Gambar 4.30 : Komponen Permainan Setelah Revisi



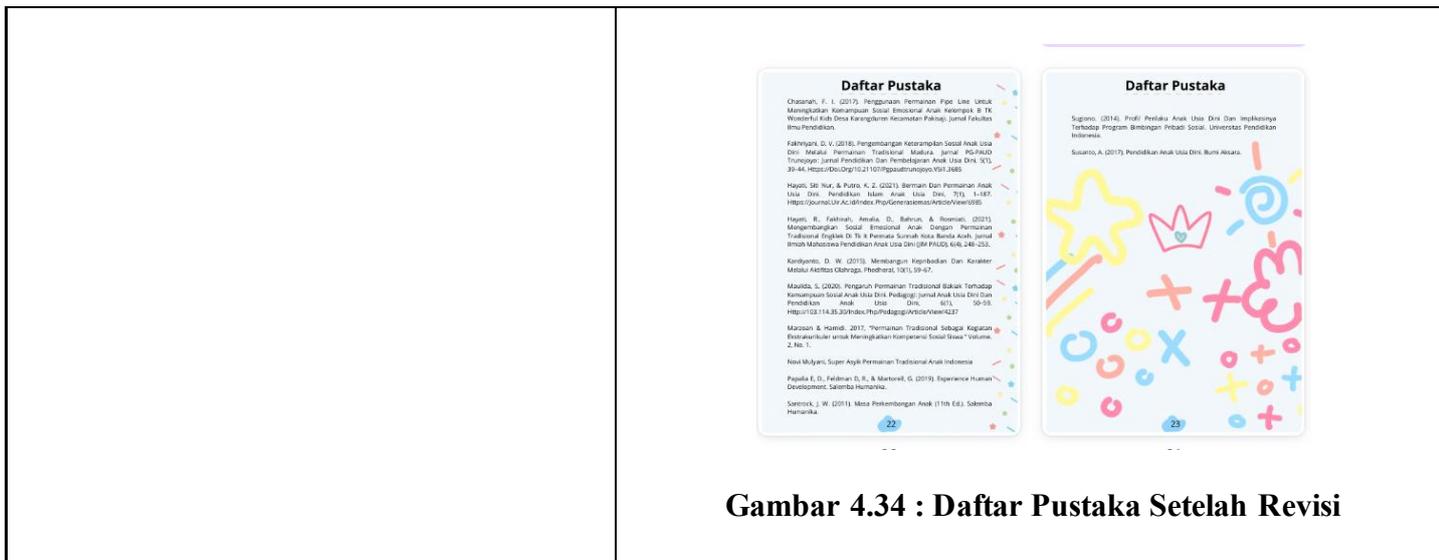
Gambar 4.31 : Faktor Pendukung Dan Penghambat Tambahan Dari Validator



Gambar 4.32 : Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.33 : Link Access



Gambar 4.34 : Daftar Pustaka Setelah Revisi

Dari hasil validasi oleh validator, terdapat beberapa masukan yakni sebagai berikut :

- 1) Penambahan aturan bermain
- 2) Penambahan factor pendukung dan penghambat permainan
- 3) Kajian penelitian relevan dibuat point
- 4) Mempersingkat latar belakang
- 5) Pada komponen prososial dibikin menjadi table
- 6) Penambahan substansi permainan yakni penjabaran permainan terkait sejarah permainan yang digunakan
- 7) Desain buku semenarik mungkin

Dari masukan diatas, peenliti melakukan revisi agar buku pedoman menjadi lebih baik.

C. Keterbatasan penelitian

Keterbatasan penelitian pada pengembangan buku pedoman permainan ini meliputi beberapa hal, yakni sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini melakukan penyebarluasan pada *platform media online* dan juga penyebarluasan buku fisik hanya pada 3 sekolah yang terlibat dalam penelitian ini.
2. Permainan ini hanya berupa pengembangan permainan untuk menstimulus kemampuan prososial anak, tidak mengkaji terkait kemampuan prososial anak secara lebih lanjut.
3. Pada penelitian ini melihat faktor yang mempengaruhi dalam pelaksanaan permainan tersebut dan juga mengkaji lebih lanjut atas saran dari validator ahli dan juga pendidik.
4. Penentuan standar kualitas pada buku pedoman ini menggunakan 2 validator yang merangkap sebagai validator ahli dan permainan.

