



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6  
TAHUN MELALUI METODE *GAMIFICATION* DI RA TERPADU AN  
NAHL JAKARTA BARAT**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
pada Program Studi Psikologi

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**  
Oleh:  
Aulia Zahra

**46115010113**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2020**

**IMPROVING THE CAPABILITY OF COOPERATION IN CHILDREN AGES  
5-6 YEARS THROUGH GAMIFICATION METHOD IN  
RAUDATHUL ATHFAL INTEGRATED AN NAHL WEST JAKARTA**

**Aulia Zahra**

**ABSTRACT**

*This study examines the method of gamification to increase the ability of cooperation between children aged 5-6 years at RA Integrated An Nahl, West Jakarta. This research is a quasi-experimental study with research subjects of children aged 5-6 years. In this study there were 40 children aged 5-6 years formed into the Experiment Group (n = 20) and the Control Group (n = 20). This study uses a Non-equivalent Control Group Pretest-Post Test Design. The results of this study indicate that the gamification method can improve the ability of collaboration between children 5-6 years. The pretest score in the experimental group was 35.65 and the post-test score of the experimental group was 55.00. While the pretest score in the control group was 32.95 and the post-test score of the control group was 31.15. This shows that the experimental group increased significantly the ability to cooperate with children significantly different from the control group ( $p\text{-value} < 0.05$ ).*

*Keywords : Gamification, Cooperation, Children*

MERCU BUANA

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6  
TAHUN MELALUI METODE *GAMIFICATION* DI RA TERPADU  
AN NAHL JAKARTA BARAT**

**Aulia Zahra**

**ABSTRAK**

Penelitian ini menguji metode *gamification* terhadap peningkatan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di RA Terpadu An Nahl Jakarta Barat. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan subyek penelitian anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini terdapat 40 anak yang berusia 5-6 tahun dibentuk menjadi Kelompok Eksperimen (n=20) dan Kelompok Kontrol (n=20). Penelitian ini menggunakan *Non-equivalent Control Group Pretest-Post Test Design*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Metode *gamification* mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. Skor *pretest* pada kelompok eksperimen adalah 35,65 dan skor *post test* kelompok eksperimen adalah 55,00. Sedangkan skor *pretest* pada kelompok kontrol adalah 32,95 dan skor *post test* kelompok kontrol adalah 31,15. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan kemampuan kerjasama anak yang berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol ( $p\text{-value} < 0,05$ ).

Kata Kunci: *Gamification*, Kerjasama, Anak

MERCU BUANA

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa semua pernyataan dalam skripsi ini:

Judul : Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode  
*Gamification* di RA Terpadu An Nahl Jakarta Barat.

Nama : Aulia Zahra

NIM : 46115010113

Program Studi : Psikologi

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahan yang digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 22 April 2020



Aulia Zahra

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan serta kasih sayang yang tak terhingga kepada kita semua. Shalawat serta salam saya hanturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan yang benar dan terhindar dari jalan yang sesat serta gelap gulita. Sebuah kata pengantar yang berisi ucapan-ucapan terimakasih kepada orang-orang yang sudah berjasa kepada penulis dalam penyusunan penelitian ini. Namun sebelumnya saya ingin meminta maaf apabila ada kesalahan penulisan atau penggunaan kata yang salah atau apapun yang berkaitan dengan penelitian ini.

Saya berharap penelitian ini bisa bermanfaat bagi siapapun yang membacanya. Harapannya penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dan menjadi pelajaran untuk penelitian atau pembuatan tugas akhir selanjutnya.

Dengan hati yang tulus saya mencoba merangkai satu per satu kata ucapan terimakasih untuk nama-nama dibawah ini:

1. Keluarga tercinta, Ibu, Ayah, Tsabita dan Adam, serta seluruh keluarga besar kebon jeruk yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk kasih sayang, perhatian, dan selalu memberikan dukungan serta do'a yang tiada henti-hentinya yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan dan kelancaran peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

