

LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
	Nomor	: 3019/UN48.10.6/LT/2024
	Lampiran	: -
	Hal	: Observasi Awal
Singaraja, 6 Maret 2025		
Yth. RA Ath-Thooriq di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Nur Haliza	
NIM	: 2211061024	
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
Ketua Jurusan 		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		

 <http://fip.undiksha.ac.id>

 Fakultas Ilmu Pendidikan

 fipundiksha

 FIP Undiksha

 0877 8811 6905


Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 02. Surat Izin Penelitian (Skripsi)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1900/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala RA Ath-Thooriq
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Nur Haliza
NIM : 2211061024
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



Digindai dengan CamScanner

Lampiran 03. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN MARDLATILLAH
MAJELIS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN MARDLATILLAH
RAUDHATUL ATHFAL
ATH-THOORIQ

Alamat : Jalan Patimura No.77 Telp. (0362) 26758 Singaraja-Bali

"Menyiapkan Generasi Qur-ani menyongsong masa depan gemilang"

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

No : 71 / RA ATR / II / 2026

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah RA Ath-Thooriq, menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha:

Nama : Nur Haliza
NIM : 2211061024
Semester : 8
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar mahasiswa telah melaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang terhadap Kemampuan Kerja sama Anak Kelompok B di RA Ath-Thooriq"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 April 2026

Kepala Sekolah RA Ath-Thooriq



Kartini, S.Pd
NIP. 3454748651300023

Lampiran 04. Surat Keterangan Validitas Instrumen (Judges I)



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 934/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 20 Januari 2026

Yth.
Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Nur Haliza
NIM : 2211061024
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BnE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 05. Surat Keterangan Validitas Instrumen (Judges II)

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116 Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id Laman: www.fip.undiksha.ac.id
---	---

Nomor : 938/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Lampiran : - Hal : Uji Judges	Singaraja, 20 Januari 2026
---	----------------------------

Yth.
 Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama	: Nur Haliza
NIM	: 2211061024
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	: Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,

 I Nyoman Laba Jayanta
 NIP. 198601102015041001



Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 06. Uji Validitas Isi (Judges I)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372
 Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES I

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199401012025212105
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
 Dini
 Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Nur Haliza
 NIM : 2211061024
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 22 Januari 2026. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 Januari 2026
 Penilai

Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199401012025212105

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK KELOMPOK B**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/ Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan
2. Bapak/ Ibu bisa mengisi disetiap catatan yang telah di sediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Uji Validitas Isi Instrumen Kemampuan Kerja sama Anak Kelompok B

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Singaraja, 22 Januari 2026
 Penilai,



Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199401012025212105

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK KELOMPOK B**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/ Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan
2. Bapak/ Ibu bisa mengisi disetiap catatan yang telah di sediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Uji Validitas Isi Instrumen Kemampuan Kerja sama Anak Kelompok B

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Singaraja, 22 Januari 2026
 Penilai,



Ni Nyoman Chintya Ari Putri, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199401012025212105

Lampiran 07. Uji Validitas Isi (Judges II)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372
 Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES II

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199206042019032014
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Nur Haliza
 NIM : 2211061024
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 22 Januari 2026. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 Januari 2026
 Penilai

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199206042019032014

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK KELOMPOK B

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/ Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan
2. Bapak/ Ibu bisa mengisi disetiap catatan yang telah di sediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

B. Lembar Uji Validitas Isi Instrumen Kemampuan Kerja sama Anak Kelompok B

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Perlu ditambah 1 butir / 2 butir pada
 indikator komunikasi sosial

Singaraja, 22 Januari 2026

Penilai,



Made Vina Arie Raramita, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199206042019032014

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK KELOMPOK B**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/ Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian berupa tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penelitian yang diberikan
2. Bapak/ Ibu bisa mengisi disetiap catatan yang telah di sediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen

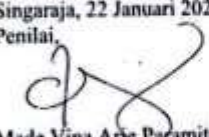
B. Lembar Uji Validitas Isi Instrumen Kemampuan Kerja sama Anak Kelompok B

No Butir	Penilaian Ahli		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Singaraja, 22 Januari 2026
 Penilai,


 Made Vina Arle Paramita, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199206042019032014

Lampiran 08. Surat Uji Coba Instrument



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1266/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 26 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala Tk Negeri Pembina Singaraja
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan uji instrumen penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Nur Haliza
NIM : 2211061024
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



Revised with CapSertifikasi

Lampiran 09. Analisis Validitas Kemampuan kerja sama (Lembar Observasi)

Siswa	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7	P_8	P_9	P_10	P_11	P_12	P_13	P_14	P_15
Siswa 1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4
Siswa 2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3
Siswa 3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
Siswa 4	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2
Siswa 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
Siswa 6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 7	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1
Siswa 8	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
Siswa 9	3	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3
Siswa 10	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
Siswa 11	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
Siswa 12	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	1	3	3
Siswa 13	2	1	2	4	1	2	2	1	2	2	4	2	4	2	2
Siswa 14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Siswa 15	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 16	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
Siswa 17	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4

Siswa 18	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
---------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Correlations													
		P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7	P_8	P_9	P_10	P_11	P_12
P_1	Pearson Correlation	1	.822**	.889**	.687**	.701**	.950**	.960**	.767**	.786**	.915**	.730**	.973**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.002	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_2	Pearson Correlation	.822**	1	.668**	.329	.922**	.754**	.781**	.946**	.635**	.772**	.397	.838**
	Sig. (2-tailed)	.000		.002	.182	.000	.000	.000	.000	.005	.000	.103	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_3	Pearson Correlation	.889**	.668**	1	.516*	.589*	.944**	.853**	.605**	.815**	.829**	.671**	.844**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002		.028	.010	.000	.000	.008	.000	.000	.002	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_4	Pearson Correlation	.687**	.329	.516*	1	.210	.627**	.671**	.329	.536*	.562*	.794**	.646**
	Sig. (2-tailed)	.002	.182	.028		.403	.005	.002	.182	.022	.015	.000	.004
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_5	Pearson Correlation	.701**	.922**	.589*	.210	1	.627**	.664**	.869**	.558*	.638**	.266	.710**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.010	.403		.005	.003	.000	.016	.004	.285	.001
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_6	Pearson Correlation	.950**	.754**	.944**	.627**	.627**	1	.904**	.698**	.784**	.913**	.760**	.915**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.005	.005		.000	.001	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_7	Pearson Correlation	.960**	.781**	.853**	.671**	.664**	.904**	1	.781**	.768**	.881**	.738**	.931**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	.003	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_8	Pearson Correlation	.767**	.946**	.605**	.329	.869**	.698**	.781**	1	.571*	.712**	.342	.781**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.008	.182	.000	.001	.000		.013	.001	.165	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_9	Pearson Correlation	.786**	.635**	.815**	.536*	.558*	.784**	.768**	.571*	1	.643**	.578*	.739**
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.000	.022	.016	.000	.000	.013		.004	.012	.000

	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_10	Pearson Correlation	.915**	.772**	.829**	.562*	.638**	.913**	.881**	.712**	.643**	1	.661**	.876**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.015	.004	.000	.000	.001	.004		.003	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_11	Pearson Correlation	.730**	.397	.671**	.794**	.266	.760**	.738**	.342	.578*	.661**	1	.679**
	Sig. (2-tailed)	.001	.103	.002	.000	.285	.000	.000	.165	.012	.003		.002
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_12	Pearson Correlation	.973**	.838**	.844**	.646**	.710**	.915**	.931**	.781**	.739**	.876**	.679**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.004	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.002	
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_13	Pearson Correlation	.704**	.436	.564*	.673**	.327	.660**	.695**	.436	.259	.657**	.782**	.673**
	Sig. (2-tailed)	.001	.070	.015	.002	.185	.003	.001	.070	.299	.003	.000	.002
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_14	Pearson Correlation	.973**	.781**	.909**	.646**	.654**	.973**	.931**	.725**	.807**	.876**	.736**	.941**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.004	.003	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P_15	Pearson Correlation	1.000**	.822**	.889**	.687**	.701**	.950**	.960**	.767**	.786**	.915**	.730**	.973**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
skor total	Pearson Correlation	.991**	.843**	.889**	.687**	.731**	.959**	.965**	.800**	.786**	.913**	.759**	.966**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18

		P_13	P_14	P_15	skor total
P_1	Pearson Correlation	.704**	.973**	1.000**	.991**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_2	Pearson Correlation	.436	.781**	.822**	.843**
	Sig. (2-tailed)	.070	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_3	Pearson Correlation	.564*	.909**	.889**	.889**
	Sig. (2-tailed)	.015	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_4	Pearson Correlation	.673**	.646**	.687**	.687**

