

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK  
DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN  
MEDAN AREA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.PdI)  
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

**OLEH**

**ROSMANIZAR**  
**NPM: 1501240057P**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2017**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK  
DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN  
MEDAN AREA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.PdI)  
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

**OLEH**

**ROSMANIZAR**  
**NPM: 1501240057P**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL**

**DOSEN PEMBIMBING**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurzannah', is written over a circular stamp. The stamp contains a stylized symbol, possibly a letter 'E' or a similar character.

**Dra. Nurzannah, M.Ag**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2007**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK  
DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN  
MEDAN AREA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**ROSMANIZAR**  
**NPM:1501240057P**

**Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**

**Dosen Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurzannah', with a stylized flourish at the end.

**Dra. Nurzannah, M.Ag**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2017**

Nomor : Istimewa

Lampiran : 3 (tiga)

Hal : Skripsi a.n. Rosmanizar

Yang Terhormat Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

di Medan

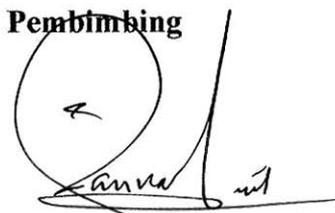
Assalamu alaikum wr..wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Rosmanizar yang berjudul: **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN”** maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang Munaqasyah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah saya sampaikan atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum wr.wb

**Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurzannah', is written over a circular stamp. The stamp contains a small arrow pointing to the left.

**Dra. Nurzannah, M.Ag**

## **BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Telah selesai diberikan bimbingan penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian Skripsi oleh:

Nama : Rosmanizar  
NPM : 1501240057P  
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal  
Judul : **Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan**

Medan Februari 2017

**DISETUJUI OLEH  
PEMBIMBING**



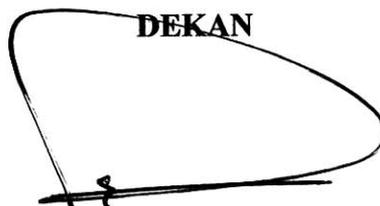
**Dra. Nurzannah, M.Ag**

**KETUA JURUSAN**



**Drs. Zulkarnein Lubis, MA**

**DEKAN**



**DR. Muhammad Qorib, MA**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400  
 Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)  
 Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : PGRA  
 Jenjang : S1 (Strata Satu)  
 Ketua Program Studi : **Drs. Zulkarnein Lubis, MA**  
 Dosen Pembimbing : **Dra. Nurzannah, M.Ag**

Nama Mahasiswa : Rosmanizar  
 NPM : 1501240057P  
 Program Studi : PGRA  
 Judul Skripsi :  
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN**

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
29-03-2017	Perbaiki Segnai uraian dan kerus kampus kelas II		
03-04-2017	Daftar pustaka abstrak RM		
	PP Prosedur Metode Telaah capaian debat		
11-04-2017	Perbaiki abstrak		
11-04-2017	acc untuk disidq		

Medan Februari 2017

**Diketahui/disetujui**  
**Dekan**

**DR. Muhammad Qorib, MA**

**Ketua Program Studi**

**Drs. Zulkarnein Lubis, MA**

**Pembimbing**

**Dra. Nurzannah, M.Ag**

## SURAT KETERANGAN ORISINIL



Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosmanizar

NPM : 1501240057P

Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN”** Merupakan karya asli saya, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiatisme maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Februari 2017

Hormat saya



Rosmanizar

## ABSTRAK

**NAMA : ROSMANIZAR, NPM 1501240057P MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN**

*Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana peningkatan sosial emosional dalam bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif pada anak di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dengan menggunakan alat permainan edukatif pada anak di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area dengan jumlah anak sebanyak 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah observasi dan tanya jawab. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus kemampuan sosial anak melalui media APE (Alat Permainan Edukatif) dengan nilai rata-rata sebesar 29,25%, pada siklus I kemampuan sosial emosional anak dengan nilai rata-rata 43% pada siklus II kemampuan sosial emosional anak sebesar 62,25% dan pada siklus III kemampuan sosial emosional anak melalui Alat Permainan Edukatif sebesar 88%. Dengan demikian dengan menggunakan alat permainan edukatif pada anak di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area sosial emosional anak dalam bermain berkembang sangat baik.*

***Kata Kunci: Sosial Emosional Anak, Alat Permainan Edukatif***

## ABSTRACT

**NAME: ROSMANIZAR, NPM 1501240057P IMPROVE SOCIAL SKILLS OF EMOTIONAL CHILD WITH TOOLS IN RA Arafat educative GAME FIELD AREA Kecamatan MEDAN MEDAN**