2. Kepada Ibu Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed, selaku dosen pembimbing yang memberikan saya motivasi, arahan, semangat dalam menyusun penelitian ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Kepada Ibu Yenny, S.Psi., M.Psi. Psi selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada saya dari awal kuliah sampai lulus. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang sudah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat dari awal perkuliahan hingga saat ini.
4. Kepada kepala sekolah RA Terpadu An Nahl ibu Handayani Suminar Indrati, terimakasih sudah memberi kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian disana. Terimakasih juga kepada guru-guru kelompok B yang telah terlibat dalam penelitian ini.
5. Kepada seluruh guru Madrasah Terpadu An Nahl yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa kepada saya.
6. Miss Marya, Bu Ningsih, Farah Sabila, Nia Liyawati, Nidaul Gusti Cyndi Nurhasanah, Selvi Awaliyah, Rafa Nur Afifah, dan Annisa Nur Shanty, Alfina, Annisa Novandita, Novia Rindang, dan Kak Raden yang menjadi *coping stress* saya dalam menyusun penelitian dan selalu membantu, memberi dukungan serta semangat yang tidak henti-hentinya selama pengerjaan penelitian saya
7. Untuk semua nama yang tidak saya sebutkan satu persatu bukan berarti tidak berarti. Apalah arti sebuah kata pengantar, itu hanya sebuah tulisan

apabila dihati saya kalian menempati tempat yang berarti. Sekali lagi  
terimakasih.

Jakarta, 03 Maret 2020

Aulia Zahra



## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun  
Melalui Metode *Gamification* di RA Terpadu An Nahl Jakarta  
Barat

Nama : Aulia Zahra

NIM : 46115010113

Program Studi : Psikologi

Tanggal : 22 April 2020

Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
(Hifizah Nur, S.Psi, M.Ed)

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi



**Muhammad Iqbal, Ph.D**

Ketua Program Studi Psikologi



**Dr. Setiawati Intan Savitri, S.P., M.Si**



## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode *Gamification* di RA Terpadu An Nahl Jakarta Barat” telah diajukan pada sidang tugas akhir Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana pada tanggal 22 April 2020. Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 22 April 2020

Sidang Tugas Akhir

Penguji I



(Laila Meliyandrie Indah Wardani, Ph.D)

Penguji II



(Popi Avati, M.Psi, Psikolog)

Pembimbing



(Hifizah Nur, S.Psi, M.Ed)

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| ABSTRACT.....                                 | i    |
| ABSTRAK.....                                  | ii   |
| LEMBAR PERNYATAAN.....                        | iii  |
| PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....                   | iv   |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....     | v    |
| KATA PENGANTAR.....                           | vi   |
| DAFTAR ISI.....                               | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                             | xii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                            | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                          | xiv  |
| BAB I.....                                    | 1    |
| PENDAHULUAN.....                              | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....               | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                      | 9    |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                    | 9    |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                   | 9    |
| 1.4.1 Manfaat secara Teoritis.....            | 9    |
| 1.4.2 Manfaat secara Praktis.....             | 10   |
| BAB II.....                                   | 11   |
| KAJIAN PUSTAKA.....                           | 11   |
| 2.1 Kemampuan Kerjasama.....                  | 11   |
| 2.1.1 Pengertian Kemampuan Kerjasama.....     | 11   |
| 2.2 Aspek-aspek Kemampuan Kerjasama Anak..... | 14   |
| 2.3 <i>Gamification</i> .....                 | 14   |

|                            |   |    |
|----------------------------|---|----|
| 2.3.1                      | Pengertian <i>Gamification</i> .....                | 14 |
| 2.3.2                      | Karakteristik <i>Gamification</i> .....             | 15 |
| 2.3.3                      | Kelebihan <i>gamification</i> dalam pendidikan..... | 16 |
| 2.4                        | Penelitian Terdahulu.....                           | 17 |
| 2.5                        | Kerangka Berpikir.....                              | 20 |
| 2.5                        | Hipotesis.....                                      | 21 |
| BAB III .....              |   | 23 |
| METODOLOGI PENELITIAN..... |   | 23 |
| 3.1                        | Desain Penelitian.....                              | 23 |
| 3.2                        | Variabel Penelitian.....                            | 25 |
| 3.2.1                      | Definisi Variabel Konseptual.....                   | 26 |
| 3.2.2                      | Definisi Variabel Operasional.....                  | 26 |
| 3.3                        | Populasi dan Sampel.....                            | 27 |
| 3.3.1                      | Populasi.....                                       | 27 |
| 3.3.2                      | Sampel.....   | 27 |
| 3.4                        | Karakteristik Subjek.....                           | 28 |
| 3.5                        | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....          | 28 |
| 3.5.1                      | Teknik Pengumpulan Data.....                        | 28 |
| 3.6                        | Instrumen Pengumpulan Data.....                     | 30 |
| 3.7                        | Validitas dan Reliabilitas.....                     | 32 |
| 3.7.1                      | Validitas.....                                      | 32 |
| 3.7.2                      | Reliabilitas.....                                   | 33 |
| 3.8                        | Metode Analisis Data .....                          | 33 |
| 3.8.1                      | Uji Normalitas.....                                 | 33 |
| 3.8.2                      | Uji Homogenitas.....                                | 34 |
| 3.8.3                      | Uji Hipotesis.....                                  | 34 |
| 3.9                        | Pelaksanaan Eksperimen.....                         | 35 |