	Sig. (2-tailed)	.002	.004	.002	.002
	N	18	18	18	18
P_5	Pearson Correlation	.327	.654**	.701**	.731**
	Sig. (2-tailed)	.185	.003	.001	.001
	N	18	18	18	18
P_6	Pearson Correlation	.660**	.973**	.950**	.959**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_7	Pearson Correlation	.695**	.931**	.960**	.965**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_8	Pearson Correlation	.436	.725**	.767**	.800**
	Sig. (2-tailed)	.070	.001	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_9	Pearson Correlation	.259	.807**	.786**	.786**
	Sig. (2-tailed)	.299	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_10	Pearson Correlation	.657**	.876**	.915**	.913**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_11	Pearson Correlation	.782**	.736**	.730**	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000
	N	18	18	18	18
P_12	Pearson Correlation	.673**	.941**	.973**	.966**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P_13	Pearson Correlation	1	.673**	.704**	.717**
	Sig. (2-tailed)		.002	.001	.001
	N	18	18	18	18
P_14	Pearson Correlation	.673**	1	.973**	.970**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000	.000
	N	18	18	18	18
P_15	Pearson Correlation	.704**	.973**	1	.991**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.000
	N	18	18	18	18
skor total	Pearson Correlation	.717**	.970**	.991**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	
	N	18	18	18	18

Lampiran 10. Analisis Validitas Kemampuan kerja sama (Tes Unjuk Kerja)

Siswa	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7	P_8	P_9	P_10
Siswa 1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
Siswa 2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
Siswa 3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
Siswa 4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
Siswa 5	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
Siswa 6	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1
Siswa 7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
Siswa 8	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2
Siswa 9	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
Siswa 10	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
Siswa 11	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2
Siswa 12	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
Siswa 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 14	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1
Siswa 15	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
Siswa 16	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Siswa 17	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4
Siswa 18	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3

Correlations								
		P.no_1	P.no_2	P.no_3	P.no_4	P.no_5	P.no_6	P.no_7
P.no_1	Pearson Correlation	1	.858**	.831**	.944**	.915**	.913**	.858**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_2	Pearson Correlation	.858**	1	.685**	.800**	.768**	.751**	.941**
	Sig. (2-tailed)	.000		.002	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_3	Pearson Correlation	.831**	.685**	1	.775**	.740**	.852**	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002		.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_4	Pearson Correlation	.944**	.800**	.775**	1	.973**	.852**	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_5	Pearson Correlation	.915**	.768**	.740**	.973**	1	.817**	.768**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_6	Pearson Correlation	.913**	.751**	.852**	.852**	.817**	1	.751**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_7	Pearson Correlation	.858**	.941**	.743**	.800**	.768**	.751**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_8	Pearson Correlation	1.000**	.858**	.831**	.944**	.915**	.913**	.858**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_9	Pearson Correlation	.831**	.743**	.944**	.775**	.740**	.852**	.685**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002
	N	18	18	18	18	18	18	18
P.no_10	Pearson Correlation	1.000**	.858**	.831**	.944**	.915**	.913**	.858**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
skor_total	Pearson Correlation	.984**	.889**	.886**	.947**	.920**	.926**	.889**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18

Correlations					
		P.no_8	P.no_9	P.no_10	skor_total
P.no_1	Pearson Correlation	1.000**	.831**	1.000**	.984**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_2	Pearson Correlation	.858**	.743**	.858**	.889**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_3	Pearson Correlation	.831**	.944**	.831**	.886**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_4	Pearson Correlation	.944**	.775**	.944**	.947**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_5	Pearson Correlation	.915**	.740**	.915**	.920**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_6	Pearson Correlation	.913**	.852**	.913**	.926**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_7	Pearson Correlation	.858**	.685**	.858**	.889**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_8	Pearson Correlation	1	.831**	1.000**	.984**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_9	Pearson Correlation	.831**	1	.831**	.886**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	18	18	18	18
P.no_10	Pearson Correlation	1.000**	.831**	1	.984**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	18	18	18	18
skor_total	Pearson Correlation	.984**	.886**	.984**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	18	18	18	18

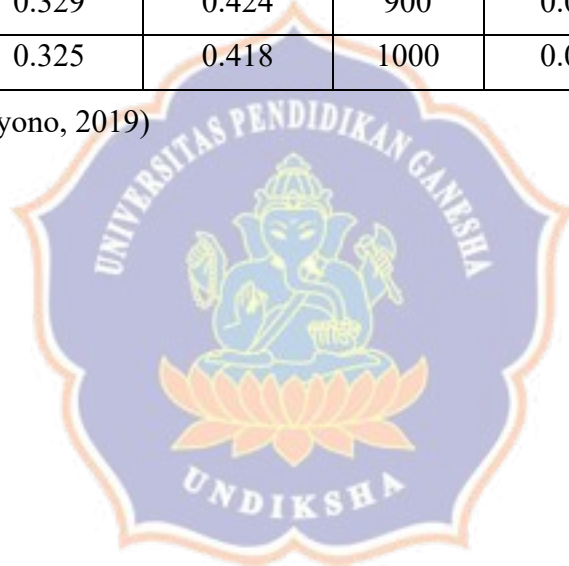
Lampiran 11. Distribusi Nilai r-tabel Signifikansi 5%

Distribusi Nilai r_{tabel} **Signifikansi 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263

25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Sumber : (Sugiyono, 2019)



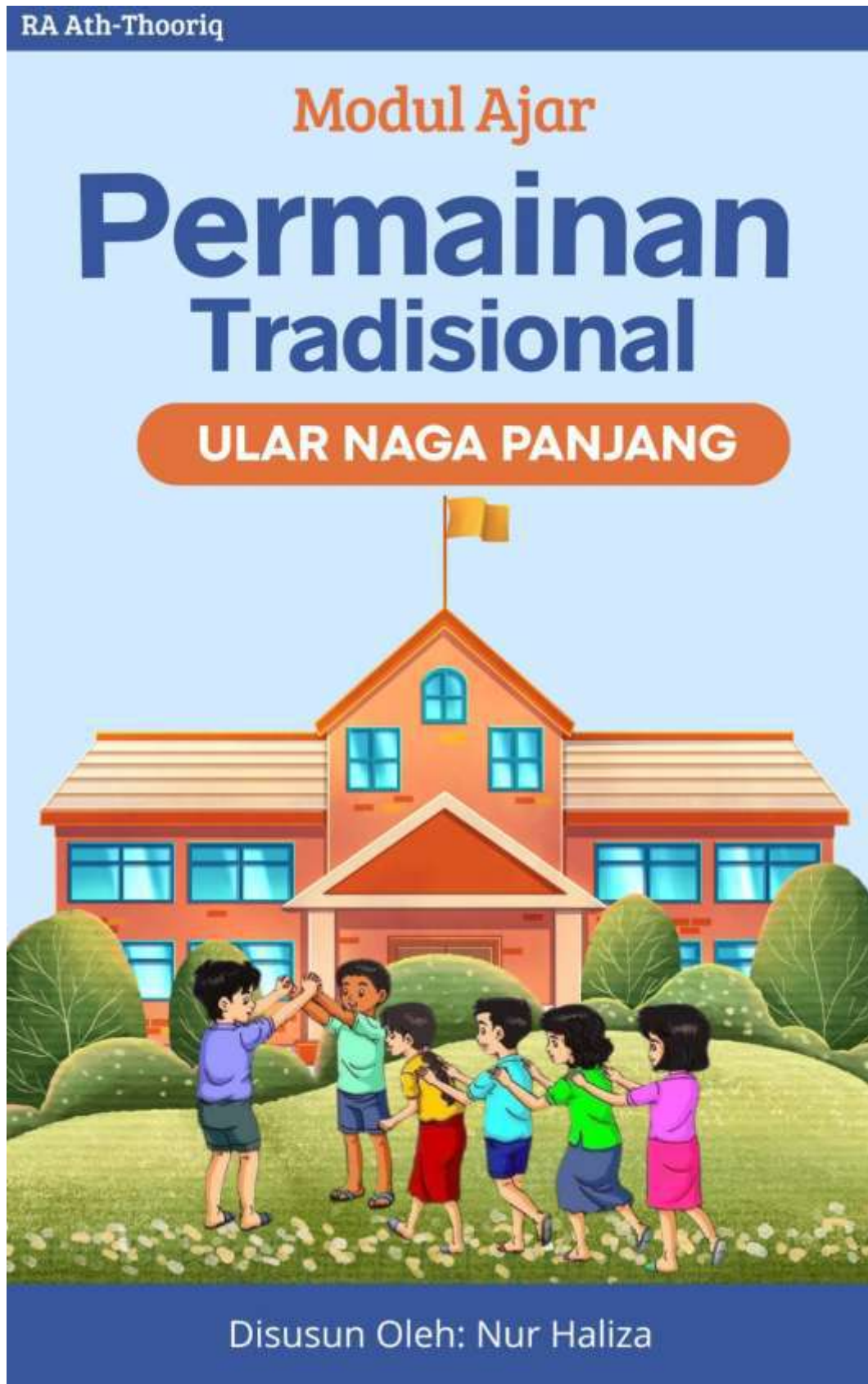
Lampiran 12. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Sampel Penelitian

Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Khayra Rizkiathana Yundya	53	86
Ziyad Fathurrahman	54	87
Muhammad Septian Alfarizqi	53	86
Zeva Asyalin Yumna	46	87
Rafisqy Elvino Alfareza	49	88
Afifah Aulia	55	87
Davinna Aprilia	41	85
Raffan Bismaka Wijanarko	42	77
Muhammad Abil Ramadan	46	85
Kalam Mahardika Rusdi	52	85
Firly Muhammad Kianta	60	92
Aisyah Putri Azzahra	70	92
Muhammad Zaki Alfarizi	70	93
Haikal Attaqilah	67	92
Zyana Rafania Prameswari	70	91
Muhammad Gibran Ramadhan	68	92
M. Rohiqim Makhtum	75	95

Lampiran 13. Uji Normalitas

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
pretest			57.12	2.655
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	51.49	
		Upper Bound	62.75	
	5% Trimmed Mean		57.02	
	Median		54.00	
	Variance		119.860	
	Std. Deviation		10.948	
	Minimum		41	
	Maximum		75	
	Range		34	
	Interquartile Range		22	
	Skewness		.171	.550
	Kurtosis		-1.347	1.063
posttest	Mean		88.24	1.059
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	85.99	
		Upper Bound	90.48	
	5% Trimmed Mean		88.48	
	Median		87.00	
	Variance		19.066	
	Std. Deviation		4.366	
	Minimum		77	
	Maximum		95	
	Range		18	
	Interquartile Range		7	
	Skewness		-.762	.550
	Kurtosis		1.301	1.063

Tests of Normality		
Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.
0,922	17	0,162
0,907	17	0,090



MODUL AJAR
RA ATH THOORIQ
TAHUN PELAJARAN 2025/ 2026

Nama	Nur Haliza	Semester	2
Asal Sekolah	Ra Ath Thooriq	Minggu ke	4
Fase	Fondasi	Bulan	Februari 2026
Jenjang/ Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	1-2 Pertemuan (40 Menit)
Model Pembelajaran	Tatap Muka	Jumlah Anak	17
Topik/ Sub Topik	Kebudayaan/ Permainan Tradisional Ular Naga Panjang		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik Anak usia 5-6 Tahun menunjukkan minat terhadap kegiatan bermain Bersama teman, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari kebudayaan, mampu mengikuti aturan permainan sederhana dengan bimbingan guru.

Materi Pelajaran	Materi pembelajaran difokuskan pada permainan tradisional ular naga Panjang setimulus untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak, yang meliputi:
-------------------------	--

		1. Pengenalan permainan ular naga panjang sebagai bagian dari kebudayaan Indonesia 2. Lagu dan gerakan dari permainan ular naga panjang 3. Aturan dalam bermain permainan ular naga panjang 4. Nilai-nilai kerja sama dalam permainan ular naga panjang, seperti kebersamaan, kekompakan, menunggu giliran, saling membantu
Dimensi Lulusan	Profil	1. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian

Pembelajaran

CP 1.1 Anak mengenal dan percaya kepada Allah SWT melalui kebiasaan berdoa dan perilaku sehari-hari

CP 2.1 Anak mengekspresikan emosinya dengan wajar

CP 2.1 Anak mampu membangun hubungan sosial yang sehat dengan temannya

CP 2.4 Anak menggunakan fungsi gerak motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar

CP 3.3 Respon secara tepat dalam komunikasi dua arah dan terlibat percakapan

Lintas Disiplin Ilmu

Nilai Agama dan Moral (anak menunjukkan sikap jujur, sabar, dan saling menghargai selama permainan berlangsung), Nilai Pancasila (anak mengembangkan nilai kemandirian dan kebersamaan melalui kegiatan bermain bersama, bekerja sama dalam kelompok, menunggu giliran, serta bermain tanpa membedakan), Sosial Emosional (anak mampu bekerja sama, menunggu giliran, mengendalikan emosi, dan menerima hasil permainan dengan sikap sportif), Bahasa (mampu memahami instruksi permainan, berkomunikasi dengan teman, serta mengungkapkan perasaan dan pengalaman setelah bermain), Kognitif (memahami aturan permainan dan memecahkan masalah sederhana saat bermain bersama), Fisik Motorik (anak mengkoordinasikan Gerakan tubuhnya melalui aktivitas berjalan dan bergerak mengikuti irama lagu permainan).

*Tujuan**Pembelajaran*

1. Mengikuti permainan ular naga panjang sesuai aturan yang telah disepakati
2. Menunjukkan kemampuan kerja sama dengan teman dalam kelompok
3. Menunggu giliran dan bersikap sportif selama permainan berlangsung
4. Membantu dan menghargai teman dalam kegiatan bermain
5. Menunjukkan sikap senang dan antusias dalam bermain bersama

Topik Pembelajaran

Mengenal kebudayaan Indonesia melalui permainan tradisional ular naga panjang

Praktik Pedagogis

Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan bermain bermakna (*deep learning*) melalui keterlibatan aktif anak

	dalam permainan tradisional ular naga panjang yang mendorong anak untuk belajar bekerja sama, mematuhi aturan, menunggu giliran, serta mengembangkan sikap sosial dan tanggung jawab melalui pengalaman bermain berlangsung
<i>Lingkungan Pembelajaran</i>	Lingkungan pembelajaran dirancang aman, nyaman, dan menyenangkan baik di dalam maupun di luar kelas dengan penataan ruang kelas yang mendukung bermain kelompok. Guru menciptakan suasana yang kondusif dan penuh interaksi positif agar anak bebas bergerak, berkomunikasi, serta bekerja sama selama melaksanakan permainan ular naga panjang berlangsung.
<i>Pemanfaatan Digital</i>	Platform pembelajaran interaktif untuk menampilkan video macam-macam permainan tradisional, penggunaan musik digital untuk lagu ular naga panjang, dokumentasi digital untuk hasil karya anak melalui foto.

C. PENGALAMAN BELAJAR

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ Langkah-langkah pembelajaran

C.1 AWAL (BERKESEDARAAN, BERMAKNA, MENGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apresiasi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka untuk membangun kesadaran spiritual
2. Renungan dan motivasi pagi tentang kebersamaan, saling menghargai, dan bekerja sama dalam bermain bersama teman
3. Menyanyikan lagu “ular naga Panjang” untuk menciptakan suasana belajar yang gembira dan membangun antusiasme anak

4. Menonton video mengenai permainan tradisional sebagai pemantik minat
5. Menyepakati aturan bermain dan kesepakatan kelas
6. Diskusi singkat pengalaman anak dalam bermain permainan tradisional bersama teman baik di sekolah atau di rumah
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak antara lain:
 - a. Apa yang harus kita lakukan sebelum mulai bermain? (keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME)
 - b. Bagaimana perasaanmu saat bermain permainan tradisional bersama teman? (kewargaan)
 - c. Apa yang terjadi jika kita tidak mengikuti aturan permainan? (penalaran kritis)
 - d. Apa yang dapat kita lakukan agar permainan menjadi lebih seru dan menyenangkan? (kreativitas)
 - e. Bagaimana cara kita bekerja sama agar permainan berjalan dengan baik? (kolaborasi)
 - f. Saat bermain, apakah kamu bisa ikut sampai selesai? (kemandirian)
 - g. Setelah bermain, apa yang perlu kita lakukan agar badan terasa segar lagi? (Kesehatan)
 - h. Apa yang kamu ucapkan saat ingin ikut bermain bersama teman? (komunikasi)

C.2 INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Uraian kegiatan
1	- Berdiskusi tentang macam-macam permainan tradisional yang dikenal anak - Mengenal permainan tradisional ular naga Panjang (cara bermain dan lagu) - Bermain permainan ular naga panjang
2	- Berdiskusi tentang aturan bermain dan sikap kerja sama dalam permainan ular naga Panjang - Mengingat Kembali pengalaman bermain sebelumnya - Bermain permainan ular naga Panjang dengan menekankan kerja sama dan kekompakan

C.3. PENUTUP (BERKESADARAAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran berikutnya:

1. Recalling kegiatan dengan antusias dan apresiasi pencapaian anak
2. Berbagi cerita pengalaman bermain hari ini
3. Refleksi pembelajaran melalui pertanyaan sederhana dan menyenangkan
4. Penyimpulan bersama dengan tepuk tangan dan menyanyikan lagu ular naga panjang
5. Informasi kegiatan esok hari yang membuat anak penasaran dan bersemangat
6. Doa penutup dan persiapan pulang dengan penuh Syukur

Singaraja, 24 Februari 2026

Guru kelompok B4

Mahasiswa



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nur Haliza'.

