

**PERAN GURU DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PATOK LELE
DI TK ABA PANTON MAKMU ACEH BARAT DAYA**

SKRIPSI

Diajukan oleh

ALFARIA RISKI

NIM. 16021100

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2023 M /1444 H**

**PERAN GURU DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PATOK LELE
DI TK ABA PANTON MAKMU ACEH BARAT DAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

ALFARIA RISKI

NIM. 16021100

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Jamaliah Hasbullah, MA
NIP. 1960100619920320


Rafidhab Hanum, M. Pd
NIDN. 2003078903

**PERAN GURU DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PATOK LELE
DI TK ABA PANTON MAKMU ACEH BARAT DAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/ Tanggal:

Senin, 10 Juli 2023 M

28 Dzulhijjah 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dra. Samaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001


Rafidhah Hanum, M.Pd
NIDN. 2003078903

Penguji I,

Penguji II,


Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

UIN
AR-RANIRY


Lina Amelia, M. Pd
NIP. 198509072020122010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Prof. Safrul Mulya, S.Ag., MA., M.Ed, Ph. D
NIP. 197001021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfaria Riski
Nim : 16021100
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Judul Skripsi : Peran Guru Dalam Melestarikan Permainan Tradisional di TK ABA Pantan Makmu Aceh Barat Daya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunkan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunkan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 Juni 2023

Yang Menyatakan,


Alfaria Riski
Nim : 16021100





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 139 /Un.08/Kp.PIAUD/ 06 /2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Alfaria Riski
Nim : 16021100
Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah' Hasballah, MA
Pembimbing 2 : Rafidhah Hanum, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Peran Guru Dalam Melestarikan Permainan Tradisional di TK ABA Panton Makmu Aceh Barat Daya

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 20%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb



Banda Aceh, 20 Juni 2022
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Alfaria Riski
NIM : 16021100
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peran Guru dalam Permainan Tradisional Patok Lele di TK ABA Panton Makmu
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Tanggal Sidang : 10 Juli 2023
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M.Pd
Kata Kunci : Peran Guru, Permainan Tradisional

Peran guru dalam permainan tradisional merupakan hal yang sangat penting mengingat guru tidak hanya berperan dalam menstimulasi siswa-siswanya belajar, tetapi juga harus mampu memperhatikan keragaman yang ada, karena disetiap siswa bisa berbeda-beda dan akumulasi pengalaman belajar sebelumnya berbeda-beda antara satu dengan lain. Dalam hal permainan tradisional, guru harus mampu berperan sebagai Fasilitator, Motivator, Model Perilaku, Pengamat, Pengasuh dan Pendamai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, dan wawancara. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dalam permainan tradisional di TK ABA Panton Makmu tergolong kategori penilaian berperan. Subjek EV dalam permainan patok lele ada berperan (AB) dengan persentase berperan 70% yaitu pada indikator sebagai fasilitator, motivator, model perilaku, pengamat dan 30% tidak berperan (TB) yaitu pada indikator sebagai pendamai dan pengasuh. Subjek JS ada berperan (AB) sebesar 70% yaitu pada indikator sebagai fasilitator, motivator, pengamat serta pendamai dan 30% tidak berperan (TB) yaitu pada indikator sebagai model perilaku dan pengasuh. Subjek ES ada berperan (AB) 100% pada semua indikator peran guru yaitu sebagai fasilitator, motivator, model perilaku, pengamat, pendamai dan pengasuh. Dan Subjek IS ada berperan (AB) sebesar 85% yaitu pada indikator sebagai motivator, model perilaku, pengamat, pendamai serta pengasuh, dan 15% tidak berperan (TB) yaitu pada indikator sebagai fasilitator.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat dan beri salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta Para Sahabatnya. sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Peran Guru Dalam Permainan Tradisional Patok Lele Di Tk ABA Panton Makmu Aceh Barat Daya”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Ar- Raniry.

Pada kesempatan kali ini Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing Penulis sehingga dapat menyelesaikan Penulisan Karya Tulis ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankanlah Penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku Pembimbing I, yang mengarahkan peneliti sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Rafidhah Hanum, M. Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, nasehat, meluangkan waktu, dan arahan kepada Penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan Skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Muthmainnah, MA selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan kepada seluruh Dosen dan Staf Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Yang telah mendidik, mengajar, memberi semangat, dan membekali peneliti dengan ilmu selama menjalani pendidikan
5. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta Stafnya yang telah membantu pelaksanaan untuk penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah beserta guru di TK ABA Pantan Makmu, kecamatan Manggeng, Kabupaten Aceh Barat Daya yang telah membantu peneliti dalam proses pengumpulan data yang di perlukan penyusunan skripsi.
7. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada yang sempurna, demikian juga Karya Tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada Skripsi ini dapat diperbaiki dimasa yang akan datang.

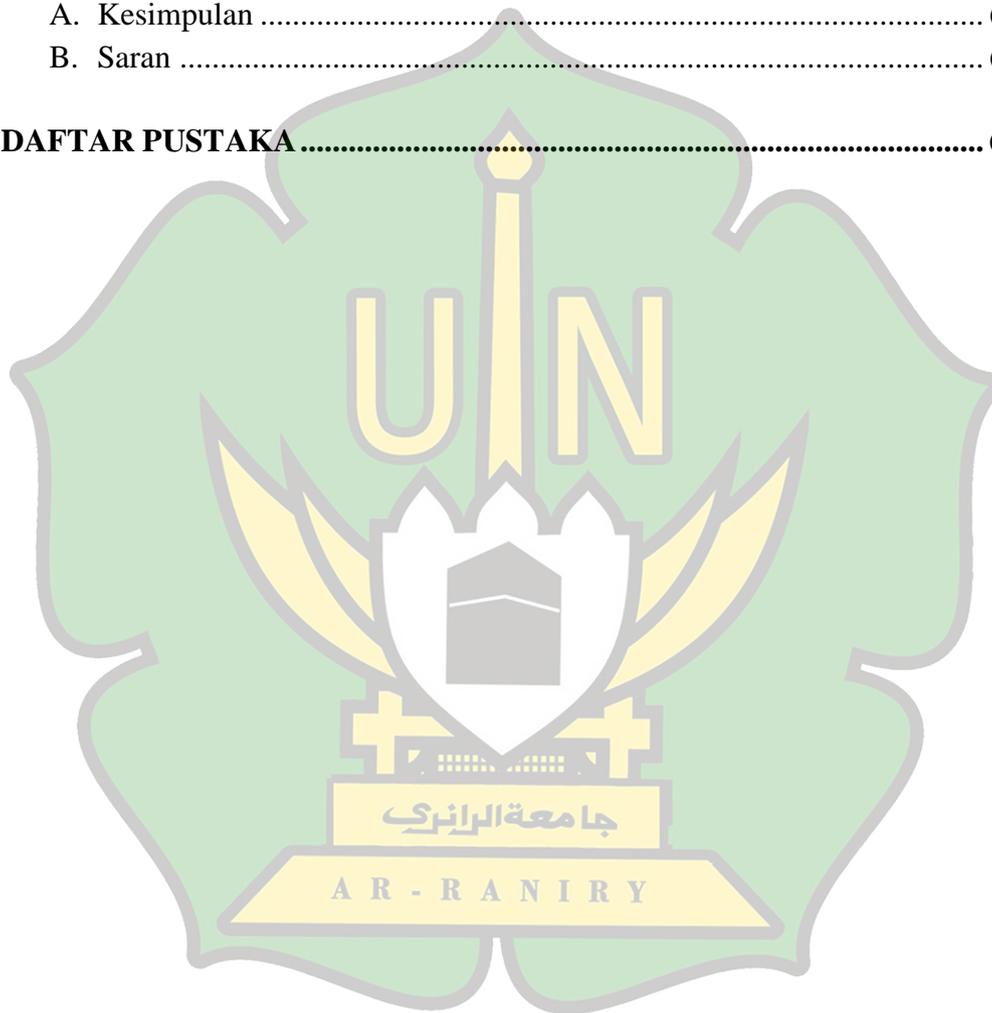
AR - R A N I Banda Aceh, 10 Juli 2023
Penulis,

Alfaria Riski

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS	9
A. Konsep Peran Guru	9
1. Pengertian Peran Guru	9
2. Pentingnya Peran Guru	11
3. Kemampuan Guru	13
B. Permainan Tradisional Patok Lele	16
1. Pengertian Permainan Tradisional Patok Lele	16
2. Fungsi Bermain Patok Lele	18
3. Cara Bermain Permainan Patok Lele	20
4. Jenis Permainan Tradisional	21
5. Manfaat Permainan Tradisional Patok Lele	22
6. Nilai Positif dan Edukatif dari Permainan Tradisional	24
C. Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Jenis dan Sumber Data	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
B. Hasil Penelitian	41
C. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Kemampuan Guru	32
Tabel 3.2 Indikator Kemampuan Guru	33
Tabel 4.1 Jumlah Ruangan TK ABA Pantan Makmu	39
Tabel 4.2 Jumlah Alat Permainan TK ABA Pantan Makmu.....	39
Tabel 4.3 Hasil Observasi Subjek EV Berdasarkan Enam Indikator.....	44
Tabel 4.4 Hasil Observasi Subjek JS Berdasarkan Enam Indikator	48
Tabel 4.5 Hasil Observasi Subjek ES Berdasarkan Enam Indikator	51
Tabel 4.6 Hasil Observasi Subjek IS Berdasarkan Enam Indikator.....	55
Tabel 4.7 Hasil Observasi Peran Guru Keempat Subjek Berdasarkan Enam Indikator	58



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Skripsi Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas dan keguruan
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari TK ABA Pantan Makmu
- Lampiran 4 Instrument Penelitian
- Lampiran 5 Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara dengan bentuk kepulauan yang memiliki suku dan kebudayaan yang begitu banyak. Namun kebudayaan yang begitu banyak kini mulai tersisih dengan kebudayaan asing yang mulai merambah dan menyisihkan kebudayaan kita. Di dalam budaya tradisional terdapat unsur-unsur budaya, salah satunya permainan tradisional anak-anak yang lambat laun terlupakan oleh zaman. Permainan yang telah ada sejak dulu kini mulai menghilang disebabkan adanya permainan bangsa asing, yang membuat anak-anak lupa akan permainan tradisional.

Globalisasi sendiri membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan di masyarakat. Salah satu dampak positifnya adalah memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dan bertukar informasi secara cepat dan mudah. Sedangkan salah satu dampak negatifnya adalah budaya luar yang negatif dapat dengan mudah masuk ke ruang lingkup masyarakat. Permasalahan yang paling pokok akibat atau dampak lainnya adalah budaya Indonesia sendiri dilupakan oleh generasi muda. Sehingga budaya Indonesia mulai luntur atau dilupakan oleh generasi muda Indonesia termasuk permainan tradisional.

Fenomena saat ini di Indonesia, anak-anak saat ini lebih mengenal permainan *point blank*, *angry bird*, *mobail legend* dan *pokemon* jika dibandingkan dengan petak umpet, bentengan, gobak sodor, patok lele dan lain-lain. Berbagai permainan modern dinilai lebih menarik bagi mereka, karena menghadirkan visualisasi serta tantangan sendiri. Namun tanpa disadari pola bermain yang demikian memiliki

beberapa sisi negatif, baik dari sisi kesehatan, fisik maupun psikis. Gangguan pada mata, obesitas, efek radiasi dari *smartphone* serta kecanduan *game online* sudah menjadi hal yang wajar ditemui pada anak-anak yang hidup di perkotaan, dan bahkan sekarang sudah mulai merambah bagi anak-anak yang hidup di pedesaan. Adapun hal yang mengkhawatirkan adalah gangguan psikis yang dapat dialami oleh pecandu *game online*. Saat ini juga banyak *game* yang dimainkan oleh anak-anak mengandung kekerasan, dampak dari permainan ini bisa membentuk anak menjadi seorang pemberontak keingintahuan yang besar terhadap segala sesuatu yang dilarang, serta memiliki kelakuan yang kadang sulit diterima masyarakat.