Bab V

Kesimpulan Dan Saran

A. Kesimpulan

1. Pengembangan yang telah peneliti ciptakan yaitu *sport games* yang berisikan sekumpulan permainan tradisional dengan menggunakan procedural pengembangan 4D. *Sport games* merupakan Permainan *sport games* merupakan serangkaian permainan kelompok yang diperlombakan, permainan tersebut dimulai dari permainan pipa kelereng lalu engklek bendera dan terakhir bakiak. Pada serangkaian permainan tersebut dilakukan oleh anak baik ada permainan yang berkelompok dan ada permainan yang individu. Pada permainan pipa kelereng ini dimainkan secara berkelompok dan dilanjut dengan permainan engklek bendera secara individu dan terakhir permainan bakiak secara berkelompok.
2. Hasil penilaian para validator ahli terkait tingkat kelayakan instrument pada permainan *sport games* memiliki kriteria penilaian layak, hal ini karena pada permainan sport games terdapat 4 komponen prososial yaitu : Berbagi, Kerjasama, Menolong dan Jujur. Pada penilaian terkait buku pedoman memiliki kriteria penilaian layak, hal tersebut dikarenakan pada buku pedoman terdapat beberapa komponen penilaian yaitu: kelayakan isi, ukuran, penyajian materi, desain tampilan, dan penggunaan bahasa sudah mendapatkan penilaian baik. Sedangkan hasil penilaian pendidik terhadap permainan tersebut yakni anak sudah

memenuhi komponen-komponen prososial, namun terdapat satu komponen yakni terkait penggunaan tutur kata yang baik masih belum terpenuhi.

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, desiminasi produk dan keperluan pengembangan lebih lanjut.

Berikut adalah paparan saran yang akan dibahas lebih rinci :

1. Saran pemanfaatan produk

Penggunaan *Sport Games* dalam pembelajaran anak semasa disekolah dapat dilakukan dengan adanya pengawasan dari pendidik, hal ini bertujuan agar kemampuan anak dapat terpantau oleh pendidik. Tingkat kevalidan dalam *sport games* yang baik ini belum tentu menghasilkan tingkaat keefektifan yang tinggi juga. Hal tersebut karena perlunya pendampingan pendidik untuk memberikan sebuah pijakan agar anak dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

2. Saran desiminasi produk

Buku tutorial *sport games* ini sudah digandakan secara online beserta video cara bermainnya. Untuk link buku tutorial dan video dapat dijumpai melalui website kompasiana fariza ika cahyani.

3. Saran pengembangan lebih lanjut

Pengembangan *sport games* ini dapat dikaji lebih lanjut, hal ini dikarenakan peneliti hanya menggunakan 3 sekolah sebagai bahan

uji coba. Konsep *Sport Games* dapat digunakan dalam mengembangkan aspek kemampuan anak lainnya.

Daftar Pustaka

- Chasanah, F. I. (2017). Penggunaan permainan pipe line untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak Kelompok B TK Wonderful Kids Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39–44.
<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3685>
- Hayati, siti nur, & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 1–187.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>

- Hayati, R., Fakhirah, Amalia, D., Bahrnun, & Rosmiati. (2021). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Dengan Permainan Tradisional Engklek Di Tk It Permata Sunnah Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 6(4), 248–253.
- Hurlock, E. . (1997). *Perkembangan anak* (5th ed.). erlangga.
- Kardiyanto, D. W. (2015). Membangun Kepribadian Dan Karakter Melalui Aktifitas Olahraga. *Phedheral*, 10(1), 59–67.
- Khadijah, & Armanila. (2017). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1). Perdana Publishing. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional*. wineka media.
- Maryuni, M., & Nasrulloh, A. (2022). Research Study on Traditional Game Sports. *Proceedings of the Conference on Interdisciplinary Approach in Sports in Conjunction with the 4th Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (COIS-YISHPESS 2021)*, 43(February). <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.220106.050>
- Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap ap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 50–59. <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/4237>
- Mussen. (2000). *Perkembangan dan kepribadian anak*. Arcan.

- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). *panduan APE aman bagi anak usia dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Papalia E, D., Feldman D, R., & Martorell, G. (2019). *Experience Human Development*. salemba humanika.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- R, B., & Pribadi A. (2009). *model-model dan desain pembelajaran*. Dian rakyat.
- Rahmatunnisa, S. &, & Halimah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 67–82.
- Santrock, J. W. (2011). *masa perkembangan anak* (11th ed.). salemba humanika.
- Sofyan, R., Ahmad, A., & Rosdianti, R. (2021). Permainan Estafet Bendera Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Di Tk Mawaddah Warahmah Aceh Besar. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 43–50. <https://doi.org/10.2307/3615019>
- Sohrabi, T. (2021). Power of play: How playing affects cooperation skills. *Brock Education Journal*, 31(1), 70–90. <https://doi.org/10.26522/brocked.v31i1.889>
- Sugiyono. (2014). Profil perilaku anak usia dini dan implikasinya terhadap program bimbingan pribadi sosial. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Sugiyono - 2015.pdf* (p. 346). Alfabeta.