Nur Haliza
NIM. 2211061024

MODUL AJAR
RA ATH THOORIQ
TAHUN PELAJARAN 2025/ 2026

Nama	Nur Haliza		Semester	2
Asal Sekolah	Ra Ath Thooriq		Minggu ke	1
Fase	Fondasi		Bulan	Maret 2026
Jenjang/ Kelas	B (5-6 Tahun)		Alokasi Waktu	1-2 Pertemuan (40 Menit)
Model Pembelajaran	Tatap Muka		Jumlah Anak	17
Topik/ Sub Topik	Kebudayaan/ Nilai Kebersamaan dalam permainan tradisional			

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik

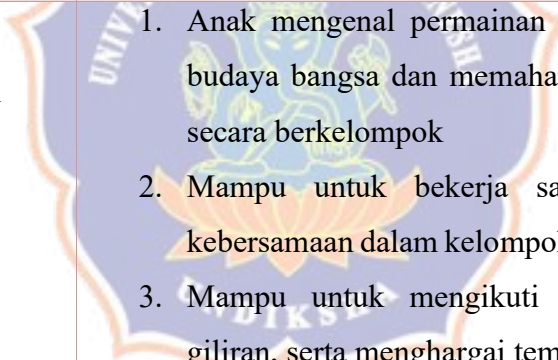
Anak usia 5-6 Tahun menunjukkan minat terhadap kegiatan bermain bersama teman, terutama yang melibatkan Gerakan dan nyanyian. Namun, Sebagian anak masih belum memahami pentingnya menjaga kekompakan, mengikuti aturan dan bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai kebersamaan dan kerja sama pada anak.

Materi Pelajaran	Materi pembelajaran difokuskan pada permainan tradisional ular naga panjang sebagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak meliputi:
-------------------------	---

		1. Pengenalan permainan ular naga panjang sebagai permainan kelompok 2. Cara bermain dan aturan dasar permainan, agar anak mengetahui Langkah bermain serta pentingnya mengikuti aturan 3. Nilai kebersamaan dalam permainan tradisional 4. Sikap saling membantu dan mendukung teman 5. Tanggung jawab dalam kelompok, saat anak belajar menjalankan peran masing-masing
Dimensi Lulusan	Profil	1. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi

B.DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	CP 1.1 Anak mengenal dan percaya kepada Allah SWT melalui kebiasaan berdoa dan perilaku sehari-hari CP 2.1 Anak mengekspresikan emosinya dengan wajar CP 2.1 Anak mampu membangun hubungan sosial yang sehat dengan temannya CP 2.4 Anak menggunakan fungsi gerak motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar CP 3.3 Respon secara tepat dalam komunikasi dua arah dan terlibat percakapan
-----------------------------	--

Lintas Ilmu	Disiplin	Nilai Agama dan Moral (anak belajar bersikap jujur, sabar, disiplin, dan saling menghargai selama permainan berlangsung), Nilai Pancasila (anak mengembangkan sikap gotong royong dan kebersamaan dengan bekerja sama dalam kelompok, menunggu giliran dengan tertib, serta bermain tanpa membedakan), Sosial Emosional (anak dilatih untuk bekerja sama, mengendalikan emosi, menunjukkan sikap sportif), Bahasa (anak memahami intruksi permainan, berkomunikasi dengan teman saat bermain, dan mengungkapkan perasaan serta pengalaman setelah kegiatan), Kognitif (anak memahami peraturan permainan, mengingat urutan gerakan, dan memecahkan masalah sederhana yang muncul saat bermain), dan Seni (berkembang melalui kegiatan bernyanyi dan bergerak mengikuti irama permainan sehingga anak dapat mengekspresikan diri dengan gembira).
Tujuan Pembelajaran		 1. Anak mengenal permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa dan memahami bahwa permainan dilakukan secara berkelompok 2. Mampu untuk bekerja sama dan menunjukkan sikap kebersamaan dalam kelompok selama permainan berlangsung 3. Mampu untuk mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, serta menghargai teman saat bermain 4. Anak mampu untuk mengendalikan emosi dan menunjukkan sikap sportif dalam menerima hasil permainan
Topik Pembelajaran		Pengenalan permainan ular naga Panjang sebagai bagian dari kebudayaan Indonesia untuk menumbuhkan nilai kebersamaan melalui kegiatan bermain bersama, memahami aturan, dan bekerja sama.
Praktik Pedagogis		Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan bermain bermakna (<i>deep learning</i>) melalui permainan tradisional ular naga panjang yang dilakukan secara berkelompok. Metode ini dipilih karena

	memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna sehingga anak dapat memahami pentingnya kerja sama, kebersamaan, serta sikap saling menghargai melalui interaksi dan keterlibatan aktif selama permainan berlangsung.
Lingkungan Pembelajaran	Lingkungan pembelajaran dirancang aman, nyaman, terbuka agar anak leluasa bergerak dan berinteraksi selama permainan ular naga panjang berlangsung. Suasana pembelajaran mendukung penanaman nilai kebersamaan sehingga anak terbiasa bekerja sama, saling menghargai, dan merasakan kebersamaan sebagai bagian dari pengalaman budaya dalam permainan tradisional.
Pemanfaatan Digital	Platform pembelajaran interaktif untuk menampilkan video permainan ular naga panjang, penggunaan music digital untuk lagu permainan ular naga Panjang, dan dokumentasi digital.

C. PENGALAMAN BELAJAR

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ Langkah-langkah Pembelajaran

C.1 AWAL (BERKESEDARAAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apresiasi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan

1. Salam dan doa pembuka untuk membangun kesadaran spiritual
2. Renungan dan motivasi pagi tentang kebersamaan, saling menghargai, dan bekerja sama dalam bermain Bersama teman
3. Menyanyikan lagu “ular naga panjang” untuk menciptakan suasana belajar yang gembira dan membangun antusiasme anak
4. Menonton video mengenai permainan ular naga panjang sebagai pemantik minat
5. Menyepakati aturan bermain dan kesepakatan kelas

6. Diskusi bersama anak untuk menggali pengetahuan awal tentang permainan ular naga panjang serta pentingnya kebersamaan dan kerja sama saat bermain.
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak antara lain:
 - a. Apa yang harus kita lakukan sebelum mulai bermain? (keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME)
 - b. Mengapa kita harus mengikuti aturan saat bermain bersama teman? (kewargaan)
 - c. Apa yang terjadi jika teman tidak mau bekerja sama dalam permainan? (penalaran kritis)
 - d. Apa yang bis akita lakukan supaya barisan ular naga terlihat rapi dan seru saat bergerak bersama? (kreativitas)
 - e. Apa yang harus kita lakuakan agar barisan ular naga tetap tersambung dan tidak terputus saat bermain bersama? (kolaborasi)
 - f. Bisakah kamu mengikuti permainan sendiri tanpa adanya bantuan dari guru? (kemandirian)
 - g. Mengapa bergerak dan berjalan saat bermain ular naga Panjang membuat tubuh kita menjadi sehat dan kuat? (Kesehatan)
 - h. Bagaimana cara berbicara yang baik dengan teman saat kita bermain bersama? (komunikasi)

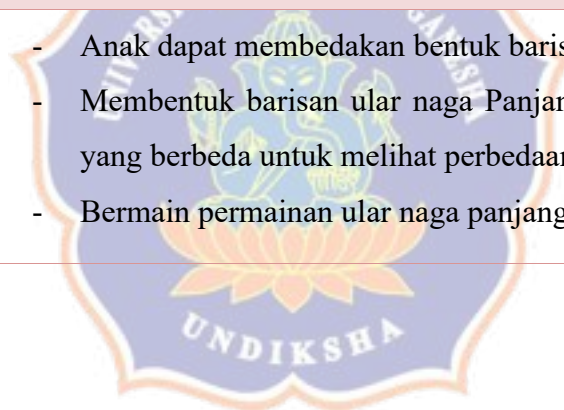
C.2 INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Uraian Kegiatan

1	- Berdiskusi tentang pentingnya saling membantu dan kerja sama - Bermain permainan ular naga panjang - Bercerita di depan tentang pengalaman anak saat melaksanakan permainan ular naga panjang
2	- Anak dapat membedakan bentuk barisan panjang dan pendek - Membentuk barisan ular naga Panjang dengan jumlah teman yang berbeda untuk melihat perbedaannya - Bermain permainan ular naga panjang



C.3. PENUTUP (BERKESADARAAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran berikutnya:

1. Recalling kegiatan dengan antusias dan apresiasi pencapaian anak
2. Berbagi cerita pengalaman bermain hari ini
3. Refleksi pembelajaran melalui pertanyaan sederhana dan menyenangkan
4. Penyimpulan bersama dengan tepuk tangan dan menyanyikan lagu ular naga panjang
5. Informasi kegiatan esok hari yang membuat anak penasaran dan bersemangat
6. Doa penutup dan persiapan pulang dengan penuh Syukur

Singaraja, 02 Maret 2026

Guru kelompok B4



Mahasiswa

Nur Haliza

NIM. 2211061024

MODUL AJAR
RA ATH THOORIQ
TAHUN PELAJARAN 2025/ 2026

Nama	Nur Haliza	Semester	2
Asal Sekolah	Ra Ath Thooriq	Minggu ke	2
Fase	Fondasi	Bulan	Maret 2026
Jenjang/ Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	1-2 Pertemuan (40 Menit)
Model Pembelajaran	Tatap Muka	Jumlah Anak	17
Topik/ Sub Topik	Aku dan temanku/ kegiatanku bersama teman		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik Anak usia 5–6 tahun menunjukkan minat bermain bersama teman, mulai mampu bekerja sama, berinteraksi sosial secara positif, serta mengikuti aturan sederhana dalam kegiatan bermain dengan bimbingan guru.