Mengingat hal tersebut di atas, perlu kiranya dilakukan pencegahan sejak dini pada generasi yang akan datang, dan hal tersebut bisa saja dilakukan di dunia pendidikan, khususnya pendidikan usia dini. Pendidikan memegang peran yang sangat vital dalam pembentukan karakter seseorang. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh setiap individu sejak dia dilahirkan.¹

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam membangun karakter anak sejak dini tersebut adalah dengan bermain. Pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan pendidikan prasekolah adalah pendidikan melalui pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya, yaitu dunia main. Main menjadi sarana untuk anak belajar, sehingga dapat dikatakan bahwa belajar anak usia dini adalah bermain dan dalam aktivitas bermain bagi anak tersebut dengan permainan tradisional.

¹Mahendra, Agus. *Permainan Anak dan Aktivitas Rimik*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019), hal. 8.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibandingkan permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, sekaligus mengingatkan kecintaan anak-anak terhadap warisan budaya bangsa, dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Permainan tradisional di sini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat, merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.²

Dalam hal ini, peran guru merupakan orang tua kedua yang berada di lingkungan sekolah, akan sangat membantu bagi anak dalam melewati masa-masa tumbuh kembangnya. Dalam mengembangkan permainan tradisional khususnya pada anak usia dini, guru terlebih dahulu memberikan bimbingan dan mengarahkan. Di sekolah guru mengajarkan anak tentang segala sesuatu baik itu yang telah diterima anak di rumah maupun belum pernah diterima. Guru akan mengajarkan anak mengenal dunia sekitarnya dengan pembelajaran-pembelajaran yang sesuai dengan taraf perkembangan anak. Banyak hal yang dapat anak peroleh

² Misbach, L. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2016), hal.2.

di sekolah, untuk itu guru harus mampu memberikan pengarahan dan pembelajaran yang baik bagi anak didiknya di sekolah.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak dulu. Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari pendidikan, guru sudah semestinya mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional terbukti sarat dengan makna dan muatan nilai positif untuk membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa. Selain itu, dalam permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai kerjasama, sportivitas, kejujuran, dan kreativitas. Guru sangat berperan penting dalam permainan tradisional di jenjang sekolah usia dini. Kemampuan dan potensi anak tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru dalam hal ini guru perlu memperhatikan kemampuan masing-masing anak, karena antara anak yang satu dengan anak yang lainnya mempunyai perbedaan guru juga harus memiliki kemampuan untuk memahami anak dengan berbagai keunikan agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar.³

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada pertengahan Februari, 2022 di TK ABA Pantan Makmu Aceh Barat Daya, saat jam istirahat atau saat pulang sekolah, anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional. Terlihat anak-anak bersifat pasif, tidak banyak bergerak dan kurang berinteraksi dengan sesama temannya. Hal ini secara langsung memberikan pembentuk karakter anak di

³ Banu Setyo Adi, Dkk, *Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 9 (1), 2020, hal. 33

kemudian hari. Sehingga diperlukan perhatian yang mendalam untuk mengubah kebiasaan yang dilakukan anak saat ini .

Salah satu upaya dalam menarik perhatian anak yaitu dengan permainan “patok lele”. Permainan patok lele merupakan salah satu permainan tradisional nusantara, yang dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan tongkat kayu. Dalam permainan ini terdapat dua tongkat, tongkat yang pertama sebagai tongkat pemukul dan tongkat kedua sebagai tongkat yang dipukul. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, biasanya sebelum bermain anak-anak akan melakukan *hom pimpah* untuk menentukan kelompok mana yang terlebih dahulu memukul tongkat. Untuk menentukan pemenang dalam permainan ini adalah dengan mengukur jarak kayu dari asal pemukul ke tempat tongkat terlempar.⁴

Terdapat nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan patok lele ini, antara lain : Melatih insting dan ketepatan dalam bertindak, melatih kekompakan bekerja sama dalam tim, meningkatkan ketahanan fisik maupun mental dalam menjaga ego dan emosi, melatih sportivitas dalam kehidupan, memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan karena permainan patok lele adalah permainan kolektif serta juga dapat menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal.

Berdasarkan uraian di atas, permainan tradisional penting untuk dilakukan, dan hal ini sangat membutuhkan peran guru. Berdasarkan pengamatan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **”Peran Guru Dalam Permainan Tradisional Patok Lele di TK ABA Panton Makmu Aceh Barat Daya”**

⁴ Sujarno, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2016), hal. 85.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah peran guru dalam permainan tradisional patok lele di TK ABA Panton Makmur Aceh Barat Daya ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui peran guru dalam permainan patok lele di TK ABA Aceh Barat Daya

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian penelitian lebih lanjut, untuk meneliti lebih mendalam mengenai pembentukan karakter anak usia dini dengan permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan yang sangat berharga dan besar, mengenai peran guru dalam mengembangkan permainan tradisional patok lele

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan kreativitas baru, meningkatkan aspek perkembangan karakter anak usia dini, dan juga supaya anak menyenangkan dan tidak membosankan

c. Bagi Sekolah

Menjadi acuan untuk guru dalam pembuatan media pembelajaran anak, sekreatif mungkin dalam penggunaan permainan tradisional untuk bahan ajar guru dan permainan anak yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam mengembangkan potensi penulisan karya tulis ilmiah dalam memberikan informasi mengenai peran guru dalam permainan tradisional patok lele.

E. Definisi Operasional

1. Peran Guru

Guru adalah seorang yang memiliki kemampuan profesional untuk mendidik, mengajar, membimbing, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pemindahan ilmu dari sumber belajar yang tersedia kepada peserta didik.⁵ Peran guru adalah segala bentuk keikutsertaan guru dalam mengajar dan mendidik anak murid untuk tercapainya tujuan

⁵ Siti Maemunawati dan Muhammad Arif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran : Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: Media Karya Serang, 2020), hal. 7-8.

belajar.⁶ Peran guru dalam penelitian ini merupakan keikutsertaan guru dalam membimbing siswa TK ABA Panton Makmu dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional. Peran guru yang ditekankan yaitu peran guru sebagai fasilitator, motivator, model perilaku, pengamat, pendamai dan pengasuh.

2. Permainan Tradisional Patok Lele

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.⁷ Patok lele merupakan salah satu permainan tradisional nusantara, yang dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan tongkat kayu yang terdiri dari dua buah tongkat, satu sebagai pemukul dan satunya lagi sebagai yang dipukul. Pemenang dalam permainan ini ditentukan dengan mengukur jarak terjauh dari pukulan tongkat dari posisi pemain yang memukul tongkat tersebut.⁸ Permainan tradisional patok lele yang menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional yang diterapkan di TK ABA Panton Makmu dengan menggunakan bahan dari kayu.

⁶ Siti Maemunawati dan Muhammad Arif, *Peran Guru, Orang Tua,.....* hal. 9.

⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional "Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologi"*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), hal. 7.

⁸ Sujarno, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2016), hal. 85.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Konsep Guru

1. Pengertian Peran Guru

Peran ialah suatu tingkahlaku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Guru harus bertanggungjawab atas hasil kegiatan belajara anak melalui interaksi belajar mengajar. Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil itidaknya proses belajar, dan karenanya guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar di samping menguasai materi yang akan diajarkan. Dengan kata lain guru harus mampu menciptakan suatu kondisi belajar yang sebaik-baiknya.¹⁶

Guru memegang berbagai jenis peran yang mau tidak mau harus dilaksanakannya sebagai seorang guru. Sardiman menerangkan bahwa ada beberapa pendapat ahli tentang peran guru antara lain:

1. Prey Katz menggambarkan peran guru sebagai komunikator, sahabat yang dapat memberikan nasehat-nasehat, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai orang yang menguasai bahan yang diajarkan.
2. Havighust menjelaskan bahwa peran guru di sekolah sebagai pegawai (employee) dalam hubungan kedinasan, sebagai bawahan (subordinate) terhadap atasannya, sebagai kolega dalam hubungannya dengan teman sejawat, sebagai mediator dalam hubungannya dengan anak didik, sebagai

¹⁶Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hal. 33

pengatur disiplin evaluator dan pengganti orang tua

3. James W. Brown mengemukakan bahwa tugas dan peran guru antara lain menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa
4. Federasi dan Organisasi Profesional Guru Sedunia, mengungkapkan bahwa peran guru di sekolah tidak hanya sebagai transmiter dari ide, tetapi juga berperan sebagai transformer dan katalisator dari nilai dan sikap.¹⁷

Peran pada prinsipnya segala kegiatan yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan, tanpa adanya peran guru tersebut segala sesuatu tidak akan berjalan dengan semestinya. Peran guru dalam meningkatkan mutu pendidikan merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk memperbaiki dan memajukan sumber daya manusia. Lembaga pendidikan formal merupakan suatu lembaga pendidikan yang harus dikembangkan dan dibina secara terus-menerus. Dalam hal ini sangat diperlukan peran guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik.¹⁸

Guru adalah figur manusia, sumber yang menempati posisi dan memegang peran penting dalam pendidikan. di sekolah, guru hadir untuk mengabdikan diri kepada umat manusia, dalam hal ini anak didik. Negara menuntut generasinya yang memerlukan binaan dan bimbingan dari guru. guru dengan sejumlah buku yang

¹⁷Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2016), hal. 48

¹⁸Oemar Humalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 108

terselip di pinggang datang ke sekolah di waktu pagi hingga petang sampai waktu mengajar dihadiri di kelas untuk bersama-sama belajar dengan sejumlah anak didik yang sudah menantinya untuk diberikan pelajaran.¹⁹

Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam pelestarian budaya. upaya pelestarian budaya dilakukan guna berjalannya pembentukan karakter warga negara pada suatu bangsa. Pembentukan karakter suatu negara merupakan hal penting dilakukan untuk menjaga eksistensinya suatu bangsa atau negara. Eksistensi suatu bangsa akan bertahan apabila bangsa tersebut memiliki identitas yang kuat.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar itu bukanlah sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa tersebut, melainkan untuk melakukan kegiatan belajarnya. Hal ini berarti peranan guru sebagai seorang penceramah yang maha tahu harus dipatuhi siswanya, tetapi guru harus bersikap demokratis. Guru tidak saja dituntut untuk bisa menstimulasi siswa-siswanya belajar, tetapi juga harus mampu memperhatikan keragaman yang ada, karena diserap siswa bisa berbeda-beda dan akumulasi pengalaman belajar sebelumnya berbeda-beda antara satu dengan lain.

2. Pentingnya Peran Guru

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan

¹⁹Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2010), hal. 1.

pendidikan menengah.²⁰

Salah satu hal yang perlu dipahami guru untuk mengefektifkan proses pembelajaran adalah bahwa semua manusia (siswa) dilahirkan dengan rasa ingin tahu yang tidak pernah terpuaskan, dan mereka semua memiliki potensi untuk memenuhi rasa ingin tahunya. oleh karena itu, para guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menantang rasa ingin tahu siswanya.²¹

Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan anak. Secara lebih rinci tugas guru berpusat:

1. Mendidik anak dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan
2. Memberi fasilitas melalui pengalaman belajar yang memadai
3. Membentuk perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian yang memadai.²²

Dalam hal melakukan permainan tradisional, guru harus memahami bahwa permainan bagi anak merupakan bagian perkembangan dalam kehidupannya. dalam rangka memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik demi pelestarian budaya, guru harus mempraktekkan hasil rancangan Pembelajaran yang dibuatnya dengan menyisipkan permainan tradisional yang sederhana atau yang tidak membutuhkan alat peraga dalam melakukan permainan.