Surahman, F., Sanusi, R., & Dewi, T. M. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Jasmani Bagi Anak Usia Dini. *Journal Sport Area*, 5, 116–127.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. bumi aksara.

upton, penney. (2012). *psikologi perkembangan* (1st ed.). erlangga.

Wulandar, H. (2017). Hubungan Antara Pendapat Orang Tua terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini di Sekolah. *Program Studi PD-PAUD*.

Lampiran

Lampiran scan surat observasi

Lampiran scan surat observasi pra penelitian Pada TK DWP Balongdowo pada tanggal 30 November 2022

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telp. (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id</p>		
Nomor	: 2272/Un.03.1/TL.00.1/11/2022	29 November 2022
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala TK Dharma Wanita Balong Dowo di Sidoarjo		
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i>		
<p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Fariza Ika Cahyani	
NIM	: 19180018	
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)	
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2022/2023	
Judul Proposal	: Pengembangan Permainan Sport Games untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun	
<p>diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu</p>		
<p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.</p>		
<i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>		
		 <p>Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002</p>
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketua Program Studi PIAUD 2. Arsip 		

Lampiran scan surat observasi pra penelitian Pada TK DWP Balonggabus pada tanggal 1 Desember 2022



Nomor : 2271/Un.03.1/TL.00.1/11/2022 29 November 2022
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala TK Dharma Wanita Balong gabus
di
Sidoarjo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fariza Ika Cahyani
NIM : 19160018
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
Judul Proposal : Pengembangan Permainan Sport Games untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

Lampiran scan surat observasi pra penelitian Pada TK DWP Ngampelsari pada tanggal 8 Desember 2022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://fik.uin-malang.ac.id, email: fik@uin-malang.ac.id

Nomor : 2376/Un.03.1/TL.00.1/12/2022 08 Desember 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala TK Dharma Wanita Ngampelsari
di
Sidoarjo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fariza Ika Cahyani
NIM : 19160018
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
Judul Proposal : Pengembangan Permainan Sport Games untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan,
Dekan Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

Lampiran scan surat izin melaksanakan penelitian

Lampiran scan surat izin melaksanakan penelitian pada TK DWP Balonggabus tanggal 14 April 2023


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 938/Un.03.1/TL.00.1/04/2023 10 April 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala TK Dharma Wanita Persatuan Balong Gabus
 di
 Sidoarjo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Fariza Ika Cahyani
NIM	: 19160018
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2022/2023
Judul Skripsi	: Pengembangan Sport Games untuk Meningkatkan Kemampuan Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun

Lama Penelitian : **April 2023** sampai dengan **Juni 2023** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
 1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
 2. Arsip

Lampiran scan surat izin melaksanakan penelitian pada TK DWP Balongdowo tanggal 14 April 2023

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id</p>		
Nomor	: 939/Un.03.1/TL.00.1/04/2023	10 April 2023
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
<p>Kepada Yth. Kepala TK Dharma Wanita Persatuan Balong Dowo di Sidoarjo</p>		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Fariza Ika Cahyani	
NIM	: 19160018	
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2022/2023	
Judul Skripsi	: Pengembangan Sport Games untuk Meningkatkan Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun	
Lama Penelitian	: April 2023 sampai dengan Juni 2023 (3 bulan)	
<p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
		 An Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD 2. Arsip 		

Lampiran scan surat izin melaksanakan penelitian pada TK DWP Ngampelsari tanggal 02 Mei 2023

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gejayan 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 940/Un.03.1/TL.00.1/04/2023	10 April 2023
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala TK Dharma Wanita Persatuan Ngampelsari di Sidoarjo		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Fariza Ika Cahyani	
NIM	: 19160018	
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2022/2023	
Judul Skripsi	: Pengembangan Sport Games untuk Meningkatkan Kemampuan Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun	
Lama Penelitian	: April 2023 sampai dengan Junji 2023 (3 bulan)	
<p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
		 Widyadarmawan, Wakil Dekan Bidang Akademi Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD 2. Arsip		

Lampiran scan surat telah melaksanakan penelitian

Lampiran scan surat telah melaksanakan penelitian pada TK DWP Balonggabus tanggal 04 Mei 2023



**TAMAN KANAK-KANAK
DHARMA WANITA PERSATUAN
BALONGGABUS-CANDI-SIDOARJO**
Jln. Kupang Putih No.01 Balonggabus Candi Sidoarjo
NSS . 002050203023 NPSN. 20563876

SURAT KETERANGAN

Nomor : 38/DWP.BLG/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala TK Dharma Wanita Persatuan Balonggabus Kec. Candi Kab. Sidoarjo, menerangkan bahwa sesungguhnya saudara :

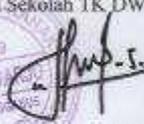
Nama	: Fariza Ika Cahyani
Nim	: 19160018
Universitas	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Keterangan	: Telah melakukan penelitian dengan menggunakan observasi