Materi Pelajaran	Materi pembelajaran difokuskan pada kegiatan bermain bersama teman melalui permainan tradisional sebagai stimulus untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak, yang meliputi: 1. Pengenalan kegiatan bermain bersama teman dalam permainan kelompok
-------------------------	--

		2. Peran anak dalam kerja sama kelompok, seperti bergantian, mengikuti aturan, dan saling membantu 3. Aturan dan kesepakatan bermain bersama agar permainan berjalan tertib dan menyenangkan 4. Sikap kerja sama dalam bermain bersama teman, meliputi kebersamaan, kekompakan, menunggu giliran, dan menghargai teman
Dimensi Lulusan	Profil	1. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	CP 1.1 Anak mengenal dan percaya kepada Allah SWT melalui kebiasaan berdoa dan perilaku sehari-hari CP 2.1 Anak mengekspresikan emosinya dengan wajar CP 2.1 Anak mampu membangun hubungan sosial yang sehat dengan temannya CP 2.4 Anak menggunakan fungsi gerak motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar CP 3.3 Respon secara tepat dalam komunikasi dua arah dan terlibat percakapan
Lintas Disiplin	Nilai Agama dan Moral (bersikap sabar, jujur, dan saling menghargai), Nilai Pancasila (kebersamaan, gotong royong,

Ilmu	tidak membedakan teman), Sosial Emosional (bekerja sama, menunggu giliran, mengendalikan emosi), Bahasa (memahami instruksi, berkomunikasi dengan teman), Kognitif (memahami aturan permainan dan memecahkan masalah sederhana), dan Fisik Motorik (koordinasi gerak tubuh saat bermain).
Tujuan Pembelajaran	1. Anak mampu bermain bersama teman melalui permainan tradisional sesuai aturan yang disepakati 2. Menunjukkan sikap kerja sama dalam kegiatan bermain kelompok. 3. Menunggu giliran dan bermain secara sportif selama permainan berlangsung. 4. Membantu serta menghargai teman dalam kegiatan bermain bersama. 5. Menunjukkan rasa senang, antusias, dan percaya diri saat bermain bersama teman
Topik Pembelajaran	Kegiatan bermain bersama teman
Praktik Pedagogis	Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain bermakna (<i>deep learning</i>) melalui pengalaman langsung anak dalam berbagai kegiatan bermain dan bekerja sama yang mendorong interaksi sosial, pengembangan sikap kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, serta rasa tanggung jawab.
Lingkungan Pembelajaran	Lingkungan belajar aman, nyaman, dan menyenangkan, baik di dalam maupun di luar kelas. Penataan ruang mendukung aktivitas bermain kelompok dan interaksi sosial positif.
Pemanfaatan	Platform pembelajaran interaktif untuk menampilkan video permainan ular naga panjang, penggunaan music digital untuk lagu permainan ular naga Panjang, dan dokumentasi

	digital.
--	----------

C.PENGALAMAN BELAJAR

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ Langkah-langkah pembelajaran

C.1 AWAL (BERKESEDARAAN, BERMAKNA, MENGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apresiasi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka untuk membangun kesadaran spiritual
2. Renungan dan motivasi pagi tentang kebersamaan, saling menghargai, dan bekerja sama dalam bermain bersama teman
3. Menyanyikan lagu “ular naga Panjang” untuk menciptakan suasana belajar yang gembira dan membangun antusiasme anak
4. Menonton video mengenai permainan tradisional sebagai pemantik minat
5. Menyepakati aturan bermain Bersama
6. Diskusi singkat pengalaman anak bermain dengan teman
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak antara lain:
 - a. Apa yang harus kita lakukan sebelum bermain bersama teman?
(Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME)
 - b. Bagaimana perasaanmu saat bermain bersama teman-teman?
(Kewargaan)
 - c. Mengapa kita harus bermain rukun dan tidak berebut saat bermain? (Penalaran Kritis)
 - d. Apa yang harus kita lakukan agar semua teman merasa senang saat bermain? (Kreativitas)
 - e. Jika ada teman yang kesulitan, apa yang bisa kita lakukan?
(Kolaborasi)

- f. Bagaimana cara menunggu giliran saat bermain bersama? (kemandirian)
- g. Apa yang perlu kita lakukan agar tubuh tetap sehat dan tidak kelelahan setelah bermain? (Kesehatan)
- h. Apa yang kamu ucapkan saat ingin mengajak teman bermain bersama? (komunikasi)

C.2 INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari

Uraian kegiatan

1	- Berdiskusi singkat tentang kegiatan bermain bersama teman di sekolah - Menonton video permainan tradisional ular naga panjang - Bermain permainan ular naga panjang
2	- Berdiskusi tentang pentingnya bermain rukun dan tidak berebut - Anak mengelompokkan gambar perilaku baik dan tidak baik saat bermain bersama teman - Bermain permainan ular naga panjang dengan fokus mengikuti aturan

C.3. PENUTUP (BERKESADARAAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran berikutnya:

1. Recalling kegiatan dengan antusias dan apresiasi pencapaian anak
2. Berbagi cerita pengalaman bermain hari ini
3. Refleksi pembelajaran melalui pertanyaan sederhana dan menyenangkan
4. Penyimpulan bersama dengan tepuk tangan dan menyanyikan lagu ular naga panjang
5. Informasi kegiatan esok hari yang membuat anak penasaran dan bersemangat
6. Doa penutup dan persiapan pulang dengan penuh Syukur

Singaraja, 12 Maret 2026

Mahasiswa



Nur Haliza

NIM. 2211061024

Guru kelompok B4



MODUL AJAR
RA ATH THOORIQ
TAHUN PELAJARAN 2025/ 2026

Nama	Nur Haliza	Semester	2
Asal Sekolah	Ra Ath Thooriq	Minggu ke	5
Fase	Fondasi	Bulan	Maret 2026
Jenjang/ Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	1-2 Pertemuan (40 Menit)
Model Pembelajaran	Tatap Muka	Jumlah Anak	17
Topik/ Sub Topik	Aku dan temanku/ Bekerja sama dengan teman		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik

Anak usia 5-6 tahun mulai mampu terlibat dalam kegiatan kelompok, menunjukkan sikap saling membantu dan berbagi serta berusaha untuk menyelesaikan tugas Bersama, meskipun masih memerlukan bimbingan guru dalam mengatur emosi dan mengikuti aturan yang disepakati

Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran difokuskan pada kegiatan bermain dan bekerja sama bersama teman melalui permainan tradisional sebagai stimulus untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak, yang meliputi : 1. Mengetahui arti bekerja sama melalui contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari
----------------------------	---

	2. Membiasakan berbagi alat dan bahan saat bermain bersama dengan teman 3. Melatih menunggu giliran dan mengikuti aturan permainan 4. Menyelesaikan kegiatan bermain bersama sampai selesai
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian

Pembelajaran

CP 1.1 Anak mengenal dan percaya kepada Allah SWT melalui kebiasaan berdoa dan perilaku sehari-hari

CP 2.1 Anak mengekspresikan emosinya dengan wajar

CP 2.1 Anak mampu membangun hubungan sosial yang sehat dengan temannya

CP 2.4 Anak menggunakan fungsi gerak motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar

CP 3.3 Respon secara tepat dalam komunikasi dua arah dan terlibat percakapan

Lintas Disiplin Ilmu	Nilai Agama dan Moral (anak dibiasakan bersikap sabar, jujur, dan saling menghargai saat bermain bersama), Nilai Pancasila
-----------------------------	--

	(menumbuhkan sikap kebersamaan, gotong royong, serta tidak membeda-bedakan teman), Sosial Emosional (anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, dan mengendalikan emosi saat bermain pada kegiatan kelompok), Bahasa (anak mampu memahami instruksi dan berkomunikasi sederhana untuk menyampaikan ide dan kesepakatan dengan teman), Kognitif (anak memahami aturan kegiatan dan memecahkan masalah sederhana bersama kelompok), Fisik Motorik (anak mengembangkan keseimbangan, kelincihan, dan kekuatan tubuh saat bergerak dan berpartisipasi dalam permainan bersama teman).
Tujuan Pembelajaran	1. Anak mampu berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dengan menunjukkan sikap bekerja sama 2. Anak mampu berbagi, menunggu giliran, dan mengikuti aturan yang disepakati bersama 3. Anak mampu untuk berkomunikasi sederhana serta menghargai pendapat teman saat kegiatan berlangsung 4. Anak mampu menyelesaikan tugas atau permainan bersama teman dengan penuh tanggung jawab
Topik Pembelajaran	Difokuskan pada pengalaman kebersamaan anak dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan teman melalui permainan tradisional ular naga panjang.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain bermakna (<i>deep learning</i>) yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain kelompok seperti permainan ular naga panjang, sehingga anak dapat secara langsung mengalami proses kerja sama seperti, berbagi peran, menunggu giliran, dan saling membantu. Dengan guru sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan penguatan agar pembelajaran lebih bermakna.
Lingkungan	Lingkungan pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan

Pembelajaran	bermain bermakna (<i>deep learning</i>) yang aman, nyaman dan mendukung interaksi social anak melalui penataan ruang yang fleksibel untuk kegiatan kelompok, penyediaan alat permainan yang menarik dan bervariasi, serta suasana yang mendorong anak untuk ikut aktif berpartisipasi, bekerja sama, dan saling menghargai. Dengan guru berperan memberikan dukungan dan bimbingan selama kegiatan berlangsung.
Pemanfaatan Digital	Platfrom pembelajaran interaktif untuk menampilkan video permainan ular naga panjang, penggunaan musik digital untuk lagu permainan permainan ular naga Panjang, dan dokumentasi digital.