²⁰Afnil Guza, Undang-Undang SISDIKNAS : UU RI 20 Tahun 2003, dan Undang-Undang Guru dan Dosen: UU RI Nomor 14 Tahun 2009, (Jakarta: Asa Mandiri, 2018), hal.2

²¹Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal.49

²²Mulyasa, *Menjadi Guru....* hal. 51

Guru profesional mempunyai tanggung jawab pribadi, sosial, intelektual, moral, dan spiritual. Tanggung jawab pribadi yang mandiri yang mampu memahami dirinya, mengelola dirinya, mengendalikan dirinya dan menghargai serta meningkatkan dirinya. Tanggung jawab sosial diwujudkan melalui motivasi guru dalam memahami dirinya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan sosial serta memiliki kemampuan interaktif yang efektif. Tanggung jawab intelektual diwujudkan melalui penguasaan berbagai perangkat pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menunjang tugas-tugasnya. Tanggung jawab spiritual dan moral diwujudkan melalui penampilan guru sebagai makhluk beragama yang perilakunya senantiasa tidak menyimpang dari norma-norma agama dan moral.

3. Kemampuan Guru

Kemampuan guru dapat dilihat jika guru memenuhi kriteria-kriteria sebagaimana dikemukakan oleh Dede Rosyada berikut ini:

1. Sifat, guru yang baik harus memiliki sifat-sifat antusias, stimulus mendorong siswa untuk maju, berorientasi pada tugas dan pekerja keras, sopan dan bijaksana, bisa dipercaya, cepat dan mudah menyesuaikan diri, demokratis, penuh harapan bagi siswa, bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar siswa, mampu menyampaikan perasaannya, dan memiliki pendengaran yang baik.
2. Pengetahuan, guru yang baik juga memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampunya, dan terus mengikuti kemajuan dalam bidang ilmu itu.

3. Apa yang disampaikan, guru yang baik juga memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikannya mencakup semua unit bahasa yang diharapkan siswa secara maksimal.
4. Bagaimana mengajar, guru yang baik mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang, memberikan layanan yang variatif menciptakan dan memelihara momentum, menggunakan kelompok kecil secara efektif, mendorong semua siswa untuk berpartisipasi, mengawas dan bahkan sering mendatangi siswa.
5. Harapan, guru yang baik mampu memberikan harapan kepada siswa, mampu membuat siswa bertanggung jawab, dan mendorong partisipasi orang tua dalam memajukan kemampuan akademik siswanya.
6. Reaksi guru terhadap siswa, guru yang baik bisa menerima berbagai masukan, resiko dan tantangan, selalu memberikan dukungan kepada siswanya, konsisten dalam kesepakatan dengan siswa, bijaksana terhadap kritik siswa, menyesuaikan diri dengan kemajuan-kemajuan siswa, pengajaran yang memperhatikan individu, mampu memberikan jaminan atas kesetaraan partisipasi siswa, mampu menyediakan waktu pantas untuk siswa bertanya, cepat dalam memberikan timbal balik siswa dalam membantu mereka belajar, peduli dan sensitif terhadap perbedaan-perbedaan latar belakang sosial ekonomi dan kultur siswa, dan menyesuaikannya pada kebijakan-kebijakan menghadapi berbagai perbedaan
7. Manajemen, guru yang baik harus mampu menunjukkan keahliannya dalam perencanaan, memiliki kemampuan mengorganisasi kelas Sejak hari

pertama ia bertugas, cepat memulai kelas, melewati masa transisi yang baik, memiliki kemampuan dalam mengatasi atau lebih aktivitas kelas dalam satu waktu yang sama, dan tetap dapat menjaga siswa untuk tetap belajar menuju sukses.²³

Proses belajar mengajar sehari-hari guru dihadapkan kepada sekelompok siswa dan guru akan menjumpai di antara siswa-siswa yang aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk dapat menumbuhkan motivasi siswa, maka seorang guru harus melakukan berbagai upaya atau usaha. Dalam proses belajar mengajar perlu sekali adanya strategi guru, baik dalam memberikan atau menaungkan materi pembelajaran, maupun dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena anak selalu memiliki perbedaan-perbedaan baik dalam minat, motivasi, bahkan dan perhatian terhadap pembelajaran. Untuk itu guru diharapkan untuk menciptakan suasana yang dapat merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif seperti perhatian, dorongan, sikap, dan perlakuan terhadap siswa.

Dalam hal ini, kemampuan guru dalam permainan tradisional sangat penting. Guru harus mampu mengelola pembelajaran dengan menyisipkan permainan-permainan tradisional. Kemampuan yang harus dimiliki guru dalam permainan tradisional antaranya adalah:

1. Guru mampu menjadi fasilitator, yaitu guru dapat mengarahkan, serta guru dapat menyediakan kebutuhan untuk anak terkait proses pembelajaran yang berhubungan dengan permainan tradisional.
2. Guru mampu menjadi motivator, yaitu guru dapat menjadi seorang yang

²³Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokrasi*, (Jakarta: Kencana Pemada Media Group, 2015), hal.112-113

hadir saat anak melakukan permainan tradisional, serta guru dapat menguatkan perilaku yang positif pada anak dengan memberikan pujian, sehingga anak ingin mempertahankan perilaku positif tersebut.

3. Guru mampu menjadi model perilaku, yaitu pendidik atau guru tidak hanya memberikan pengajaran lewat lisan, namun yang paling efektif untuk anak usia dini adalah memberikan contoh lewat perilaku dalam bermain
4. Guru mampu menjadi pengamat, yaitu pendidik dapat mengamati segala kegiatan anak tidak hanya proses pembelajaran, akan tetapi saat bermain. Pengamatan ini dilakukan secara partisipatif yaitu guru terjun langsung serta ikut dalam kegiatan anak. hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru dapat dikomunikasikan, dicatat, serta diinterpretasikan untuk membuat rancangan program permainan yang sesuai kebutuhan anak
5. Guru mampu menjadi pendalaman, menjadi mediator saat konflik terjadi pada saat bermain, serta mampu menyelesaikan konflik serta mendamaikan anak, dan hubungannya berbentuk seperti semula sebelum konflik terjadi
6. Guru mampu menjadi pengasuh, menjadi seseorang yang menenangkan anak bahkan membuat nyaman anak dalam melakukan kegiatan bermain.²⁴

B. Permainan Tradisional Patok Lele

1. Pengertian Permainan Tradisional Patok Lele

Istilah permainan berasal dari kata dasar “ main yang mendapat imbuhan “per-an”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu

²⁴Aliffatul Maula, dkk. Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi di Satuan PAUD di Era New Normal. *Jurnal of Early Childhood Education and Research* Vol 2 No 2 Tahun 2021

yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.²⁵ Sedangkan menurut Mulawan permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Kesimpulan pengertian permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu, untuk mencari suatu kesenangan dan kepuasan.²⁶

Permainan tradisional menurut Mulyani adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan, karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan Berdasarkan tradisi turun temurun.²⁷ Sejalan dengan pernyataan tersebut, “permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun-temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu”.²⁸

Permainan patok lele adalah permainan tradisional nusantara yang berasal dari Sumatera Barat. Namun patok lele sudah ada sejak dulu hampir di setiap daerah di Indonesia. Patok lele juga dikenal dengan banyak sebutan mulai dari *gatrik* di Jawa Barat, *benthing* di Jawa Tengah dan Yogyakarta, *tak tek* di Bangka Belitung, *kayu doi* di NTT, *gatik*, *tal kadal*, *patil lele* dan *betruk* di daerah

²⁵ Tim penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), hal. 968

²⁶Mulawan, *Manajemen Play Group & Taman Kana-Kanak*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2019), hal.17

²⁷Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Y Yogyakarta: DIVA Press, 2016), hal.2

²⁸Putri Perdani, *Peningkatan Ketrampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7, November 2016, hal.4

lain. Permainan ini dimainkan untuk mengisi waktu senggang, atau dipertandingkan dalam memperingati HUT RI, lebaran, dan lain-lain. Sifat permainan ini edukatif, rekreatif, dan kompetitif. Permainan patok lele dimainkan oleh dua kelompok yang anggotanya berjumlah sama. Dalam permainan ini, menggunakan dua potong kayu yang masing-masing berdiameter 3 cm yaitu sebuah kayu yang panjangnya 30 cm sebagai pemukul/ induk sedangkan sebuah kayu lain yang panjangnya 15 cm sebagai anak patok lele.²⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional patok lele adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan sukarela, dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

2. Fungsi Bermain Patok Lele Bagi Anak

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan turun menurun serta memiliki fungsi baik bagi anak Usia Dini. Diantaranya yaitu:³⁰

1. Bermain patok lele dapat membantu dalam memberikan anak kesempatan untuk membuat konsep serta pengetahuan dengan anak mampu membangun suatu pengetahuan dalam dirinya dengan situasi yang menyenangkan,

²⁹Hamzuri, ddk. *Permainan Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman, 2008), hal. 98

³⁰Musfiroh, *Bermain sambil belajar sambil mengasah kecerdasan*, (Jakarta: Direktorat PPPTK dan KPT Sundit PGTK & PLB, 2005), hal. tt

2. Bermain patok lele membantu anak untuk memiliki kesempatan belajar serta mengembangkan kemampuan problem solving, saat anak bermain anak mampu untuk Menyusun materi-materi yang digunakan dalam bermain,
3. Bermain patok lele dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir secara abstrak,
4. Bermain patok lele adalah kesempatan anak untuk berpikir secara kreatif, yaitu anak mampu untuk memilih material yang digunakan dalam bermain, serta anak mampu untuk menggunakan barang yang ada seolah-olah sesuai dengan imajinasinya,
5. Bermain patok lele dapat membantu anak dalam berinteraksi sosial,
6. Bermain patok lele dapat memberikan anak kesempatan untuk mencurahkan emosi serta perasaan yang ada dalam dirinya,
7. Bermain patok lele dapat membantu anak dalam menguasai suatu trauma,
8. Bermain patok lele membantu anak untuk lebih mengenali dirinya sendiri,
9. Bermain patok lele dapat membantu anak dalam koordinasi fungsi motorik,
10. Bermain patok lele dapat membantu anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya,
11. Bermain patok lele dapat membantu anak untuk berada pada situasi

aman serta anak dapat belajar bahasa kedua.

3. Cara Bermain Permainan Patok Lele

Cara bermain permainan patok lele sangatlah sederhana dan membutuhkan peralatan yang sederhana pula. Alat yang digunakan dalam permainan patok lele hanya menggunakan dua potong kayu yang masing-masing berdiameter 3 cm. Satu kayu yang panjangnya 30 cm sebagai induk sedangkan sebuah kayu lain yang panjangnya 15 cm sebagai anak patok lele.³¹ Dalam hal ini kayu diganti dengan pelepah dalam pohon sagu atau rumbia hal ini dilakukan untuk keamanan anak-anak.

Pada awal permainan, perwakilan kelompok sulit untuk menentukan siapa yang mendapat giliran bermain terlebih dahulu. anak patok lele diletakkan melintang pada lubang kemudian diangkat dan dilemparkan atau didorong ke arah permainan lawan yang menjaga di depan. Jika dapat ditangkap oleh lawan, maka permainan digantikan oleh lawan. Jika tidak tertangkap, maka induk patok lele diletakkan pada lubang kemudian anak patok lele yang tidak tertangkap oleh lawan akan dilemparkan pada induk yang ada pada lubang. Kalau kena, maka permainan diganti oleh lawan, jika tidak maka si pemain akan melanjutkan permainannya.³²

Anak patok lele dilemparkan ke atas lalu dipukul kuat-kuat ke depan, lawan yang menjaga akan menangkapnya. Jika tertangkap lawan, maka permainan digantikan oleh lawan. Jika tidak, maka anak patok lele dilemparkan ke arah lubang. Jika mencapai lubang atau si pemain dapat menangkis anak patok lele tersebut,

³¹Hamzuri, ddk. *Permainan Tradisional...*, hal. 98

³² Wikipedia, *Permainan Patok Lele*. Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Patoklele>, pada tanggal 03 September 2022, pukul 10.10 wib

maka dia tetap aman dan melanjutkan permainan.