Mahasiswa tersebut benar – benar melaksanakan kegiatan penelitian di TK Dharma Wanita Persatuan Balonggabus pada tanggal 04 Mei 2023. Dengan judul penelitian :

**“PENGEMBANGAN SPORT GAMES UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PROSOSIAL ANAK USIA 5 – 6 TAHUN”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Candi, 04 Mei 2023
Kepala Sekolah TK DWP Balonggabus



 (DWI WIJAYANTI SETYO, S.Pd)

Lampiran scan surat telah melaksanakan penelitian pada TK DWP Ngampelsari tanggal 05 Mei 2023

**TK. DHARMA WANITA PERSATUAN**
DESA NGAMPELSARI, KEC. CANDI, KAB. SIDOARJO
NSS: 002050203024, NIS : 000190 TERAKRIDITASI : B
TELP.0813 5730 3358

No : 800/20/404/3142/5/2023
Lampiran : -
Perihal : SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala TK Dharma Wanita persatuan Ngampelsari kee. Candi kabupaten Sidoarjo, menerangkan bahwa sesungguhnya saudara,

Nama : FARIZA IKA CAHYANI
NIM : 19160018
UNIVERSITAS : Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Keterangan : Telah melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian OBSERVASI.

Mahasiswa tersebut benar – benar melaksanakan kegiatan penelitian dengan menggunakan penelitian di TK Dharmawanita persatuan Ngampelsari pada tanggal 05 Mei 2023 Dengan judul penelitian ;

**PENGEMBANGAN SPORT GAMES UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PROPOSAL ANAK USIA 5 SAMPAI 6 TAHUN**

Demikian surat keterangan kami buat dengan sebenarnya, agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Candi ,05 Mei 2023
Kepala Sekolah TK DWP Ngampelsari

Endang Sriwahyuni, S.Pd

Lampiran scan surat telah melaksanakan penelitian pada TK DWP Balongdowo tanggal 13 Mei 2023

**TK DHARMA WANITA PERSATUAN
BALONGDOWO-CANDI-SIDOARJO**
Jln. Maritim No.01 Balongdowo Candi Sidoarjo
NSS: 002050203022 – NPSN: 20563875
Tlp. 085105060803
Terakreditasi B

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421.1/33/KS.TK.DWP.BD/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala TK Dharma Wanita Persatuan Balongdowo Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saudara :

Nama : Fariza Ika Cahyani
NIM : 19160018
Universitas : Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Keterangan : Telah melakukan penelitian dengan menggunakan observasi.

Mahasiswa tersebut benar - benar melaksanakan kegiatan penelitian di TK Dharma Wanita Persatuan Balongdowo pada tanggal 13 Mei 2023 dengan judul penelitian :
"PENGEMBANGAN SPORT GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROSOSIAL ANAK USIA 5 - 6 TAHUN"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Candi, 13 Mei 2023
Kepala Sekolah TK DWP Balongdowo

SITI PRAWATI, SPd.AUD

Lampiran scan surat izin validasi

Lampiran scan surat izin validasi ahli materi oleh bapak dosen Bintoro Widodo,

M.Kes

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang http://fiki.uin-malang.ac.id, email : fiki@uin-malang.ac.id</p>		
Nomor	: B-214/Un 03/FITK/PP.00 9/04/2023	06 April 2023
Lampiran	: -	
Penhal	: Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)	

Kepada Yth.
Bintoro Widodo, M.Kes
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Fariza Ika Cahyani
NIM	: 19160018
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	: Pengembangan Sport Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun
Dosen Pembimbing	: Sandy Tegaryani Putri Santoso, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Maklil Dekan Bid. Akademik



Lampiran scan surat izin validasi ahli permainan/media oleh bapak dosen Bintoro Widodo, M.Kes

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552395 Faksimile (0341) 552398 Malang http://fik.un-malang.ac.id email: fik@un-malang.ac.id
	05 April 2023

Nomor	B-16/Un 03/FITK/PP 00 9/04/2023	05 April 2023
Lampiran	-	
Perihal	Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)	

Kepada Yth
Bintoro Widodo, M.Kes
di - Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut

Nama	Fanza Ika Cahyani
NIM	19160018
Program Studi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	Pengembangan Sport Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun
Dosen Pembimbing	Sandy Teganyani Putri Santoso, MPd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik



Valid, M.A. 4
000031002

Lampiran scan surat izin validasi ahli materi oleh ibu dosen Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://fik.uin-malang.ac.id, email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : B-100/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023 05 April 2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth
 Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Fariza Ika Cahyani
NIM	: 19160018
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	: Pengembangan Sport Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun
Dosen Pembimbing	: Sandy Tegaryani Putri Santoso, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197306232000031002