C. PENGALAMAN BELAJAR

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ Langkah-langkah pembelajaran

C.1 AWAL (BERKESEDARAAN, BERMAKNA, MENGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apresiasi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka untuk membangun kesadaran spiritual anak sebelum memulai kegiatan belajar
2. Renungan dan motivasi pagi tentang pentingnya memiliki teman, saling menyayangi, dan bekerja sama dalam kegiatan sehari-hari
3. Menyanyikan lagu “ular naga panjang” untuk menciptakan suasana belajar yang gembira dan membangun antusiasme anak
4. Mengamati gambar tentang anak-anak yang sedang bermain dan bekerja sama sebagai pemantik minat belajar
5. Menyepakati aturan kegiatan bersama agar tercipta suasana yang tertib dan saling menghargai

6. Diskusi singkat tentang pengalaman anak saat bermain atau saat melakukan kegiatan Bersama teman
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan aspek perkembangan anak antara lain:
 - a. Apa yang harus kita lakukan sebelum memulai kegiatan bersama teman? (keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME)
 - b. Bagaimana perasaanmu saat memiliki teman dan bermain bersama mereka? (kewargaan)
 - c. Mengapa kita harus saling membantu dan tidak berkelahi saat bermain Bersama teman? (penalaran kritis)
 - d. Apa yang bisa kamu lakukan agar kegiatan bermain bersama teman menjadi menyenangkan? (kreativitas)
 - e. Bagaimana cara bekerja sama yang baik bersama teman? (kolaborasi)
 - f. Apa yang akan kamu lakukan jika ingin bermain tetapi harus menunggu giliran? (kemandirian)
 - g. Bagaimana cara menjaga tubuh kita agar tetap sehat saat bermain bersama teman? (Kesehatan)
 - h. Bagaimana cara berbicara yang baik saat bermain atau meminta bantuan kepada teman? (komunikasi)

C.2 INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Uraian kegiatan
1	- Anak mengamati gambar tentang anak yang sedang bermain bersama dan bekerja sama - Mengidentifikasi dan menyebutkan perilaku baik dalam berteman - Anak bermain permainan ular naga panjang bersama tema untuk melatih kerja sama dan kekompakan
2	- Anak berdiskusi sederhana tentang pentingnya bekerja sama dengan teman - Anak mengelompokkan gambar berdasarkan perilaku yang mencerminkan kerja sama dan yang tidak mencerminkan perilaku kerja sama - Anak bermain permainan ular naga panjang secara berkelompok

C.3. PENUTUP (BERKESADARAAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran berikutnya:

1. Recalling kegiatan dengan antusias dan apresiasi pencapaian anak
2. Berbagi cerita pengalaman bermain hari ini
3. Refleksi pembelajaran melalui pertanyaan sederhana dan menyenangkan
4. Penyimpulan bersama dengan tepuk tangan dan menyanyikan lagu ular naga panjang
5. Informasi kegiatan esok hari yang membuat anak penasaran dan bersemangat
6. Doa penutup dan persiapan pulang dengan penuh Syukur

Singaraja, 1 April 2026

Guru kelompok B4



Mahasiswa

Nur Haliza
NIM. 2211061024

MODUL AJAR
RA ATH THOORIQ
TAHUN PELAJARAN 2025/ 2026

Nama	Nur Haliza	Semester	2
Asal Sekolah	Ra Ath Thooriq	Minggu ke	2
Fase	Fondasi	Bulan	April 2026
Jenjang/ Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	1-2 Pertemuan (40 Menit)
Model Pembelajaran	Tatap Muka	Jumlah Anak	17
Topik/ Sub Topik	Lingkunganku/ Bermain di lingkungan sekolah		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik

Anak usia 5-6 tahun mulai menunjukkan minat anak untuk bermain dan berinteraksi di lingkungan sekolah bersama teman sebaya, mereka sudah mampu mengikuti kegiatan secara kelompok, seperti bermain bersama di halaman sekolah, serta mulai memahami aturan yang berlaku. Dalam berkegiatan anak mulai memperhatikan sikap bekerja sama, berbagi, dan menjaga kebersihan lingkungan, meskipun masih memerlukan arahan dan bimbingan guru dalam mengelola emosi dan mematuhi kesepakatan bersama.

Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran difokuskan pada kegiatan bermain dan bekerja sama bersama teman melalui permainan tradisional yang dilakukan di lingkungan sekolah sebagai stimulus untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak yang
----------------------------	--

		meliputi: 1. Kemampuan bergabung dalam kelompok 2. Berpartisipasi aktif dalam permainan 3. Mengikuti aturan yang disepakati 4. Menunggu giliran saat bermain 5. Saling membantu antar teman 6. Menunjukkan tanggung jawab selama kegiatan berlangsung
Dimensi Lulusan	Profil	1. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	CP 1.1 Anak mengenal dan percaya kepada Allah SWT melalui kebiasaan berdoa dan perilaku sehari-hari CP 2.1 Anak mengekspresikan emosinya dengan wajar CP 2.1 Anak mampu membangun hubungan sosial yang sehat dengan temannya CP 2.4 Anak menggunakan fungsi gerak motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar CP 3.3 Respon secara tepat dalam komunikasi dua arah dan terlibat percakapan
-----------------------------	--

Lintas Disiplin Ilmu	Nilai Agama dan Moral (melalui sikap disiplin anak, sabar, serta saling menghargai saat bermain di lingkungan sekolah), Nilai Pancasila (melalui kebiasaan bekerja sama, menjaga kebersamaan, serta bermain secara adil tanpa membedakan teman) Sosial Emosional (berkembang melalui kemampuan berinteraksi, mengendalikan diri, dan menunjukkan sikap Kerja sama, dan sportif), Bahasa (diasah melalui kemampuan anak dalam memahami instruksi, berkomunikasi, serta mengungkapkan pengalamannya), Kognitif (terlihat dalam kemampuan anak memahami aturan dan memecahkan masalah sederhana), Seni (melalui aktivitas bernyanyi dan bergerak mengikuti irama permainan sehingga anak dapat mengekspresikan diri dengan gembira).
Tujuan Pembelajaran	1. Anak mampu untuk bergabung dan bermain bersama teman di lingkungan sekolah 2. Anak mampu menunjukkan sikap kerja sama dalam kegiatan bermain 3. Anak mampu mengikuti aturan permainan dengan disiplin 4. Anak mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman 5. Anak mampu menunjukkan sikap tanggung jawab selama bermain 6. Anak mampu mengekspresikan diri secara aktif dan menyenangkan melalui kegiatan bermain bersama
Topik Pembelajaran	Difokuskan pada pengalaman anak bermain di lingkungan sekolah melalui interaksi dan kerja sama dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional ular naga panjang
Praktik Pedagogis	Praktik pedagogis dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan bermain bermakna (<i>deep learning</i>) dengan

	memberikan pengalaman langsung kepada anak melalui permainan ular naga Panjang yang dilakukan di lingkungan sekolah. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memberi contoh, dan memberikan penguatan terhadap sikap kerja sama anak, disiplin, serta interaksi sosial anak selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran dirancang menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak sehingga mendorong keterlibatan aktif serta perkembangan kemampuan sosial-emosional secara optimal.
Lingkungan Pembelajaran	Lingkungan pembelajaran dirancang aman, nyaman, dan menyenangkan dengan memanfaatkan area lingkungan sekolah sebagai tempat bermain anak. Guru menata ruang agar cukup luas untuk bergerak, menyediakan alat permainan sederhana, serta menciptakan suasana yang mendukung interaksi kerja sama, dan partisipasi aktif anak. Selain itu, lingkungan juga dibangun secara positif melalui arahan dan penguatan dari guru sehingga anak merasa percaya diri dan antusias dalam mengikuti kegiatan bermain.
Pemanfaatan Digital	Pemanfaatan digital dalam pembelajaran dilakukan melalui penggunaan platform pembelajaran interaktif untuk menampilkan video permainan ular naga panjang sebagai stimulus, penggunaan musik digital sebagai pengiring lagu permainan agar kegiatan lebih menarik dan menyenangkan, serta dokumentasi digital untuk merekam aktivitas anak sebagai bahan refleksi.