Anak patok lele diletakkan pada satu lubang, dan separuh kayu yang ada di dalam dan separuh lagi ada di permukaan tanah dengan posisi membentuk 45 derajat. Ujung kayu yang ada di permukaan tanah dipukul hingga melenting ke atas kemudian dipukul beberapa kali sesuai kemampuannya, kemudian dipukul secara horizontal ke depan maka pihak lawan akan menjaga agar anak patok lele dapat ditangkap. Jika tertangkap maka pihak lawan akan mendapat nilai. Jika tidak, maka akan diukur dari pinggir lobang ke tempat jatuhnya anak patok lele, jumlahnya merupakan poin bagi si pemain. Jika si main dapat melakukan pukulan lebih dari satu kali sebelum ke depan, maka akan diukur dengan anak patok lele dikalikan dengan jumlah pukulan. Sebelum permainan dimulai, kedua kelompok akan menentukan beberapa nilai yang harus diraih bagi pemenangnya. biasanya yang kalah akan menggendong yang menang dengan jarak ditentukan.³³

4. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Selain permainan patok lele, masih banyak lagi jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Menurut Sujono, permainan tradisional yang ada di Indonesia sangat beragam jenis dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa yaitu:

1. Berdasarkan perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan. Contohnya: Adu cekik, engklek, gobag sodor, mul-mulan.
2. Berdasarkan jalannya permainan yaitu satu lawan satu, Satu orang lawan satu kelompok. Contohnya: dakon, jamur, gobag sodor,

³³ Wikipedia, *Permainan Patok Lele...*, 2022.

layangan.

3. Berdasarkan alat yang digunakan, misalnya: benthik alatnya janak benthong, layangan alatnya layang-layang.
4. Berdasarkan area, misalnya: gobak sodor, tikusan, mul-mulan (lintang alihan).
5. Berdasarkan kebutuhan akan alat tertentu. Misalnya: mul-mulan dan dam-dama.
6. Berdasarkan cara bermain, dengan nyanyian, misalnya: jamuran, gola ganti, loyang, tubas timun.
7. Berdasarkan hukuman pada pihak yang kalah pada permainan. Misalnya: gendiran, tikusan, dekepan dan sobyang.
8. Berdasarkan modal yang dimiliki. Misalnya: nekeran modalnya kelereng
9. Berdasarkan akibat yang ditimbulkan. Biasanya kerusakan atau kehilangan. Misalnya: layangan.
10. Permainan dengan kekuatan gaib. Misalnya: nini thowong
11. Berdasarkan maksud yang terkandung di dalamnya. Misalnya pasaran manten-manten.³⁴

5. Manfaat Permainan Tradisional Patok Lele

Bermain permainan patok lele bagi anak memiliki banyak manfaat.

³⁴Sujono, *Seni Pertunjukan Tradisional, Nilai, Fungsi dan Tantangannya*, (Yogyakarta: Jarahnitra, 2014), hal. 25-26

manfaat permainan tradisional patok lele menurut Mulyani, antara lain:

1. Anak menjadi lebih kreatif,
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak,
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak,
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak,
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak,
6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak,
7. Mengembangkan kecerdasan natural anak,
8. Mengembangkan kecerdasan spasial anak,
9. Mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan
10. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.³⁵

Permainan tradisional biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya .

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat sosial, manfaat disiplin, manfaat budi pekerti. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan

³⁵Mulyani, Super Asyik..., hal. 49-52

sosial anak. Selain itu manfaat permainan tradisional antaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif serta memiliki banyak nilai-nilai positif di dalamnya.³⁶

Permainan patok lele selain dapat menjadi salah satu pilihan permainan bagi anak, dapat juga menjadi sarana belajar, khususnya belajar matematika. anak dapat belajar menghitung poin yang diperoleh, membandingkan ukuran panjang, serta memahami arah gerak secara horizontal maupun vertikal. Selain matematika, anak juga akan belajar mengatur strategi, baik dalam melempar maupun menangkap kayu permainan, supaya permainan dapat dimenangkan.

6. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Setiap bentuk kegiatan dalam bermain ataupun permainan bagi anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangannya. Menurut Nugroho nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional adalah (1) nilai demokratis, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai keberanian, (5) nilai kesehatan, (6) nilai persatuan, dan (7) nilai moral.³⁷

Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional menurut Dharmamulya yaitu (1)Nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) merasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) Rasta tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu, (8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakap dalam menghitung, dan (10) nilai kejujuran dan

³⁶Laksmitaningrum, Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pelajaran Penjasorkes Di Sekolah Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal of Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, Vol. 58, hal. 9-10

³⁷Nugroho (2005), hal. 33-34

sportivitas.³⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak. Nilai-nilai tersebut yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin hubungan sosial sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan seperti patok lele, petak umpet, egrang, engklek, gobak sodor, dan lain-lain

D. Penelitian Relevan

1. Hastiti H. yapental (2015), dengan judul penelitian “Peran guru dalam mengembangkan permainan tradisional melempar kelereng kelompok B TK Ki Hajar Dewantara Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo”. Tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan peran guru, sebagai pembimbing, sebagai modeling, sebagai fasilitator dalam mengembangkan permainan tradisional lempar kelereng. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif serta teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. teknik analisis data yang digunakan adalah mengumpulkan semua data yang diperoleh, membuat penafsiran dari data hasil wawancara dan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan peran guru mengembangkan permainan tradisional

³⁸Dharmamulya Sukirman, ddk. *Permainan Tradisional Jawa: Sebuah Upaya Pelestarian*, (Purwa: Kepel Press, 2015), hal. 69

melempar kelereng pada anak kelompok B TK KI Hajar Dewantoro Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo adalah sudah cukup baik. dengan indikator guru sebagai pembimbing, guru modeling dan guru sebagai fasilitator telah berjalan dengan baik. Peran guru menunjukkan bahwa permainan tradisional lempar kelereng bisa mengembangkan kelenturan motorik anak kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo.³⁹

2. Azis Lukman Praja (2018), dengan judul penelitian “Penggunaan Sarana Belajar melalui Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Karakter Bangsa Di Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melalui penyelenggaraan seminar dan sosialisasi mengenai pengelolaan sarana dan prasarana dalam menunjang pelestarian permainan tradisional guna meningkatkan nilai-nilai karakter bangsa kepada siswa Sekolah Dasar yang sesuai dengan Kurikulum 2013 tanpa meninggalkan nilai-nilai karakter orang Sunda. Hasil penelitian ini dapat memberikan solusi berupa terbentuknya kemitraan Dalam menemukan solusi untuk melestarikan permainan tradisional dalam pengelolaan dan pengembangan sarana dan prasarana permainan tradisional yang terdapat di SD yang memadai sesuai dengan kebutuhannya. oleh karena itu, penting menanamkan nilai-nilai karakter bangsa pada siswa sekolah dasar dalam rangka membentuk

³⁹Hastuti H. Yapental, *Peran guru dalam mengembangkan permainan tradisional melempar kelereng kelompok B TK Ki Hajar Dewantara Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, UNG Rrposituory 2015

generasi milenial yang berlandaskan literasi budaya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

3. Agnes Rosari Putri Larasati (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Patil Lele Terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Rw 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik. Permainan patil lele merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan dua batang kayu berukuran 30 cm dan 15 cm, selain itu membutuhkan lubang dengan panjang 7-10 cm dan kedalaman tanah 2-3 cm. Aspek perkembangan sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disesuaikan dengan aturan masyarakat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan pemberian test (pretest dan posttest), observasi dan dokumentasi. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji N-Gain dan uji T. Hasil N-Gain yang didapatkan yaitu 1,76. Hal ini menunjukkan bahwa permainan patil lele dikategorikan efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional dan hasil uji T menunjukkan nilai 0,000 dengan nilai lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan jika

⁴⁰Azis Lukman Praja, *penggunaan sarana belajar melalui permainan tradisional dalam mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa di sekolah dasar*, Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan, UNPAS Bandung, 2018.

penelitian ini memiliki pengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional.⁴¹



⁴¹ Agnes Rosari Putri Larasati, *Pengaruh Permainan Patil Lele Terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Rw 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik*, skripsi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, 2021.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan cerita yang dapat menggambarkan dan menceritakan data dari permasalahan yang diteliti untuk melakukan kajian ulang, bertanya pada orang lain, menghimpun informasi yang sejenis untuk memperoleh kesimpulan yang sama. Interpretasi terhadap isi dibuat dan disusun secara sistematis/ menyeluruh dan sistematis.⁷⁴

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Lapangan adalah penelitian yang dilakukan dengan terjun kelapangan untuk meneliti data yang berkenaan dengan permasalahan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan cara kerja lapangan langsung untuk mendapatkan gambaran yang mendalam tentang bagaimana peran guru dalam permainan tradisional di TK ABA Pantan Makmu Kabupaten Aceh Barat Daya. Kemudian mendeskripsikan data-data yang diteliti secara sistematis dan memadukan dengan konsep teori-teori yang telah ada.

B. Lokasi Penelitian.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pantan Makmu, yang beralamat di Jalan Nasional, Gampong Pantan Makmu Kecamatan manggeng, Kabupaten Aceh Barat Daya, Kode Pos 23762.

⁷⁴Aminal Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia,2005), hal. 14.

C. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif yaitu data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung.⁷⁵ Jadi, data kualitatif merupakan data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung dan biasanya data dalam bentuk kata-kata verbal buka dalam bentuk angka. Adapun yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu gambaran umum dari objek penelitian, yang meliputi : gambaran umum peran guru dalam permainan patok lele di TK ABA Panton Makmu, serta penjelasan mengenai persepsi peran guru dalam permainan patok lele di TK ABA Panton Makmu.

Sedangkan sumber data menurut Arikunto adalah subjek dari mana data dapat diperoleh⁷⁶. Jadi sumber data merupakan informasi yang diperoleh oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan yaitu sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

- a. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Sumber data pimer dalam penelitian ini adalah empat orang guru dan kepala sekolah di TK ABA Panton Makmu.
- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁷⁵ Hadi, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2015), hal. 91

⁷⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 172

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik dan metode yang dipakai dalam mengumpulkan data atau memperoleh suatu data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Menurut Soekarno ada beberapa alat yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu berupa observasi.⁷⁷ Berdasarkan hal-hal di atas, maka penelitian ini mengumpulkan data dengan teknik observasi (pengamatan)

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan salah satu alat untuk mengumpulkan data melalui cara melihat, mengamati serta mencatat dengan sistematis semua gejala-gejala yang diselidiki. Pengamatan ini dilakukan pada anak usia dini di TK ABA Pantan Makmu Aceh Barat Daya yang tujuannya hanya mengamati aktivitas anak melalui kegiatan bermain patok lele. Pengamatan yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung atau ikut serta berperan di dalam kegiatan pembelajaran, di mana dalam hal ini peneliti masuk dan terlibat pada setiap kegiatan subjek yang diamati sebagai sumber data penelitian. Hal ini dilakukan demi memperoleh informasi-informasi yang tepat dalam hal peran guru dalam melestarikan permainan tradisional. Dengan metode ini, diharapkan data yang diperoleh akan lebih lengkap, sehingga dapat mencapai tujuan dalam mengetahui tingkatan-tingkatan dari sebuah badan setiap perkembangan yang dilihat

⁷⁷Sukardi, *Metodologi Penelitian...*, hal.75

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrument pengamatan, yaitu alat pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan data, sehingga akan memudahkan peneliti, karena data tersebut nantinya menjadi lebih lengkap dan sistematis, sehingga akan memudahkan dianalisis dengan hasil yang lebih baik.⁷⁸

Lembar pengamatan yang digunakan dalam pembelajaran permainan tradisional khususnya permainan patok lele diberi tanda ceklis (✓) pada kategori amatan sesuai dengan yang diamati dan dilakukan observasi. Peneliti bertindak sebagai observer yang mengobservasi peran guru. Adapun indikator yang hendak dicapai adalah melihat kemampuan guru dalam melestarikan permainan tradisional.