|                           |                                     |    |
|---------------------------|-------------------------------------|----|
| 3.9.1                     | Pretest.....,                       | 35 |
| 3.9.2                     | Perlakuan.....                      | 35 |
| 3.9.3                     | Post test.....                      | 35 |
| BAB IV.....               |                                     | 36 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... |                                     | 36 |
| 4.1                       | Pelaksanaan Penelitian.....         | 36 |
| 4.1.1                     | Kelompok Eksperimen (KE) .....      | 36 |
| 4.1.2                     | Kelompok Kontrol.....               | 42 |
| 4.2                       | Data Partisipan.....                | 43 |
| 4.3                       | Analisa Data.....                   | 44 |
| 4.3.1                     | Uji Normalitas.....                 | 44 |
| 4.3.2                     | Uji Homogenitas.....                | 45 |
| 4.3.3                     | Uji Hipotesis.....                  | 45 |
| 4.4                       | Analisis Tambahan.....              | 47 |
| 4.4.1                     | Uji Independent Samples T-test..... | 47 |
| 4.5                       | Pembahasan.....                     | 47 |
| BAB V.....                |                                     | 50 |
| PENUTUP.....              |                                     | 50 |
| 5.1                       | Kesimpulan.....                     | 50 |
| 5.2                       | Keterbatasan Penelitian.....        | 50 |
| 5.3                       | Saran Penelitian.....               | 50 |
| Daftar Pustaka.....       |                                     | 52 |
| LAMPIRAN.....             |                                     | 56 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 Desain Penelitian.....  | 25 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak.....                 | 30 |
| Tabel 3.3 Skor Penilaian Kemunculan Indikator.....                          | 31 |
| Tabel 3.4 <i>Expert Judgement</i> Validitas Alat Ukur.....                  | 32 |
| Tabel 4.1 Waktu Penerapan Pretest.....                                      | 37 |
| Tabel 4.2 Waktu Penerapan Metode <i>Gamification</i> Pertemuan Pertama..... | 37 |
| Tabel 4.3 Waktu Penerapan Metode <i>Gamification</i> Pertemuan Kedua.....   | 38 |
| Tabel 4.4 Waktu Penerapan Metode <i>Gamification</i> Pertemuan Ketiga.....  | 39 |
| Tabel 4.5 Waktu Penerapan Metode <i>Gamification</i> Pertemuan keempat..... | 40 |
| Tabel 4.6 Waktu Penerapan Metode <i>Gamification</i> Pertemuan Kelima.....  | 41 |
| Tabel 4.7 Jenis Kelamin Subyek.....   | 43 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....   | 44 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas.....  | 45 |
| Tabel 4.10 <i>Output SPSS Tabel Paired Sample Statistics</i> .....          | 46 |
| Tabel 4.11 <i>Output SPSS Tabel Paired Sample Test</i> .....                | 47 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....    | 21 |
| Gambar 4.1 Jenis Kelamin Subyek..... | 44 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1 Catatan Wawancara.....  | 57 |
| Lampiran 2 <i>Expert Judgement</i> .....   | 60 |
| Lampiran 3 <i>Informed Consent</i> .....   | 67 |
| Lampiran 4 Kuesioner ( <i>Pretest &amp; Posttest</i> ).....  | 69 |
| Lampiran 5 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas.....   | 71 |
| Lampiran 6 Hasil Uji Normalitas.....   | 72 |
| Lampiran 7 Hasil Uji Homogenitas.....  | 73 |
| Lampiran 8 Hasil Uji Hipotesis Perbandingan <i>Pretest &amp; Posttest</i> Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol..... | 74 |
| Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis Perbandingan Skor <i>Pretest</i> Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....         | 75 |
| Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis Perbandingan Skor <i>Posttest</i> Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....       | 76 |
| Lampiran 11 Lembar Prestasi.....   | 77 |
| Lampiran 12 Badges <i>Gamification</i> .....   | 78 |
| Lampiran 13 Avatar Dalam <i>Gamification</i> .....   | 79 |
| Lampiran 14 Puzzle.....  | 80 |
| Lampiran 15 <i>Leaderboards</i> .....  | 81 |
| Lampiran 16 Dokumentasi Kelompok Eksperimen.....   | 82 |
| Lampiran 17 Dokumentasi Kelompok Kontrol.....  | 86 |