Lampiran scan surat izin validasi ahli permainan/media oleh ibu dosen Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-2578/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023 05 April 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Fariza Ika Cahyani
NIM : 19160018
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Sport Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun
Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran scan angket validasi ahli

Lampiran scan angket validasi ahli permainan oleh bapak Bintoro Widodo, M.Kes



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 5523938
<http://filk.uin-malang.ac.id>, email: filk@uin-malang.ac.id

PENILAIAN INSTRUMEN PERMAINAN

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Permainan melibatkan sebuah perlombaan			✓
2.	Permainan melibatkan motorik anak			✓
3.	Permainan dilakukan di ruangan terbuka			✓
4.	Terdapat aturan dalam permainan			✓
5.	Saling membantu dalam bermain			✓
6.	Saling berbagi dalam bermain			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Pada instrument mengukur semua permainan

Malang, 06 April 2023

Validator,

Bintoro Widodo, M. Kes
 NIP. 197604052008011018

Lampiran scan angket validasi ahli permainan oleh ibu Dessy Putri Wahyuningtyas,
M.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50 Malang, Telpun (0341) 542388 Faksimile (0341) 552333
<http://iitk.uin-malang.ac.id>, email: itk@uin-malang.ac.id

PENILAIAN INSTRUMEN PERMAINAN

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Permainan melibatkan sebuah perlombaan			✓
2.	Permainan melibatkan motorik anak			✓
3.	Permainan dilakukan di ruangan terbuka		✓	✓
4.	Terdapat aturan dalam permainan			✓
5.	Saling membantu dalam bermain			✓
6.	Saling berbagi dalam bermain			✓

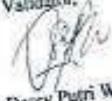
Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Instrumen penelitian pada tiap aspek tidak hanya terdapat pada satu permainan. Silahkan dijabarkan pada semua permainan atau direvisi dengan sport game sesuai judul penelitian.

Malang, 06 April 2023
Validator,


Dessy Putri Wahyuningtyas, M. Pd
NIP. 199012152019032023

Lampiran scan angket validasi ahli materi oleh Bapak Bintoro Widodo, M.Kes



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TADRIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gayamsari 50 Malang, Telp: (0341) 8523081 Fax: (0341) 8523038
150159300@uim-malang.ac.id, email: i@uim-malang.ac.id

PENILAIAN INSTRUMEN MATERI

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Anak mampu berbagi tempat dengan anggota kelompok saat bermain bakiak			✓
2.	Anak mampu bersikap merencin (dukam) terhadap posisi kaki teman pada bakiak			✓
3.	Anak mampu memotivasi temannya saat sedang mengalami kesulitan			✓
4.	Anak mampu bekerja sama saat bermain kelereng pipa dengan anggota kelompok			✓
5.	Anak mampu bermain kelereng pipa bersama anggota kelompok dengan kooperatif			✓
6.	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan kelompok saat bermain kelereng pipa			✓
7.	Anak mengabdikan teman yang sedang kesulitan saat bermain engklek berderem dan mampu merespon dengan memberikan pertolongan			✓
8.	Anak mampu menghargai usaha teman dengan menaruh tangan dalam menyelesaikan tantangan engklek berderem			✓
9.	Anak mampu bersikap sportif dalam bermain			✓
10.	Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain			✓
11.	Anak mampu mengungkapkan isi pemikiran yang seharusnya bukan sehalikaya			✓
12.	Anak mampu setia pada tim hingga permainan berakhir			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/bidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan penilaian instrumen materi
Pada instrumen mengukur semua permainan

Malang, 06 April 2023
Validasi,


Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197602052008011018

Lampiran scan angket validasi ahli materi oleh ibu Dessy Putri Wahyuningtyas,
M.Pd


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gubung 50 Malang Telepon (0341) 522300 Faksimile (0341) 522930
 NIP. 404.001.00402.00.01 email: tin@uin-malang.ac.id

PENILAIAN INSTRUMEN MATERI

No.	Indikator	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Anak mampu berbagi tempat dengan anggota kelompok saat bermain bakiak			✓
2.	Anak mampu bersikap menerima (toleran) terhadap posisi kaki teman pada bakiak		✓	
3.	Anak mampu memotivasi temannya saat sedang mengalami kesulitan		✓	
4.	Anak mampu bekerja sama saat bermain kelereng pipa dengan anggota kelompok		✓	
5.	Anak mampu bermain kelereng pipa bersama anggota kelompok dengan kooperatif			✓
6.	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan kelompok saat bermain kelereng pipa		✓	
7.	Anak mengesekusi teman yang sedang kesulitan saat bermain engklek bendera dan mampu merespon dengan memberikan pertolongan			✓
8.	Anak mampu menghargai usaha teman dengan membantu teman dalam menyelesaikan tantangan engklek bendera			✓
9.	Anak mampu bersikap sportif dalam bermain		✓	
10.	Anak mampu mendukung teman dengan tutur kata yang baik saat bermain		✓	
11.	Anak mampu mengungkapkan isi pemikiran yang seharusnya bukan sebaliknya			✓
12.	Anak mampu setia pada tim hingga permainan berakhir			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan penilaian instrumen model
 Instrumen penelitian pada tiap aspek tidak hanya terdapat pada satu permainan. Silahkan dijabarkan pada semua permainan atau direvisikan dengan *sport games* sesuai judul penelitian.