Tabel 3.2
Indikator Kemampuan Guru

No	Kompetensi Inti	Indikator Pencapaian
1.	Kemampuan guru Dalam mengelola Pembelajaran dengan Menyisipkan permainan-permainan tradisional Dan kemampuan guru Dalam melestarikan Permainan tradisional	1. Menjadi fasilitator, yaitu guru mengarahkan serta menyediakan kebutuhan untuk anak terkait proses pembelajaran berhubungan dengan permainan tradisional. 2. Menjadi motivator, yaitu guru menjadi seseorang yang hadir saat anak melakukan permainan tradisional, serta menguatkan perilaku yang positif pada anak. 3. Menjadi model perilaku, yaitu guru memberikan contoh lewat perilaku dalam bermain. 4. Menjadi pengamat, yaitu guru mengamati

⁷⁸Suhaimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2010), hal. 203

	<p>segala kegiatan anak secara partisipatif dan terjun langsung serta ikut dalam kegiatan anak.</p> <p>5. Menjadi perdamaian yaitu mediator saat Konflik terjadi pada saat anak-anak bermain, serta menyelesaikan konflik tersebut dengan mendamaikan</p> <p>6. Menjadi pengasuh, menjadi seseorang yang menenangkan anak bahkan membuat nyaman anak dalam melakukan kegiatan bermain.</p>
--	--

Sumber: Aliffatul Maula, dkk, 2021⁷⁹

Adapun pedoman observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagaimana table berikut ini:

Tabel 3.2
Pedoman Observasi Kemampuan Guru

No	Butir/Item	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ada	Tidak Ada	
1	Menjadi fasilitator	✓		
2	Menjadi motivator	✓		
3	Menjadi model perilaku	✓		
4	Menjadi pengamat	✓		
5	Menjadi pendamai		✓	
6	Menjadi pengasuh	✓		

Sumber: Aliffatul Maula, dkk, 2021⁸⁰

F. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen dalam buku Lexy J. Moleong Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data,

⁷⁹Aliffatul Maula, dkk. *Peran Guru Terkait Tentang Permianan Tradisional Berbasis Aplikasi di Satuan PAUD di Era New Normal*

⁸⁰Aliffatul Maula, dkk. *Peran Guru Terkait Tentang.....*

mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistemasiannya, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁸¹

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk suatu proses dalam aktivitas kegiatan pengolahan data, dan dalam penelitian kualitatif seperti ini maka kegiatan analisis data dilakukan selama peneliti berada langsung di lapangan atau tempat penelitian pada saat pengumpulan data berlangsung melalui beberapa periode tertentu setelah selesai yang dilakukannya pengumpulan data seperti pada model analisis data Miles and Huberman. Kegiatan dari analisis data kualitatif tersebut dilakukan secara interaktif, berkesinambungan dan terus-menerus hingga tuntas". Kegiatan analisis data tersebut dapat dijelaskan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut.⁸²

- a. Reduksi data, yaitu kegiatan dalam pengumpulan semua data yang didapatkan dari hasil pengamatan dan hasil tanya jawab yang telah dilakukan dan kemudian mengambil data yang dianggap penting, dan membuang data yang dianggap tidak perlu
- b. Penyajian data yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menyajikan data yang telah direduksi untuk kemudian akan disajikan kedalam bentuk Uraian singkat, bagan, hubungan antar, kategori, flowchart, dan sejenisnya.
- c. Verifikasi data adalah kegiatan untuk melakukan kesimpulan, "simpulan awal yang disajikan masih bersifat sementara, dan masih

⁸¹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...* hal.248

⁸²Miles Haburman & Saldana. J, *Qualitative Data Analysis, A Methods Aourcebook*, Edition 3, (USE:Sage Publications, 2016), Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press

akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti lain yang lebih kuat dan dapat menjadi pendukung pada tahapan pengumpulan data berikutnya, namun jika kesimpulan yang telah dikemukakan pada tahapan awal, dan juga didukung oleh bukti yang lebih kuat dan valid serta lebih konsisten pada saat peneliti telah kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang akan dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel”.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum TK ABA Panton Makmu

1. Sejarah Singkat TK ABA Panton Makmu

TK ABA Panton Makmu berdiri pada tahun 2007. Bangunan pertama TK ABA Panton Makmu berada di lorong sukarela Desa Panton Makmu sejak tahun 2007 sampai 2013 dengan kepala sekolah yang pertama yaitu Ibu Evi Sahara,A,Ma menjabat dari 2007 sampai 2009 dan kepala sekolah yang kedua Ibu Arna,A,ma,pd yang menjabat dari tahun 2010 sampai 2013 dilanjutkan dengan Ibu Hastuti menjabat sebagai kepala sekolah tahun 2013 masih di tempat TK yang lama kemudian TK ABA Panton Makmur yang baru pindah Lokasi dekat Masjid At-taqwa Desa Panton Makmur Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh Kemudian pada tahun 2018 berganti kepala sekolah menjadi Ibu Megawati S.Pd menjabat sebagai kepala sekolah hingga sekarang.¹³³

Segala kegiatan guru di PKG selalu dilaksanakan di kecamatan manggeng dengan pola asuh pengajaran yang dilaksanakan di TK abad pantun Makmur yaitu berorientasi pada anak bermain sambil belajar atau belajar Seraya bermain kreatif dan inovatif. Untuk saat ini TK ABA Panton Makmur beralamat di Jalan Nasional Desa Panton Makmur Kecamatan Manggeng, Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh dengan kode pos 23762. TK ABA Panton Makmu adalah TK swasta yang berakreditasi C,

¹³³ Pedoman Penyusunan Kurikulum Lembaga TK ABA Panton Makmu, hal. 1

TK ABA Pantun makmu jauh dari pusat kecamatan namun masih bisa ditempuh dengan jalan darat karena akses melalui akses jalannya melalui jalan nasional.¹³⁴

Peserta didik di TK ABA Pantun Makmur berusia 4 sampai 6 tahun dengan jumlah siswa 44 orang yang terjadi menjadi dua rombongan belajar yaitu kelas A 4 sampai 5 tahun dan kelas B yaitu 5 sampai dengan 6 tahun. Sebagian anak didik di TK ABA pernah bersekolah di kelompok bermain dan satuan PAUD sebagian lagi belajar mengaji di TPA serta sebagian lagi belum pernah sekolah. Seluruh peserta didik TKA Pantun Makmu beragama Islam dan dan anak-anak terbiasa bermain di alam baik sekitar rumah maupun sekolah.

Visi, Misi, Motto dan Tujuan TK ABA Pantun Makmu

a. Visi TK ABA Pantun Makmu

Visi dari TK ABA Pantun Makmu yaitu terciptanya sistem Pendidikan Anak Usia Dini yang Kondutif, Demokratif, Islami dan di Ridhai Allah swt.

b. Misi TK ABA Pantun Makmu

Dalam mewujudkan suatu pandangan besar yang telah dirumuskan dalam suatu visi TK ABA Pantun Makmu, maka misi yang hendak dicapai oleh TK ABA Pantun Makmu adalah sebagai berikut :

1. Membekali perkembangan anak dengan keamanan dan ketakwaan;

¹³⁴ Pedoman Penyusunan Kurikulum Lembaga TK ABA Pantun Makmu, hal. 2

2. Mengembangkan potensi anak sedini mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan; dan
3. Menciptakan suasana konduktif dan demokratis dalam perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya.

c. Motto TK ABA Panton Makmu

Dalam mewujudkan cita-cita sekolah. TK ABA Panton Makmu mempunyai semangat yang di tuangkan dalam sebuah motto yaitu Bersama kita mengabdikan demi sebuah prestasi , cerdas, ceria, berakhlak mulia.

d. Tujuan TK ABA Panton Makmu

Tujuan merupakan keadaan yang ingin dicapai oleh TK ABA dalam menjalankan proses pendidikan. Adapun tujuan dari TK ABA Panton Makmu yaitu :

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada anak sedini mungkin dalam kepribadian anak yang terwujud dalam perkembangan kehidupan Islamiah, rohaniah sesuai perkembangan;
2. Mendidik anak berakhlak mulia, cakap, percaya diri dan berguna bagimasyarakat, bangsa dan negara; dan
3. Membantu mengembangkan seluruh potensi dan kematangan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan konduktif, demokratis dan kompetitif.

2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu aspek yang penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah, hal ini dikarenakan kelengkapan dan kenyamanan sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana di TK ABA Pantan Makmu sebagai berikut:¹³⁵

Tabel 4.1 Jumlah Ruang TK ABA Pantan Makmu

No	Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Keterangan
1	Ruang Kelas	2	Ada
2	Ruang Kantor	1	Ada
3	Kamar Mandi Anak	1	Ada

Sumber: Dokumen TK ABA Pantan Makmu Tahun 2022

Tabel 4.2 Jumlah Alat Permainan TK ABA Pantan Makmu

No	Alat Permainan Outdoor dan Indoor	Jumlah Permainan	Keterangan
1	Ayunan	2	Ada
2	Semurai	2	Ada
3	Jungkat Jangkit	1	Ada
4	Jembatan Rantai	1	Ada
5	Patok Lele	2	Ada
6	Boneka	3	Ada
7	Bola	2	Ada
8	Kuda-Kudaan	1	Ada
9	Balok Warna	1	Ada
10	Menara Balok	1	Ada

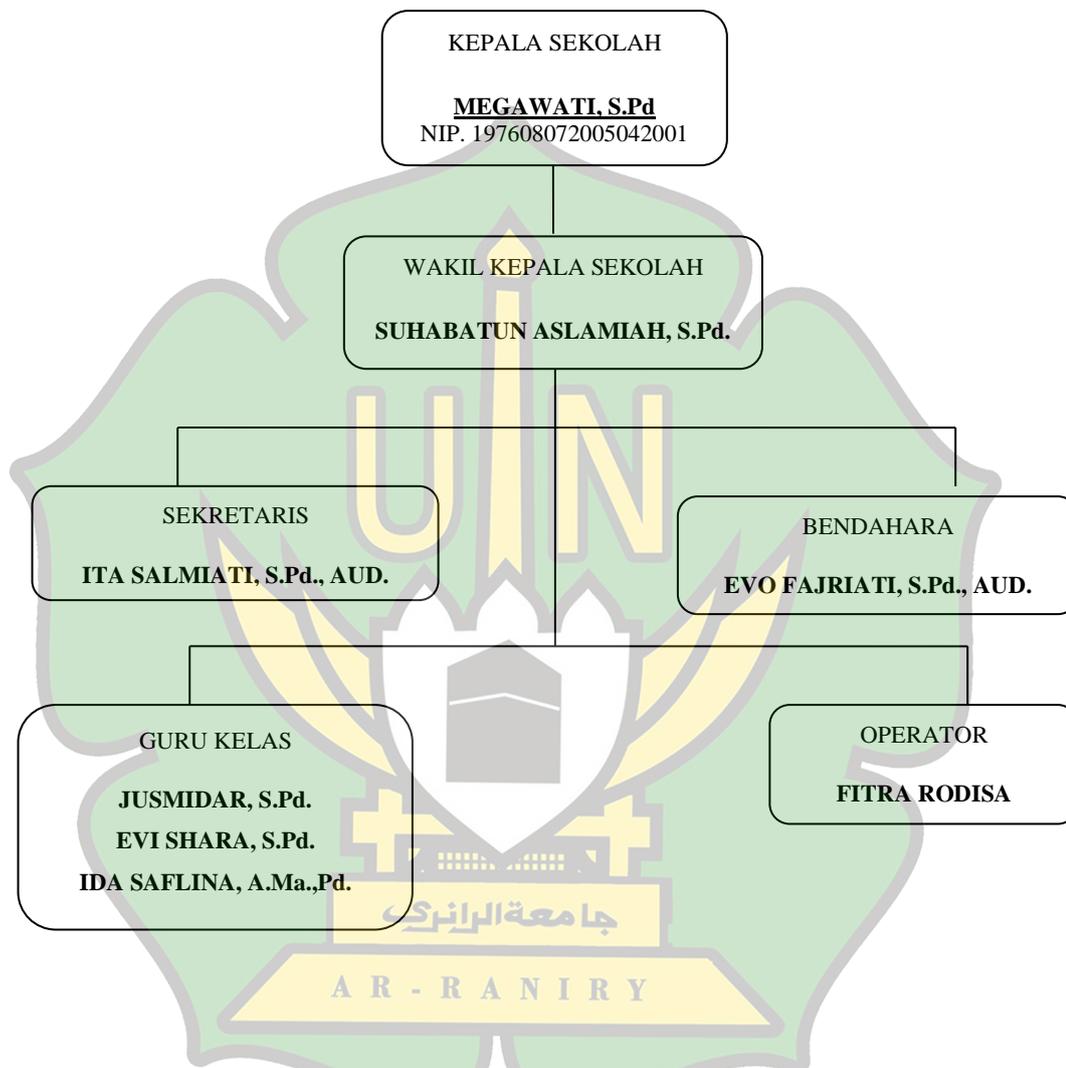
Sumber: Dokumen TK ABA Pantan Makmu Tahun 2022

3. Struktur Organisasi TK ABA Pantan Makmu

Struktur Organisasi Guru TK ABA Pantan Makmu terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, sekretaris, bendahara, dewan guru serta

¹³⁵ Dokumen TK ABA Pantan Makmu Tahun 2022

operator sekolah. Adapun struktur organisasi TK ABA Panton Makmu sebagai berikut :¹³⁶



4. Profil Lembaga TK ABA Panton Makmu

- a. Nama Lengkap : TK ABA Panton Makmu
- b. Alamat Lengkap : Jln. Nasional Desa Panton Makmu,
Kecamatan Manggeng
- c. NPSN : 69802051

¹³⁶ Sumber: Dokumen TK ABA Panton Makmu Tahun 2022

- d. Nama Kepsek : Megawati, J., S.Pd.
e. No. Hp : 085276527485
f. Nomor NPWP : 74.740.963.9-106.000
g. No Akte : 61
h. No Ijin Operasional : 421.1/043/2022
i. Tahun Berdiri : 2007
j. No NSS : 002061701004
k. Email Sekolah : megawatiabdya2015@gmail.com

B. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian akan menjelaskan tentang kegiatan dan deskripsi hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk hasil observasi peran guru dalam perkembangan permainan tradisional patok lele.