C. PENGALAMAN BELAJAR

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ Langkah-langkah pembelajaran

C.1 AWAL (BERKESEDARAAN, BERMAKNA, MENGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan

peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apresiasi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

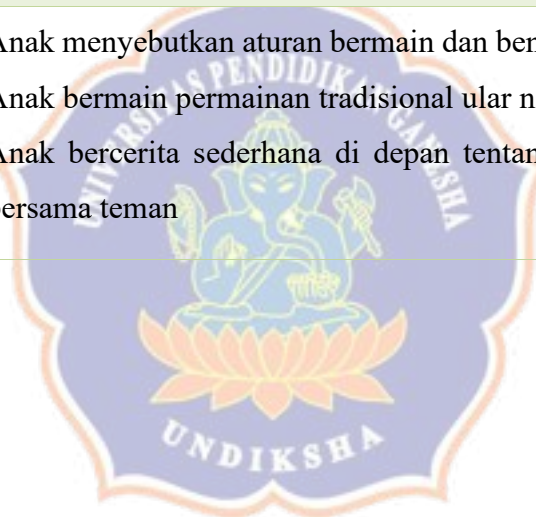
1. Salam dan doa pembuka untuk membangun kesadaran spiritual
2. Renungan dan motivasi pagi tentang pentingnya bekerja sama, saling membantu, dan menghargai teman
3. Menyanyikan lagu “ular naga panjang” untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
4. Menonton video permainan ular naga panjang sebagai pemantik minat anak
5. Menyepakati aturan bermain bersama agar kegiatan berjalan tertib
6. Diskusi singkat tentang pengalaman anak berkerja sama dengan teman
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, antara lain:
 - a. Apa yang sebaiknya kita lakukan sebelum bermain bersama teman? (keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME)
 - b. Bagaimana persaanmu saat bisa bekerja sama dengan teman? (kewargaan)
 - c. Mengapa kita harus saling membantu dan tidak berebut saat bermain bersama? (penalaran kritis)
 - d. Apa yang bisa kita lakukan agar permainan menjadi lebih seru bersama teman? (kreativitas)
 - e. Jika ada teman yang mengalami kesulitan apa yang akan kamu lakukan? (kolaborasi)
 - f. Bagaimana cara menunggu giliran dengan baik saat bermain bersama teman? (kemandirian)
 - g. Apa yang perlu kita lakukan agar tetap sehat setelah bermain bersama? (Kesehatan)
 - h. Apa yang kamu ucapkan saat mengajak teman bermain atau meminta tolong? (komunikasi)

C.2 INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Uraian kegiatan
1	- Anak menyebutkan tempat dan alat yang bisa digunakan untuk bermain bersama - Mengamati gambar dan video permainan ular naga panjang - Bermain permainan ular naga panjang
2	- Anak menyebutkan aturan bermain dan bentuk kegiatan kerja sama - Anak bermain permainan tradisional ular naga Panjang - Anak bercerita sederhana di depan tentang pengalaman bermain bersama teman



C.3. PENUTUP (BERKESADARAAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak katas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran berikutnya:

1. Recalling kegiatan dengan antusias dan apresiasi pencapaian anak
2. Berbagi cerita pengalaman bermain hari ini
3. Refleksi pembelajaran melalui pertanyaan sederhana dan menyenangkan
4. Penyimpulan bersama dengan tepuk tangan dan menyanyikan lagu ular naga panjang
5. Informasi kegiatan esok hari yang membuat anak penasaran dan bersemangat

Doa penutup dan persiapan pulang dengan penuh Syukur

Guru kelompok B4



Singaraja, 7 April 2026

Mahasiswa

Nur Haliza

NIM. 2211061024

Lampiran 15. Rubik Penilaian Lembar Observasi

RUBIK PENILAIAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK

Indikator	Butir	Skor	Deskripsi
Bermain bersama teman sebaya	Anak mampu untuk bergabung dalam kegiatan bermain tanpa memilih-milih teman	1	Anak belum mau untuk bergabung dalam kegiatan bermain bersama teman dan cenderung memilih bermain sendiri atau menolak bermain dengan teman tertentu meskipun sudah diajak.
		2	Anak mau untuk bergabung dalam kegiatan bermain bersama teman, namun masih sering memilih-milih teman dan perlu arahan atau dorongan dari guru
		3	Anak mampu bergabung dalam kegiatan bermain bersama teman tanpa memilih-milih teman, meskipun sesekali masih membutuhkan penguatan dari guru
		4	Anak secara mandiri dan konsisten bergabung dalam kegiatan bermain dengan semua teman tanpa membedakan teman dan menunjukkan sikap ramah dan terbuka saat bermain bersama
	Anak mampu mengikuti peraturan kegiatan bermain yang telah ditetapkan sejak awal hingga akhir kegiatan	1	Anak belum mampu mengikuti aturan kegiatan bermain, sering melanggar aturan, dan memerlukan arahan dan bantuan dari guru secara terus menerus
		2	Anak mulai mengikuti sebagian peraturan kegiatan bermain, namun masih sering lupa atau melanggar aturan

			dan masih memerlukan pengingat dari guru
		3	Anak mampu mengikuti peraturan kegiatan bermain dengan baik dari awal hingga akhir kegiatan, hanya sesekali memerlukan pengingat dari guru
		4	Anak mampu mengikuti seluruh peraturan kegiatan bermain secara konsisten dari awal hingga akhir kegiatan tanpa memerlukan pengingat dari guru
	Anak menunjukkan antusiasme mengikuti kegiatan bermain Bersama teman kelompoknya	1	Anak tidak menunjukkan minat untuk mengikuti permainan, cenderung pasif, menolak bergabung atau sering meninggalkan kelompok saat bermain
		2	Anak mulai mengikuti permainan, namun masih perlu dorongan guru dan antusiasme anak yang belum konsisten
		3	Anak mengikuti permainan bersama kelompok dengan antusias dan terlibat aktif tanpa perlu diingatkan
		4	Anak sangat antusias mengikuti permainan, terlibat aktif sejak awal hingga akhir serta menunjukkan ekspresi senang dan semangat saat bermain Bersama temannya
	Anak tetap berada dalam kelompok selama kegiatan bermain berlangsung	1	Anak sering meninggalkan kelompok atau berjalan-jalan sendiri selama kegiatan bermain berlangsung
		2	Anak mampu berada dalam kelompok, namun masih perlu arahan dari guru untuk tetap bersama anggota

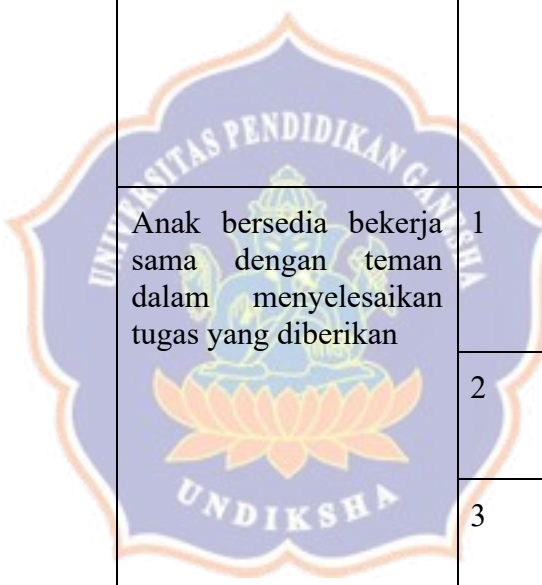
			kelompoknya
		3	Anak mampu tetap berada dalam kelompok selama permainan berlangsung tanpa perlu untuk diingatkan
Saling menghargai dan berbagi	Anak mau untuk meminjamkan alat bermain kepada temannya	4	Anak secara konsisten tetap berada dalam kelompok sejak awal hingga akhir permainan tanpa arahan dari guru
		1	Anak tidak mau meminjamkan alat bermain kepada temannya, menolak saat diminta, atau menunjukkan sikap mempertahankan alat bermain meskipun sudah diarahkan oleh guru
		2	Anak mau meminjamkan alat bermain kepada temannya, namun masih ragu-ragu dan perlu dorongan atau arahan dari guru
		3	Anak mau meminjamkan alat bermain kepada temannya, meskipun sesekali masih memerlukan penguatan dari guru
	Anak menunggu giliran dalam bermain tanpa mengeluh dan mengganggu teman	4	Anak secara spontan dan konsisten mau meminjamkan alat bermain kepada temannya tanpa diminta, serta menunjukkan sikap senang saat berbagi
		1	Anak tidak mau menunggu giliran, memotong giliran teman atau mengganggu jalannya permainan meskipun sudah diingatkan oleh guru
		2	Anak mau menunggu giliran, namun masih sering mengeluh atau tampak tidak sabar sehingga memerlukan

			arahan dari guru
		3	Anak mau menunggu giliran dengan cukup sabar tanpa mengganggu teman, meskipun sesekali masih membutuhkan penguatan dari guru
		4	Anak mampu menunggu giliran dengan sabar tanpa mengeluh atau mengganggu teman, serta menunjukkan sikap tertib selama permainan berlangsung
	Anak mau membantu teman yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung	1	Anak belum menunjukkan kesediaan untuk membantu teman yang mengalami kesulitan selama melaksanakan permainan
		2	Anak mulai menunjukkan kesediaan membantu teman, namun masih memerlukan adanya arahan atau bantuan dari guru
		3	Anak mampu membantu teman yang mengalami kesulitan tanpa diminta, meskipun belum dilakukan secara konsisten
		4	Anak secara mandiri dan konsisten membantu teman yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung
	Sikap sosial dan empati	1	Anak selalu ingin menang sendiri, tidak mau bekerja sama meskipun sudah diingatkan oleh guru
		2	Anak mulai menunjukkan sikap tidak mau menang sendiri, namun masih sering membutuhkan arahan atau pengingat dari guru
		3	Anak mampu bermain secara sportif dan tidak mau