Malang, 06 April 2023
 Validasi,


 Dessy Putri Wahyuningtyas, M. Pd
 NIP. 199012152019032023

Lampiran scan angket validasi kelayakan modul oleh Bapak Bintoro Widodo,
M.Kes



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
<http://iik.um-malang.ac.id>, email: itk@iik.um-malang.ac.id

PENILAIAN INSTRUMEN MODUL

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian ukuran modul (B5)			✓
2.	Kesesuaian ukuran margin			✓
3.	Kesesuaian ukuran huruf			✓
4.	Kombinasi pewarnaan pada cover			✓
5.	Kombinasi gambar pada cover			✓
6.	Proporsi ukuran huruf pada judul dan keterangan			✓
7.	Kesesuaian penggunaan judul pada materi yang dibahas			✓
8.	Kesesuaian materi pada judul yang tertera			✓
9.	Penggunaan variasi huruf			✓
10.	Kesesuaian gambar pada materi			✓
11.	Spasi antar huruf			✓
12.	Kemenerikan penampilan modul			✓
13.	Penggunaan bahasa dapat memudahkan pembaca			✓

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Penambahan substansi permainan (penjabaran terkait permainan yang digunakan dengan menghubungkan sejarah)

Malang, 06 April 2023
Validator,

Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

Lampiran scan angket validasi kelayakan modul oleh ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 5523938
http://fik.uin-malang.ac.id email : fik@uin-malang.ac.id

PENILAIAN INSTRUMEN MODUL

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian ukuran modul (B5)			✓
2.	Kesesuaian ukuran margin			✓
3.	Kesesuaian ukuran huruf		✓	
4.	Kombinasi pewarnaan pada cover			✓
5.	Kombinasi gambar pada cover			✓
6.	Proporsi ukuran huruf pada judul dan keterangan		✓	
7.	Kesesuaian penggunaan judul pada materi yang dibahas		✓	
8.	Kesesuaian materi pada judul yang tertera		✓	
9.	Penggunaan variasi huruf		✓	
10.	Kesesuaian gambar pada materi			✓
11.	Spasi antar huruf			✓
12.	Kemenarikan penampilan modul			✓
13.	Penggunaan bahasa dapat memudahkan pembaca		✓	

Deskriptor Penilaian

1. Tidak sesuai/tidak dapat digunakan
2. Kurang sesuai/Perlu perbaikan
3. Sesuai/dapat digunakan

Saran dan perbaikan

Penambahan aturan bermain, faktor pendukung dan penghambat. Kajian penelitian relevan dibuat poin. Persingkat latar belakang. Pada komponen prososial bikin menjadi table dan bikin semenarik mungkin

Malang, 06 April 2023

Validator,

Dessy Putri Wahyuningtyas, M. Pd
NIP. 199012152019032023

Lampiran scan surat pernyataan validasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS HUKUM, ILMU HUKUM DAN KEPOLISIAN
Jalan Chasbun No. 1, Telp. (0401) 522908 Teraside (0401) 522908 Malang
http://www.uin-malang.ac.id email: info@uin-malang.ac.id

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bintoro Widodo, M. Kes

NIP : 197604052008011018

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Fariza Ika Cahyani

NIM : 19160018

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan *Sport Games* Untuk Meningkatkan Kemampuan
Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Tidak Layak digunakan untuk penelitian, dilakukan perbaikan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

Validator,

Bintoro Widodo, M. Kes

NIP. 197604052008011018

Catatan:

Bertanda ✓



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM MALANG (UIN) MALANG
 PAKSI TARIKH MAJLIS TAJRIH AL-HAN KALAMATI
 Jalan Chasbun No. 100, Kabupaten Malang 64113 Malang
 Telp. (0341) 8210000 Fax. (0341) 8210000
 www.uin-malang.ac.id

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
 INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

NIP : 199012152019032023

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Fariza Ika Cahyani

NIM : 19160018

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan *Sport Games* Untuk Meningkatkan Kemampuan
 Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Tidak Layak digunakan untuk penelitian, dilakukan perbaikan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

Validator,

Dessy Putri Wahyuningtyas, M. Pd

NIP. 199012152019032023

Catatan:

Bertanda ✓

Lampiran scan penilaian permainan pada TK

Lampiran scan penilaian permainan pada TK DWP Balonggabus

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI HADRAMAUT MAJLIS BRANJAM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUBAN
Jalan Dago No. 10 Malang, Telp: (0341) 252306 Fax: (0341) 252308
http://tk.uin-suka.ac.id/ e-mail: tk@tk.uin-suka.ac.id

Instrumen Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

No	Aspek Yang Ditilai	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Berkaki		
	1. Anak mampu berbaris peron saat bermain	✓	
	2. Anak mampu teladan terhadap kelompok saat bermain	✓	
	3. Anak mampu melakukan interaksi kelompok saat sedang bermain	✓	
2	Keajaifan		
	4. Anak mampu berbicara nama dengan baik sesama kelompok	✓	
	5. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain	✓	
	6. Anak mampu berbicara masalah dengan masalah dengan masalah lain yang sedang bermain	✓	
3	Menantang		
	7. Anak mampu menantang anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain	✓	
	8. Anak mampu mendukung anggota kelompok yang mengalami masalah	✓	
4	Jujur		
	9. Anak mampu berdiskusi setelah saat bermain	✓	
	10. Anak mampu mendukung teman dengan cara lain yang baik saat bermain	✓	
	11. Anak mampu mengemukakan pendapat terkait strategi	✓	

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI HADRAMAUT MAJLIS BRANJAM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUBAN
Jalan Dago No. 10 Malang, Telp: (0341) 252306 Fax: (0341) 252308
http://tk.uin-suka.ac.id/ e-mail: tk@tk.uin-suka.ac.id

12. Anak mampu berdiskusi dengan teman yang mengalami kesulitan saat bermain	✓	
--	---	--

Surat dan tanda terima pengisian
 Disusun oleh: Fitria Nur Hafidha, Pratiwi, dan Nur Hafidha
 Nama Pembimbing: Fitria Nur Hafidha, Pratiwi, dan Nur Hafidha
 Disusun di: Malang
 Tanggal: 10/05/2024

Sikarpi, 10 Mei 2024
 Kepala Sekolah TK DWP Balonggabus


 Dwi Widyawati, S.Pd

Lampiran scan penilaian permainan pada TK DWP Ngampelsari



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TADRIYAH DAN KEBURUHAN
 Jalan Gajeneqwa Soko Wangi Telp: (0341) 522001 Fax: (0341) 522004
 http://ik.uisu.ac.id email: iku@uisu.ac.id

Instrumen Kemampuan Presesal Anak Usia 5-6 Tahun

No	Aspek Yang Diukur	Skala Penilaian	
		Va	Tidak
1	Berbagi		
	1. Anak mampu berbagi mainan saat bermain	✓	
	2. Anak mampu toleran terhadap kelompok saat bermain	✓	
2	Kerja Sama		
	3. Anak mampu memberikan motivasi kepada teman-teman yang mengalami kesulitan	✓	
	4. Anak mampu bekerja sama dengan baik bersama kelompok	✓	
3	Menculang		
	5. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain	✓	
	6. Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang sedang bermain	✓	
4	Jujur		
	7. Anak mampu menyalah anggot kelompok yang melanggar peraturan saat bermain	✓	
	8. Anak mampu mendukung anggota kelompok dengan menghangat salam mereka	✓	
5	Strategis		
	9. Anak mampu bersikap sportif saat bermain	✓	
	10. Anak mampu menyalah dengan teman yang baik saat bermain	✓	✓
6	Memilih		
	11. Anak mampu menggunakan pedagogis dalam strategi	✓	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TADRIYAH DAN KEBURUHAN
 Jalan Gajeneqwa Soko Wangi Telp: (0341) 522001 Fax: (0341) 522004
 http://ik.uisu.ac.id email: iku@uisu.ac.id

12. Anak mampu bersikap kooperatif dengan membantu memberikan motivasi terhadap teman yang mengalami kesulitan	✓	
--	---	--

Tanda dan Nama Guru Penilai

Alhamdulillah, Insya Allah, hasil observasi di TK DWP Ngampelsari dengan baik, anak-anak sangat senang dengan keaktifannya, dengan bimbingan dan perhatian guru. Berharap, tahun berikutnya akan lebih baik dan lebih banyak.