Adapun observasi yang dilakukan menitik fokuskan pada peran guru dalam dalam permainan tradisional patok lele

1. Hasil Observasi

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi anak didiknya pada proses pendidikan anak usia dini baik melalui jalur formal pendidikan dasar maupun pendidikan menengah. Peran guru sangatlah penting dalam proses pendidikan karena guru merupakan salah satu faktor utama bagi

terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas, tidak hanya dari sisi intelektualitas saja melainkan juga dari tata cara berperilaku dalam masyarakat.

Dalam upaya permainan tradisional bagi anak, ada banyak peran yang dilakukan oleh seorang guru khususnya guru TK ABA Panton Makmu terutama peran guru sebagai fasilitator, motivator, model perilaku, pengamat, pendamai dan pengasuh. Dan ini merupakan enam peran guru yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Berikut adalah temuan serta pembahasan keenam aspek tersebut berdasarkan hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini. Berikut adalah jabaran analisis hasil observasi sesuai dengan enam indikator peran guru dalam perkembangan permainan tradisional, diantaranya :

1. Analisis Subjek EV Berdasarkan Enam Indikator Peran Guru

a. Peran Guru Sebagai Fasilitator

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek EV berdasarkan indikator 1) sebagai fasilitator menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek EV mampu berperan menjadi fasilitator dalam pratikum permainan patok lele pada anak-abak TK ABA Panton Makmu. Peran Guru Sebagai Motivator

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek EV berdasarkan indikator 2) sebagai motivator menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek EV mampu berperan menjadi motivator dengan memberi semangat dan pujian pada anak saat pratikum permainan patok lele pada anak-abak TK ABA Panton Makmu.

b. Peran Guru Sebagai Model Perilaku

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek EV berdasarkan indikator 3) sebagai model perilaku menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek EV memberikan contoh cara memainkan permainan tradisional patok lele pada anak saat pratikum permainan patok lele pada anak-anak TK ABA Pantan Makmu.

c. Peran Guru Sebagai Pengamat

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek EV berdasarkan indikator 4) sebagai pengamat menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek EV ikut terlibat dan mengamati perkembangan anak tentang cara memainkan permainan tradisional patok lele serta mengevaluasi dengan memberitahukan ulang pada anak yang salah dalam bermain permainan tradisional patok lele.

d. Peran Guru Sebagai Pendamai

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek EV berdasarkan indikator 5) sebagai pendamai menunjukkan hasil dengan kriteria tidak berperan (TB) sebagai pendamai. Sebagaimana yang terjadi dengan subjek EV hanya melihat saja saat anak-anak sedang terjadi konflik perebutan siapa yang akan bermain pertama saat memainkan permainan tradisional patok lele

e. Peran Guru Sebagai Pengasuh

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek EV berdasarkan indikator 6) sebagai pengasuh menunjukan hasil dengan kriteria tidak berperan (TB) sebagai pengasuh. Sebagaimana yang terjadi dengan subjek EV belum mampu menghadirkan rasa nyaman pada anak-anak yang sedang konflik perebutan siapa yang akan bermain pertama saat memainkan permainan tradisional patok lele.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Subjek EV Berdasarkan Enam Indikator

NO	Indikator Peran Guru	Hasil Observasi	Ket
1	Peran guru sebagai fasalitator	Subjek EV mampu berperan dalam memfasilitasi kegiatan permainan tradisional patok lele, EV mengeluarkan alat permainan keluar ruangan dengan berinteraksi dengan siswa TK ABA dan menjalaskan sedikit alat permainan tersebut	AB
2	Peran guru sebagai motivator	Dalam proses pembelajaran dengan permainan tradisional patok lele subjek EV ikut berperan dalam memotivasi siswa untuk terus semangat dalam belajar permainan patok lele	AB
3	Peran guru sebagai model perilaku	Subjek EV sebelum memulai permainan oleh anak-anak TK ABA Panton Makmu, subjek EV berperan sebagai model perilaku dengan mencontohkan dan memperagakan permainan tersebut	AB
	Peran Guru sebagai pengamat	Selama kegiatan bermain permainan tradisional patok lele, subjek EV	AB

		mengamati perkembangan anak-anak dan mengoreksinya jika terjadi kesalahan	
5	Peran guru sebagai pendamai	Saat terjadi konflik anak-anak dalam bermain subjek EV hanya melihat saja dan membiarkan guru lain yang mendamaikan	TB
6	Peran guru sebagai pengasuh	Subjek EV tidak berperan sebagai pengasuh karena tampak anak-anak kurang nyaman dengan cara beliau dalam menegur sehingga menimbulkan rasa kurang nyaman anak-anak.	TB

2. Analisis Subjek JS Berdasarkan Enam Indikator Peran Guru

a. Peran Guru Sebagai Fasilitator

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek JS berdasarkan indikator 1) sebagai fasilitator menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek JS berusaha memfasilitasi permainan tradisional patok lele dengan memberikan alat-alat yang digunakan dalam permainan pada anak.

b. Peran Guru Sebagai Motivator

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek JS berdasarkan indikator 2) sebagai motivator menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek JS memberi semangat kepada anak-anak yang

sedang bermain permainan tradisional patok lele dengan memberi pengertian bahwa menang dan kalah dalam suatu permainan itu hal yang biasa dan memotivasi mereka yang kalah agar terus berusaha untuk belajar permainan tradisional ini.

c. Peran Guru Sebagai Model Perilaku

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek JS berdasarkan indikator 3) sebagai model perilaku menunjukkan hasil dengan kriteria tidak berperan (TB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek JS hanya melihat saja dan mengintruksikan anak-anak tanpa memberikan contoh cara memainkan permainan tradisional patok lele yang baik dan benar.

d. Peran Guru Sebagai Pengamat

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek JS berdasarkan indikator 4) sebagai pengamat menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek JS ikut memerhatikan selama anak-anak bermain dan ikut mendiskusikan dengan subjek EV tentang perkembangan anak dalam permainan patok lele serta kemampuan anak dalam berhitung.

e. Peran Guru Sebagai Pendamai

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek JS berdasarkan indikator 5) sebagai pendamai menunjukkan hasil kriteria ada berperan (AB) sebagai pendamai. Sebagaimana yang terjadi dengan subjek JS ikut meleraikan anak-anak yang

berkonflik tentang perebutan alat permainan dan mendamaikan diantara mereka.

f. Peran Guru Sebagai Pengasuh

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek JS berdasarkan indikator 6) sebagai pengasuh menunjukan hasil dengan kriteria tidak berperan (TB). Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, subjek JS belum mampu mengayomi anak-anak dengan menghadirkan rasa nyaman.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Subjek JS Berdasarkan Enam Indikator

NO	Indikator Peran Guru	Hasil Observasi	Ket
1	Peran guru sebagai fasalitor	Subjek JS mampu berperan dalam memfasilitasi kegiatan permainan tradisional patok lele, pada saat bermain permainan patok lele Subjek JS memberikan alat-alat bermain pada anak.	AB
2	Peran guru sebagai motivator	Dalam permainan patok lele Subjek JS memberi pengertian bahwa menang dan kalah dalam suatu permainan itu hal yang biasa dan memotivasi mereka yang kalah agar terus berusaha untuk belajar permainan tradisional ini	AB
3	Peran guru sebagai model perilaku	Subjek JS hanya melihat saja dan mengintruksikan anak-anak tanpa memberikan contoh cara memainkan permainan tradisional patok lele	TB

	Peran Guru sebagai pengamat	Selama kegiatan bermain permainan tradisional patok lele, subjek JS terus memerhatikan selama anak-anak bermain dan ikut mendiskusikan dengan subjek EV tentang perkembangan anak dalam permainan patok lele serta kemampuan anak dalam berhitung	AB
5	Peran guru sebagai pendamai	Saat terjadi konflik anak-anak dalam bermain subjek JS ikut meleraikan anak-anak yang berkonflik tentang perebutan alat permainan dan mendamaikan diantara mereka	AB
6	Peran guru sebagai pengasuh	Dalam memainkan permainan tradisional Subjek JS belum mampu mengayomi anak-anak dengan menghadirkan rasa nyaman tampak dari cara subjek JS memanggil anak-anak yang sedang berlari-lari	TB

3. Analisis Subjek ES Berdasarkan Enam Indikator Peran Guru

a. Peran Guru Sebagai Fasilitator

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek ES berdasarkan indikator 1) sebagai fasilitator menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Berdasarkan pengamatan peneliti subjek ES dalam permainan tradisional patok lele ikut meletakkan anak patok lele pada lobang bermain sehingga anak-anak menjadi lebih mudah pada saat memainkan permainan tradisional patok lele.

b. Peran Guru Sebagai Motivator

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek ES berdasarkan indikator 2) sebagai motivator menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek ES menyemangati anak-anak dengan memberi pujian bagi yang berhasil memainkan permainan dan memotivasi bagi yang belum bisa untuk terus berusaha.

c. Peran Guru Sebagai Model Perilaku

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek ES berdasarkan indikator 3) sebagai Model Perilaku menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek ES ikut memperagakan permainan patok lele dan anak-anak diarahkan untuk melihat bagaimana yang subjek ES lakukan.

d. Peran Guru Sebagai Pengamat

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek ES berdasarkan indikator 4) sebagai pengamat menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Subjek ES Sebagaimana yang peneliti amati, subjek JS ikut menghitung point-point bersama anak-anak saat mereka mendapatkan point.

e. Peran Guru Sebagai Pendamai

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek ES berdasarkan indikator 5) sebagai pendamai menunjukkan hasil kriteria ada berperan (AB) sebagai pendamai.