			menang sendiri, namun sesekali masih memerlukan penguatan dari guru
		4	Anak mampu bermain secara sportif dan tidak mau menang sendiri, menerima hasil permainan, serta menghargai teman selama bermain bersama tanpa adanya penguatan dari guru
	Anak mampu memberikan bantuan kepada teman saat mengalami kesulitan	1	Anak tidak mau memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan cenderung mengabaikan, meskipun sudah diarahkan oleh guru
		2	Anak mau membantu teman yang mengalami kesulitan, namun hanya setelah diminta atau diarahkan oleh guru
		3	Anak mampu memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan dengan inisiatif sendiri, meskipun sesekali masih memerlukan penguatan dari guru
		4	Anak secara konsisten membantu teman yang mengalami kesulitan, serta menunjukkan sikap peduli dan empati terhadap temannya
	Anak mampu menunjukkan rasa senang saat bermain dengan semua teman tanpa membedakan	1	Anak belum menunjukkan rasa senang bermain dengan semua teman, masih cenderung memilih-milih teman dan tidak berinteraksi dengan beberapa teman
		2	Anak mulai menunjukkan rasa senang bermain dengan semua teman, namun masih sesekali memilih-milih teman dan memerlukan arahan dari guru

		3	Anak mampu menunjukkan rasa bermain dengan semua teman tanpa membedakan, meskipun sesekali masih memerlukan penguatan dari guru
		4	Anak secara konsisten menunjukkan rasa senang dan sikap positif saat bermain dengan semua teman tanpa membedakan dalam berinteraksi dengan semua teman
Kemampuan menghargai pendapat	Anak mampu mendengarkan saat teman berbicara	1	Anak belum mampu mendengarkan saat teman berbicara, sering memotong pembicaraan atau tidak memperhatikan temannya meskipun sudah diingatkan oleh guru
		2	Anak mulai mendengarkan saat teman berbicara, namun masih sering teralih sehingga memerlukan penguatan dari guru
		3	Anak mampu mendengarkan saat teman berbicara dengan cukup baik, meskipun sesekali masih membutuhkan penguatan dari guru
		4	Anak mampu mendengarkan pendapat teman dengan penuh perhatian tanpa memotong pembicaraan, serta menunjukkan sikap menghargai teman saat bermain Bersama
	Anak mampu untuk menunggu giliran berbicara ketika teman dalam permainan	1	Anak belum mampu menunggu giliran berbicara dan sering memotong pembicaraan teman saat bermain
		2	Anak mulai mampu menunggu giliran berbicara,

			namun masih perlu diingatkan oleh guru
		3	Anak mampu untuk menunggu giliran berbicara saat teman berbicara tanpa perlu untuk di ingatkan, meskipun masih belum selalu konsisten
		4	Anak secara konsisten mampu menunggu giliran berbicara dan tidak memotong pembicaraan teman selama permainan
Sikap kooperatif dalam kegiatan	Anak mampu untuk mengikuti permainan dari awal hingga akhir tanpa meninggalkan anggota kelompok	1	Anak sering meninggalkan kelompok, berhenti bermain sebelum permainan selesai, dan tidak mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir meskipun sudah diarahkan oleh guru
		2	Anak mampu mengikuti permainan, namun masih beberapa kali meninggalkan kelompok atau berhenti bermain sehingga memerlukan arahan dari guru
		3	Anak mampu mengikuti permainan dari awal hingga akhir tanpa meninggalkan kelompok, meskipun sesekali masih membutuhkan penguatan dari guru
		4	Anak secara konsisten mengikuti permainan ular naga Panjang dari awal hingga akhir tanpa meninggalkan kelompok, serta menunjukkan sikap kerja sama dan tanggung jawab selama bermain bersama kelompoknya
	Anak tetap terlibat aktif dalam permainan hingga permainan selesai tanpa menyerah	1	Anak mudah menyerah, berhenti bermain di tengah permainan, dan tidak mau melanjutkan kegiatan

			meskipun sudah diberi dorongan oleh guru
		2	Anak mau melanjutkan permainan hingga selesai tanpa menyerah, meskipun sesekali membutuhkan penguatan dari guru
		3	Anak mampu tetap terlibat aktif dalam permainan hingga selesai tanpa menyerah, menunjukkan semangat dan tanggung jawab selama bermain
		4	Anak secara konsisten tetap terlibat aktif dalam permainan hingga selesai tanpa menyerah, menunjukkan semangat dan tanggung jawab selama bermain
	Anak bersedia bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	1	Anak menolak atau enggan untuk bekerja sama, lebih suka bekerja secara mandiri atau mengabaikan teman
		2	Anak mampu untuk bekerja sama, namun masih perlu arahan atau bantuan dari guru
		3	Anak mampu untuk bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan kegiatan tanpa perlu diingatkan dan diberikan arahan oleh guru
		4	Anak sangat mampu untuk bekerja sama, berkontribusi penuh, membantu teman, berinisiatif agar kegiatan kelompok berjalan dengan lancar tanpa perlu adanya arahan dari guru

Lampiran 16. Rubik Penilaian Tes Unjuk Kerja

RUBRIK EVALUASI

Skor	Deskripsi Kinerja	Indikator Keberhasilan	Keterangan
4	Sangat Baik	Anak mampu menunjukkan seluruh aspek kerja sama (bergabung tanpa dipaksa, aktif, tidak memilih teman, membantu, dan mengikuti aturan) secara mandiri dan konsisten selama permainan estafet koran	Anak menunjukkan kerja sama yang sangat baik dan konsisten
3	Baik	Anak mampu menunjukkan kemampuan kerja sama dengan sedikit bantuan atau arahan selama permainan berlangsung	Anak membutuhkan sedikit dorongan dalam bekerja sama
2	Cukup	Anak mampu menunjukkan Sebagian kemampuan kerja sama namun masih memerlukan banyak bantuan dan arahan dari guru	Anak memerlukan arahan lebih sering saat bekerja sama
1	Kurang	Anak belum mampu menunjukkan sikap kerja sama meskipun sudah dibimbing, tidak dapat mengikuti kegiatan dengan baik	Anak membutuhkan perhatian dan bimbingan khusus saat melakukan kegiatan

RUBRIK EVALUASI

Skor	Deskripsi Kinerja	Indikator Keberhasilan	Keterangan
4	Sangat Baik	Anak mampu menunjukkan seluruh aspek kerja sama (mau bergabung tanpa dipaksa, aktif berpartisipasi, tidak memilih-milih teman, memberi kesempatan teman, menjaga keseimbangan bola, membantu teman, dan mengikuti aturan) secara mandiri dan konsisten selama permainan <i>Cooperation paper ball</i>	Anak menunjukkan sikap kerja sama yang sangat baik dan konsisten
3	Baik	Anak mampu menunjukkan Sebagian aspek kerja sama dengan sedikit bantuan atau arahan selama permainan <i>Cooperation paper ball</i> berlangsung	Anak membutuhkan sedikit dorongan dalam bekerja sama
2	Cukup	Anak mampu menunjukkan Sebagian aspek kerja sama namun masih memerlukan cukup bantuan atau arahan selama permainan <i>Cooperation paper ball</i> berlangsung	Anak memerlukan arahan lebih sering saat bekerja sama
1	Kurang	Anak belum mampu	Anak membutuhkan

		menunjukkan sikap kerja sama meskipun sudah dibimbing dan belum dapat mengikuti kegiatan permainan <i>Cooperation paper ball</i> dengan baik	perhatian dan bimbingan khusus saat melakukan kegiatan
--	--	--	--



Lampiran 17. Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah dan Wali Kelas



Dokumentasi : (Bersama Wakil Kepala Sekolah)



Dokumentasi : (Bersama Wali Kelas Kelompok B4)

Lampiran 18. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Penelitian



Dokumentasi : (Uji Coba Instrumen di TK Negeri Pembina Singaraja)

Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan Pretest



Dokumentasi : (Pelaksanaan Pretest pada kelompok B4)

Lampiran 20. Dokumentasi Pelaksanaan *Treatment* Permainan Ular Naga Panjang







Lampiran 21. Dokumentasi Pelaksanaan Posttest



(Dokumentasi : Pelaksanaan posttest pada kelompok B4)

Lampiran 22. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Nur Haliza lahir di Lamongan pada tanggal 19 Juli 2003. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Jasmidi dan Ibu Sumanis. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis beralamat di Desa Brengkok, Kecamatan Brondong, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur. Pendidikan Dasar ditempuh di MI Muhammadiyah 13 Brengkok dan lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di MTS Muhammadiyah 16 Brengkok dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 1 Paciran dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, penulis menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Kemampuan Kerja sama Anak Kelompok B di RA Ath-thooriq”.