Skala 10/10/2021
 Kepala Sekolah TK DWP Ngampelsari

[Signature]
 Nama: [Name]

Lampiran scan penilaian permainan pada TK DWP Balongdowo



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUBAN
 Jl. Veteran No. 100 Malang 65132 Telp. (0341) 821000
 http://www.uin-malang.ac.id, email: uin@uin-malang.ac.id

Instrumen Kemampuan Proses Anak Usia 5-6 Tahun

No	Aspek Yang Diukur	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Berbalok 1. Anak mampu berbalok perisai saat bermain 2. Anak mampu berbalok sebagai kelompok saat bermain 3. Anak mampu membuatkan masalah kelompok kemudian saat mengobrol kesulitan	✓	
		✓	
		✓	
2	Kerja Sama 4. Anak mampu bekerja sama dengan baik bersama kelompok 5. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan anggota kelompok saat bermain 6. Anak mampu berkolaborasi dengan kelompok dengan membuat suatu permainan 7. Anak mampu berkolaborasi dengan kelompok dengan membuat suatu permainan	✓	
		✓	
		✓	
3	Mencampur 7. Anak mampu mencampur anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain 8. Anak mampu mencampur anggota kelompok dengan menggambar suatu masalah	✓	
		✓	
4	Jujur 9. Anak mampu berkolaborasi seperti saat bermain 10. Anak mampu mendiskusikan teman dengan teman lain yang baik saat bermain 11. Anak mampu mengemukakan pendapat terkait strategi	✓	
		✓	
		✓	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUBAN
 Jl. Veteran No. 100 Malang 65132 Telp. (0341) 821000
 http://www.uin-malang.ac.id, email: uin@uin-malang.ac.id

12. Anak mampu berkolaborasi dengan kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain	✓	
--	---	--

Menyebutkan hasil dan pembahasan

- Bagaimana nilai dari pendapat dan pendapat
 Perbe di situ dan situ
 - Bagaimana nilai dari pendapat dan pendapat
 jika di lanjut

Malang, 11 Mei 2021

Kepala Sekolah TK DWP Balongdowo

Lampiran foto kegiatan penelitian

Foto kegiatan penelitian pada TK DWP Balonggabus



Foto kegiatan penelitian pada TK DWP Balongdowo



Foto kegiatan penelitian pada TK DWP Ngampelsari



Lampiran Bukti Konsultasi

#	Tanggal	Deskripsi	File	Status	Aksi
1	26 Januari 2023	bimbingan	SOAL BIMBINGAN	SUDAH DIORANGKAI	✓ EDIT
2	1 Februari 2023	revisi	SOAL BIMBINGAN	SUDAH DIORANGKAI	✓ EDIT
3	9 Februari 2023	revisi	SOAL BIMBINGAN	SUDAH DIORANGKAI	✓ EDIT
4	17 Maret 2023	revisi proposal	SOAL BIMBINGAN	BELUM DIORANGKAI	✓ EDIT
5	21 Mei 2023	buku pedoman	SOAL	BELUM DIORANGKAI	✓ EDIT
6	28 Mei 2023	skripsi belum hasil validasi	SOAL	BELUM DIORANGKAI	✓ EDIT
7	30 Mei 2023	revisi instrumen Catatan Pembimbing sudah saya koreksi dan saya beri contoh stahkon yang selanjutnya disesuaikan	SOAL BIMBINGAN	SUDAH DIORANGKAI	✓ EDIT
8	2 Juni 2023	revisi skripsi	SOAL	SUDAH DIORANGKAI	✓ EDIT
9	18 Juni 2023	revisi skripsi	SOAL	SUDAH DIORANGKAI	✓ EDIT
10	19 Juni 2023	revisi skripsi	SOAL	SUDAH DIORANGKAI	✓ EDIT

Lampiran bukti turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Gajayana 50
 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Melly Elvira, M.Pd
 NIP : 199010192019032012
 Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : FARIZA IKA CAHYANI
 NIM : 19160018
 Konsentrasi : Perkembangan Sosial dan Emosional

Judul Skripsi : **Pengembangan Sport Games Untuk Menstimulasi KemampuanPrososial Anak Usia 5-6 Tahun**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
25%	10%	10%	5%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 20 Juni 2023

UP2M



Melly Elvira, M.Pd

Daftar Riwayat Hidup Penulis



- Nama : Fariza Ika Cahyani
- NIM : 19160018
- Tempat, Tanggal Lahir : Pamekasan, 21 Mei 2001
- Alamat : Permata Candiloka S1/06 RT/RW 10/04, Desa
Balonggabus Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo,
Jawa Timur, 61271
- Nomor HP : 082338784711
- Email : farizaikacahyani@gmail.com
- Riwayat Pendidikan :
1. Pendidikan Formal
 - a. TK Al-Hidayah (2005-2007)
 - b. MI Nurul Huda Ngampelsari (2007-2013)
 - c. Mts Negeri 1 Sidoarjo (2013-2016)
 - d. MAN Sidoarjo (2016-2019)
 2. Pendidikan Non-formal
 - a. Ma'had Al-Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2019-2020)
- Riwayat Organisasi :
- a. Anggota Formasi Putra Delta Sidoarjo (2019-2023)
 - b. Anggota Muda KSR-PMI Unit UIN Malang (2020-2021)