Sebagaimana yang terjadi dengan subjek ES mendamaikan anak-anak yang berkonflik dengan mengajarkan mereka untuk saling bersalam dan memaafkan

f. Peran Guru Sebagai Pengasuh

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek ES berdasarkan indikator 6) sebagai pengasuh menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, subjek ES merupakan salah satu guru kesayangan bagi anak-anak karena jiwa keibuan sehingga anak-anak nyaman.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Subjek ES Berdasarkan Enam Indikator

NO	Indikator Peran Guru	Hasil Observasi	Ket
1	Peran guru sebagai fasalitator	Subjek ES mampu berperan dalam memfasilitasi kegiatan permainan tradisional patok lele, dalam permainan tradisional patok lele ikut berperan memudahkan anak-anak dengan meletakkan anak patok lele ke lubang bermain	AB
2	Peran guru sebagai motivator	Dalam permainan patok lele Subjek ES memotivasi anak-anak dengan memberi kata-kata pujian dan tepuk tangan bagi yang berhasil memainkan permainan dan memotivasi bagi yang belum biasa untuk terus berusaha dengan berkata “ayo nak kita coba sekali lagi, kamu pasti bisa”.	AB

3	Peran guru sebagai model perilaku	Subjek ES ikut memperagakan permainan patok lele dan anak-anak diarahkan untuk melihat bagaimana yang subjek ES lakukan permainan tradisional patok lele dengan membentuk barisan disisi kanan dan kiri.	AB
	Peran Guru sebagai pengamat	Selama kegiatan bermain permainan tradisional patok lele, subjek ES ikut mengamati permainan anak-anak dengan ikut menghitung point-point yang didapatkan dalam permainan ini.	AB
5	Peran guru sebagai pendamai	Saat terjadi konflik anak-anak dalam bermain subjek ES mendamaikan anak-anak yang berkonflik dengan mengajarkan mereka untuk saling bersalam dan memaafkan	AB
6	Peran guru sebagai pengasuh	Dari hasil pengamatan peneliti subjek ES merupakan salah satu guru kesayangan bagi anak-anak karena jiwa keibuan sehingga anak-anak nyaman	AB

4. Analisis Subjek IS Berdasarkan Enam Indikator Peran Guru

a. Peran Guru Sebagai Fasilitator

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek IS berdasarkan indikator 1) sebagai fasilitator menunjukkan hasil dengan kriteria ada tidak berperan (TB). Berdasarkan pengamatan peneliti subjek IS dalam kegiatan pembelajaran

bersikap ikut saja dengan apa yang telah disiapkan oleh guru lain dan berharap orang lain yang menyiapkan.

b. Peran Guru Sebagai Motivator

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek IS berdasarkan indikator 2) sebagai motivator menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Subjek IS memiliki kemampuan komunikasi yang bagus sehingga dalam Bahasa yang disampaikan mewujudkan motivasi bagi anak-anak dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam memainkan permainan tradisional.

c. Peran Guru Sebagai Model Perilaku

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek IS berdasarkan indikator 3) sebagai Model Perilaku menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Sebagaimana yang terjadi dengan subjek IS memainkan permainan itu depan anak-anak sehingga mereka bias melihat dan mengikuti apa yang dilakukan oleh subjek IS.

d. Peran Guru Sebagai Pengamat

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek IS berdasarkan indikator 4) sebagai pengamat menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Subjek IS Sebagaimana yang peneliti amati, subjek IS mengajari anak-anak cara menghitung poin dengan metode penjumlahan.

e. Peran Guru Sebagai Pendamai

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek IS berdasarkan indikator 5) sebagai pendamai menunjukkan hasil kriteria tidak berperan (TB) sebagai pendamai. Sebagaimana yang peneliti amati, subjek IS menenangkan anak-anak yang berkonflik dengan mendatangi siswa tersebut dan meleraikan mereka serta menasehati dengan kata-kata yang bagus.

f. Peran Guru Sebagai Pengasuh

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama dilapangan, peneliti menemukan bahwa peran guru dari subjek IS berdasarkan indikator 6) sebagai pengasuh menunjukkan hasil dengan kriteria ada berperan (AB). Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, subjek IS selalu bias mencairkan suasana dalam kegiatan belajar dan menyenangkan bagi anak-anak.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Subjek IS Berdasarkan Enam Indikator

NO	Indikator Peran Guru	Hasil Observasi	Ket
1	Peran guru sebagai fasalitor	Subjek IS dalam kegiatan pembelajaran bermain permainan tradisional patok lele hanya ikut tanpa membantu memfasilitasi.	TB
2	Peran guru sebagai motivator	Subjek IS memiliki kemampuan komunikasi yang bagus sehingga Bahasa yang subjek IS sampaikan mewujudkan nilai-nilai penyemangat bagi anak-anak dalam bermain.	AB
3	Peran guru sebagai model perilaku	Subjek IS ikut bermain permainan tradisional patol lele dan anak-anak melihat apa yang subjek IS lakukan	AB

	Peran Guru sebagai pengamat	Dalam permainan patok lele subjek IS selain bermain juga mengajarkan anak-anak untuk berhitung point dengan penjumlahan	AB
5	Peran guru sebagai pendamai	Saat terjadi konflik anak-anak dalam bermain subjek IS menasehati dan mendamaikan mereka	AB
6	Peran guru sebagai pengasuh	Dari hasil pengamatan peneliti subjek IS merupakan seorang guru yang menyenangkan bagi anak-anak.	AB

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian dapat dipahami bahwa guru TK ABA Pantan Makmu memiliki peran yang strategis dalam permainan patok lele, hal ini dapat dilihat dari kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat proses pemberajaran. Guru tidak hanya sebatas memberi pemahaman tentang permainan patok lele namun juga menekankan pada peletakkan dasar, adanya pertumbuhan, dan perkembangan fisik anak, kognitif (adanya daya pikir, kreativitas, kecerdasan spiritual), sosio emosional (agama, sikap, kemampuan bahasa serta komunikasi), sesuai dimiliki oleh anak.¹³⁷

Proses pembelajaran dapat kita artikan sebagai sebuah kegiatan yang pelaksanaannya mengikat antara guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksanakan guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang

¹³⁷ Efendi, *Pendidikan Anak Usia dini (Konsep dan Pengembangan)*, (Jakarta: Rajawali Press, 2020), hal. 10

memberikan rangsangan dan pemahaman kepada peserta didik sehingga mau dan mampu belajar.

Dalam Permainan tradisional patok lele memerlukan peran guru diantaranya sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan instruksi permainan dan arahan kepada siswa serta menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menyampaikan pesan dengan berbagai saluran.¹³⁸ Hal ini maksudnya adalah media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan suatu pesan yang berarti informasi untuk memberikan informasi/ilmu dalam proses pembelajaran untuk peserta didik yaitu alat permainan patok lele, memotivasi dalam proses permainan mengingat terdapat materi pembelajaran di dalam menggunakan permainan tradisional tersebut, guru juga berperan menjadi model perilaku dengan cara guru memberikan contoh saat memainkan permainan tradisional patok lele dengan menaati aturan yang ada di permainan tersebut, selain itu guru dapat menjadi pengamat saat anak memainkan permainan tradisional patok lele dengan cara mengamati perkembangan anak misalnya perkembangan kognitif anak, perkembangan motorik halus anak, perkembangan bahasa anak saat bermain, serta perkembangan sosial emosional saat bermain secara berkelompok, misal didalam permainan tersebut ada anak diminta untuk mengucapkan bilangan 1-10 dengan suara keras, sehingga hasil pengamatan tersebut dapat digunakan sebagai informasi tambahan untuk perkembangan anak serta bahan evaluasi

¹³⁸ Hamid, M dkk. *Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. tt.

untuk merancang bahan pembelajaran selanjutnya.¹³⁹ Guru juga dapat berperan mengasuh anak saat bermain permainan tradisional patok lele dengan cara membuat nyaman anak saat bermain, serta guru juga dapat menjadi pendamai saat anak bertengkar selama bermain permainan tradisional patok lele, maka guru dapat membantu menyelesaikan konflik dan membuat situasi kembali kondusif seperti semula.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan, maka peneliti data yaitu tentang peran guru dalam melewatkan permainan tradisional patok lele di TK ABA Pantan Makmu. Namun, berdasarkan indikator pertama Subjek EV, JS, dan ES telah mampu berperan dengan memfasilitasi siswa TK ABA dalam bermain permainan tradisional patok lele. Indikator kedua dan keempat semua subjek dalam penelitian berperan dalam memberi motivasi dan menjadi model perilaku bagi anak pada permainan tradisional patok lele, indikator ketiga hanya indikator JS yang tidak terlihat berperannya. Indikator kelima dan keenam subjek EV dan JS belum mewujudkan rasa nyaman bagi anak-anak.

Peran guru dalam permainan patok lele di TK ABA Pantan Makmu bisa dikatakan kriteria berperan, karena pada saat peneliti melakukan observasi secara langsung, semua guru menunjukkan perannya dalam permainan tradisional patok lele meskipun ada diantara subjek yang tidak memenuhi satu atau dua indikator penelitian.

¹³⁹ Dwi Nurhayati Adhan, dkk, *Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi Di Satuan Paud Di Era New Norma*, *Journal Of Early Childhood Education And Research* Vol 2 No 2 2021, hal. 71

Berikut ini peneliti menyajikan tabel hasil observasi peran guru dari keempat subjek yaitu melalui permainan tradisional patok lele berdasarkan enam indikator peran guru pada TK ABA Pantan Makmu:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Peran Guru Keempat Subjek Berdasarkan Enam Indikator¹⁴⁰

NO	Indikator Peran Guru	Subjek EV	Subjek JS	Subjek ES	Subjek IS
1	Peran guru sebagai fasalitor	AB	AB	AB	TB
2	Peran guru sebagai motivator	AB	AB	AB	AB
3	Peran guru sebagai model perilaku	AB	TB	AB	AB
4	Peran guru sebagai pengamat	AB	AB	AB	AB
5	Peran guru sebagai pendamai	TB	AB	AB	AB
6	Peran guru sebagai pengasuh	TB	TB	AB	AB

Sumber: Hasil Pengelohan data dari observasi peran guru dalam permainan tradisional di TK ABA Pantan Makmu

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa peran subjek EV dalam permainan patok lele yaitu ada berperan (AB) dengan persentase berperan 70% yaitu pada indikator sebagai fasilitator, motivator, model perilaku, pengamat dan 30% tidak berperan (TB) yaitu pada indikator sebagai pendamai dan pengasuh. Subjek JS ada berperan (AB) sebesar 70% yaitu pada indikator sebagai fasilitator, motivator, pengamat serta pendamai dan 30% tidak berperan (TB) yaitu pada

¹⁴⁰ Hasil Pengelohan data dari observasi peran guru dalam permainan tradisional di TK ABA Pantan Makmu

indikator sebagai model perilaku dan pengasuh. Subjek ES ada berperan (AB) 100% pada semua indikator peran guru yaitu sebagai fasilitator, motivator, model perilaku, pengamat, pendamai dan pengasuh. Dan Subjek IS ada berperan (AB) sebesar 85% yaitu pada indikator sebagai motivator, model perilaku, pengamat, pendamai serta pengasuh, dan 15% tidak berperan (TB) yaitu pada indikator sebagai fasilitator.

Berdasarkan teori yang ada, peran guru dalam permainan tradisional patok lele sangat penting keperannya. Karena selain menyenangkan permainan tradisional patok lele juga bermanfaat seperti dapat membantu perkembangan kognitif seperti mengembangkan komunikasi serta interaksi sosial, bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik anak dengan menggerakkan anggota tubuh, menyediakan media pembelajaran salah satunya permainan tradisional patok lele, memberikan pujian dan memberikan kata-kata agar anak-anak tidak mudah menyerah saat memainkan permainan, membuat anak-anak nyaman untuk bermain, serta membuat anak-anak bermain dengan emosi yang tenang, serta mampu untuk membantu menyelesaikan konflik saat anak bertengkar selama bermain permainan tradisional. Dengan peran yang dijalankan oleh guru di TKA ABA Pantan Makmu ini berhasil menghadirkan rasa senang dan nyaman siswa TKA ABA Pantan Makmu dalam memainkan permainan tradisional patok lele disekolahnya.

Hasil pembahasan dari observasi mengenai peran guru dalam permainan tradisional patok lele di TK ABA Pantan Makmu dari keempat subjek

berdasarkan enam indikator peran guru, menunjukkan kriteria penilaian berperan (AB).



BAB V

PENUTUP

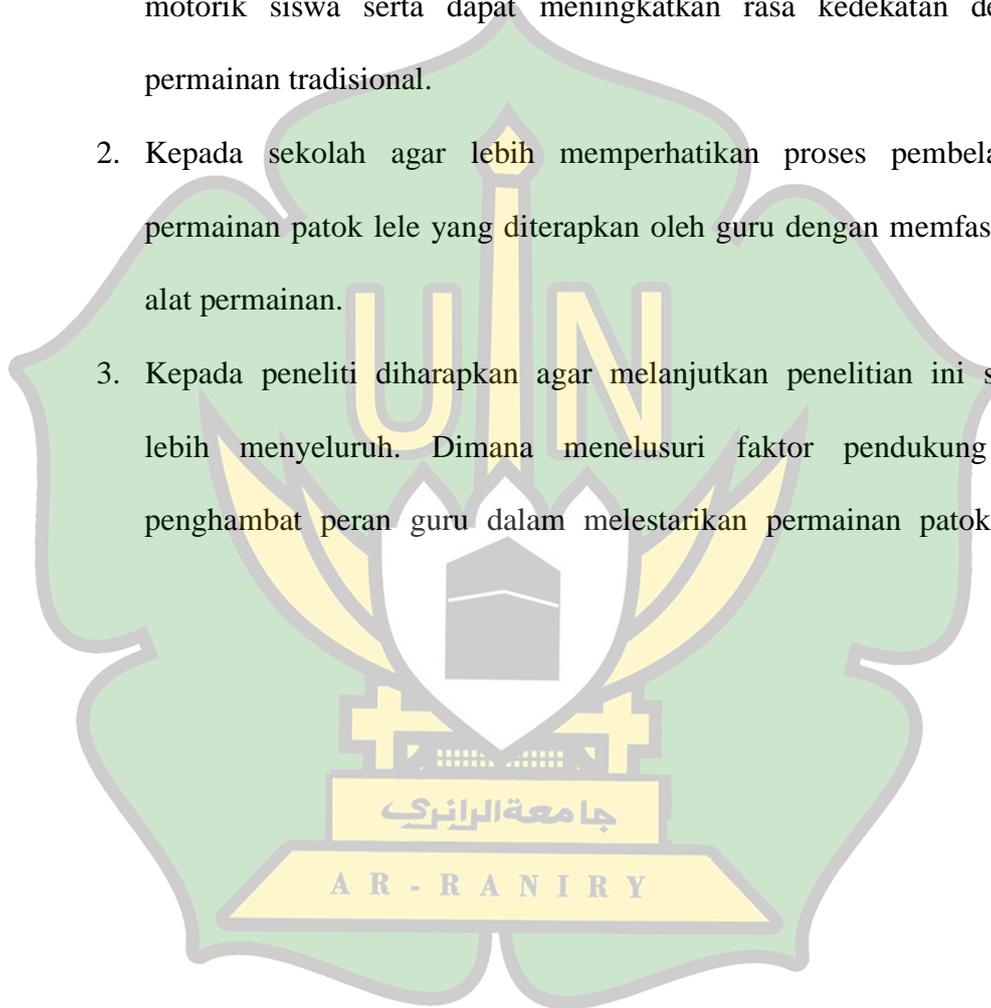
A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis dengan judul peran guru dalam permainan tradisional patok lele di TK ABA Pantan Makmu menunjukkan bahwa Subjek EV dari enam indikator memiliki empat indikator berperan (AB) sebesar 70% yaitu sebagai fasilitator, sebagai motivator, sebagai model perilaku, sebagai pengamat dan 30% tidak berperan (TB) yaitu indikator sebagai pendamai dan sebagai pengasuh, subjek JS dari keenam indikator menunjukkan empat indikator 70% berperan (AB) yaitu indikator sebagai fasilitator, sebagai motivator, sebagai pengamat, sebagai pengasuh dan 30% tidak berperan (TB) yaitu indikator sebagai model perilaku serta sebagai pengasuh, subjek ES dari keenam indikator menunjukkan 100% ada berperan (AB) yaitu sebagai fasilitator, sebagai motivator, sebagai model perilaku, sebagai pengamat, sebagai pendamai serta sebagai pengasuh dan subjek IS dari keenam indikator menunjukkan 15% tidak berperan (TB) yaitu sebagai fasilitator dan 85% berperan (AB) yaitu indikator sebagai motivator, sebagai model perilaku, sebagai pengamat, sebagai pendamai serta sebagai pengasuh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, peran guru dalam permainan tradisional di TK ABA Pantan Makmu tergolong kategori penilaian berperan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Kepada guru diharapkan dapat mengoptimalkan permainan tradisional patok lele kepada siswa TK sehingga dapat membantu perkembangan motorik siswa serta dapat meningkatkan rasa kedekatan dengan permainan tradisional.
2. Kepada sekolah agar lebih memperhatikan proses pembelajaran permainan patok lele yang diterapkan oleh guru dengan memfasilitasi alat permainan.
3. Kepada peneliti diharapkan agar melanjutkan penelitian ini secara lebih menyeluruh. Dimana menelusuri faktor pendukung dan penghambat peran guru dalam melestarikan permainan patok lele.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Renika Cipta, 2010.
- *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Baron, Paul. *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar di Luar Kelas*. Jakarta: PT. Erlangga Group, 2019.
- Chaedar Alwasilah. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa, 2009
- Djamarah, Syaiful Bahari. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Reneka Cipta, 2010.
- Guza, Afnil. *Undang-Undang SISDIKNAS : UU RI 20 Tahun 2003, dan Undang-Undang Guru dan Dosen: UU RI Nomor 14 Tahun 2009*. Jakarta: Asa Mandiri, 2018.
- Haburman, Miles & Saldana. J, *Qualitative Data Analysis, A Methods Aourcebook*, Edition 3, (USE: Sage Publications, 2016), Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press
- Hadi, Aminal dan Haryono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.
- *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017
- Hamzuri, ddk. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman, 2008.
- Hastuti H. Yapental, *Peran guru dalam mengembangkan permainan tradisional melempar kelereng kelompok B TK Ki Hajar Dewantara Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, UNG Rrposituory 2015
- Iswinarti, *Permainan Tradisional “Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologi”*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.
- Karmadi, Agus Dono. *Budaya Lokal Sebagai Warisan Dan Upaya Pelestariannya*, Makalah Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta

bekerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, di Semarang 8-9 Mei 2007

Koentjaraningrat. *Pengantar Antropologi II*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Laksmitaningrum, *Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pelajaran Penjasorkes Di Sekolah Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017*. *Journal of Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, Vol. 58.

Maemunawati, Siti dan Muhammad Arif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran : Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: Media Karya Serang, 2020.

Mahendra, Agus. *Permainan Anak dan Aktivitas Rimik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2019.

Maula, Aliffatul, dkk. *Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi di Satuan PAUD di Era New Normal*. *Jurnal of Early Childhood Education and Research* Vol 2 No 2 Tahun 2021

Misbach, L. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2016..

Mulawan, *Manajemen Play Group & Taman Kana-Kanak*. Yogyakarta: DIVA Press, 2019.

Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press, 2016.

Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Pedoman Penyusunan Kurikulum Lembaga TK ABA Pantan Makmu

Perdani, Putri. *Peningkatan Ketrampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, November 2016..

Praja, Azis Lukman. *Penggunaan sarana belajar melalui permainan tradisional dalam mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa di sekolah dasar*, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan*, UNPAS Bandung, 2018.

- Ranjabar, Jacobus. *Sistem Sosial Budaya Indonesia; Suatu Pengantar*. Bogor: PT. Ghalia Indonesia, 2016.
- Rosyada, Dede. *Paradigma Pendidikan Demokrasi*. Jakarta: Kencana Pemada Media Group, 2015
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2016.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Penagantar*. Jakarta: Raja Wali Press, 2017.
- Sujarno. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2016.
- Sujarno. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*, Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2016.
- *Seni Pertunjukan Tradisional, Nilai, Fungsi dan Tantangannya*. Yogyakarta: Jarahnitra, 2014.
- Sukirman, Dharmamulya. ddk. *Permainan Tradisional Jawa: Sebuah Upaya Pelestarian*. Purwa: Kepel Press, 2015.
- Tim penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2011.
- Widjaja. *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2002
- Wikipedia, *Permainan Patok Lele*. Diakses dari <https://id.wikipwdia.org/wiki/Patoklele>, pada tanggal 03 September 2022, pukul 10.10 wib

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-2967/Un.08/FTK/Kp.07.6/02/2023**

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 01 April 2021

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA
2. Rafidhah Hanum, M. Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Alfaria Riski
NIM : 16021100
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Peran Guru Dalam Melestarikan Permainan Tradisional di TK ABA Pantan Makmu Aceh Barat Daya
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 06 Februari 2023
An. Rektor
Dekan

Safrudinuluk

Tambahan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur-Rauf Kapelmu Darussalam Banda Aceh
Telpun : 0651-7557521, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-15630/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
TK ABA Pantan Makmu
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ALFARIA RISKI / 16021100**
Semester/Jurusan : XIV / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampong Cadek Baitussalam, Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Peran Guru dalam Melestarikan Permainan Tradisional di TK ABA Pantan Makmu Aceh Barat Daya*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 05 Desember 2022
au, Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

Berlaku sampai : 05 Januari 2023

جامعة الرانيري
AR - RANIRY



PEMERINTAHAN ACEH BARAT DAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK ABA PANTON MAKMU MANGGENG Jalan
JL. Nasional Desa Panton Makmur Kec. Manggeng Kab. Abdya



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.1 / 70 / TK ABA / 2023

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor B-6211/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022 tanggal 14 Januari 2023 tentang izin untuk mengumpulkan data menyusun skripsi pada TK ABA Panton Makmu Manggeng Desa Panton Makmu Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya.

Maka dengan ini menerangkan dengan bahwa:

Nama : Alfaria Riski
NIM : 16021100
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Baet Baitussalam Aceh Besar

Telah mengadakan penelitian dan pengumpulan data pada TK ABA Panton Makmu Manggeng Desa Panton Makmu Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya pada tanggal 09 Januari 2023 sampai dengan 14 Januari 2023. Dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul "*Peran Guru dalam Melestarikan Permainan Tradisional Patok Lele di TK ABA Panton Makmu Manggeng Aceh Barat Daya*".

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Barat Daya, 14 Januari 2023

Kepala Sekolah

TK ABA Panton Makmu Manggeng

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

MEGAWATI, I.S.Pd.

NIP.197608072005042001

LEMBAR OBSERVASI

PERAN GURU DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TK ABA PANTON MAKMU ACEH BARAT DAYA

Nama Sekolah : TK Aisyiah Bustanul Atfal Panton Makmu
Semester/Bulan : 2 / Januari
Hari/Tanggal : Rabu / 11 Januari 2023
Nama Guru : Megawati,J

Petunjuk Pengisian

- Amatilah dengan seksama aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian ADA dan TIDAK ADA
- Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Butir/Item	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ada	Tidak Ada	
1	Menjadi fasilitator			
2	Menjadi motivator			
3	Menjadi model perilaku			
4	Menjadi pengamat			
5	Menjadi pendamai			
6	Menjadi pengasuh			

Mengetahui
Guru Kelas

Megawati,J,S.Pd
NIP. 197608072005042001

Lampiran Dokumentasi



Gambar 1 Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar 2 Foto Bersama Guru dan Siswa TK ABA Panton Makmu



Gambar 3 Menjelaskan sambil bermain patok lele bersama siswa



Gambar 4 Guru melakukan praktek permainan patok lele dengan menjelaskan cara bermain kepada siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Alfaria Riski
2. Tempat Tanggal Lahir : Desa Padang, 27 Juni 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status : Kawin
7. Alamat : Aceh Barat Daya
8. Pekerjaan : Mahasiswi
9. Nama Orang Tua,
 - a. Ayah : Agus Supardi
 - b. Ibu : Mislina
 - c. Pekerjaan
 - 1) Ayah : Petani
 - 2) Ibu : Ibu Rumah Tangga
 - d. Alamat : Desa Padang Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya
10. Riwayat Pendidikan
 - a. SDN 3 Kedai Manggeng Tahun Lulus 2009
 - b. SMPN 1 Manggeng Tahun Lulus 2012
 - c. SMAN 2 Aceh Barat Daya Tahun Lulus 2015
 - d. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, masuk tahun 2016