*The problems of this study how social enhancement emotional play games or using educational tool for children in RA Arafat Field district of Medan Area Medan. The research objective is to improve the emotional social abilities by using educational games for children in RA Field Arafat district of Medan Area Medan. This research is a classroom action research conducted in RA Arafat district of Medan Area Field with the number of children as much as 10 boys and 8 girls. Data analysis techniques used were observation and debriefing. This study was conducted with four stages: planning, implementation, observation and reflection. The results showed that the pra cycle social skills of children through the media APE (Games Educational Tool) with an average value of 29.25%, in the first cycle of emotional social skills children with an average value of 43% in the second cycle of children's social emotional amounting to 62.25% and in the third cycle of emotional social skills children through the Games Educational Tool by 88%. Thus the use of games for children in RA edukatf Arafat district of Medan Area Field children's social emotional play very well developed.*

***Keywords: Childern's Social Emotional, Games Educational Tools.***

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam tetap terarah kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw., karena dalam bimbingan Beliau kita mengenal Iman dan Islam sebagaimana pegangan hidup di dunia dan di akhirat. Adapun judul dari skripsi ini adalah **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN”**

Skripsi ini disusun sebagai bukti bahwa mahasiswa mampu mengembangkan ilmu dan teori yang selama ini di dapat pada perkuliahan ke depan bentuk nyata dan dengan membuat satu program sederhana yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Selama dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini terkhusus dan peneliti ucapkan terimakasih kepada kedua orangtua yang telah membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang dan yang selalu mendoakan setiap langkah peneliti serta dukungan baik moril maupun materil sehingga selesai laporan ini, kepada teman sejawat yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah menerima saya menjadi Mahasiswa Pendidikan Raudhatul Atfhal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak DR. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Zailani, S.PdI, MA sebagai wakil ketua Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

4. Bapak Munawir Pasaribu, S,PdI, MA. sebagai Wakil Dekan III FAI yang membantu penulis dalam urusan skripsi
5. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Ibu Dra. Nurzannah, M.Ag sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Teman teman sejawat dan teman kolaborator yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan peneliti sebagai sumber data dan informasi
9. Pihak-pihak yang telah banyak membantu dan memberikan masukan kepada penulis selama masa studi hingga penyelesaian skripsi ini

Semoga Allah SWT tetap memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu perbaikan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

Medan, Februari 2017  
Hormat Saya  
penulis



Rosmanizar

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRACT</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Cara Pemecahan Masalah.....	4
E. Hipotesis Tindakan.....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II. LANDASAN TEORETIS</b> .....	7
A. Sosial Emosional .....	77
1. Pengertian Sosial Emosional .....	7
2. Tahap Perkembangan Sosial Emosional Usia 4-7 Tahun	8
3. Pola Perkembangan Emosi Pada Anak Prasekolah .....	9
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan	
Emosional .....	11
B. Alat Permainan Edukatif .....	13
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	13
2. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini	15
3. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini .....	16
4. Bermain dengan Alat Permainan Edukatif.....	17
5. Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Alat Permainan	
Edukatif .....	18

C. Penelitian Yang Relevan .....	19
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Setting Penelitian.....	22
1. Tempat Penelitian.....	22
2. Waktu Penelitian .....	22
3. Siklus Penelitian .....	22
B. Persiapan PTK.....	23
C. Subjek Penelitian.....	23
D. Sumber Data.....	24
1. Anak .....	24
2. Guru .....	24
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	24
1. Teknik Pengumpulan Data .....	24
2. Alat Pengumpulan Data .....	24
F. Indikator Kinerja .....	25
G. Teknik Analisis Data .....	26
H. Prosedur Penelitian.....	26
1. Deskripsi Prasiklus.....	27
2. Deskripsi Siklus 1.....	27
a. Perencanaan .....	27
b. Pelaksanaan .....	27
c. Pengamatan .....	27
d. Analisis.....	28
e. Refleksi.....	28
3. Deskripsi Siklus 2.....	28
a. Perencanaan .....	28
b. Pelaksanaan .....	28
c. Pengamatan .....	29
d. Analisis.....	29
e. Refleksi.....	29
4. Deskripsi Siklus 3.....	29

a. Perencanaan .....	29
b. Pelaksanaan .....	30
c. Pengamatan .....	30
d. Analisis.....	30
e. Refleksi.....	30
I. Personalia Penelitian .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal .....	32
B. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	36
C. Deskripsi Penelitian Siklus II .....	43
D. Deskripsi Penelitian Siklus III.....	50
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran-saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Rencana Pelaksanaan Penelitian (PTK) .....	22
Tabel 2	Data Anak.....	23
Tabel 3	Personalia Penelitian .....	31
Tabel 4	Daftar Nilai Anak Prasiklus .....	33
Tabel 5	Perkembangan Prasiklus .....	34
Tabel 6	Tingkat Perkembangan Anak Prasiklus yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Prasiklus .....	35
Tabel 7	Skor Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	38
Tabel 8	Skor Observasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Prasiklus..	39
Tabel 9	Perkembangan Siklus I.....	40
Tabel 10	Tingkat Perkembangan Anak Siklus I yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	41
Tabel 11	Skor Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	46
Tabel 12	Skor Observasi Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus II.....	46
Tabel 13	Perkembangan Siklus II .....	47
Tabel 14	Tingkat Perkembangan Anak Siklus II yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	48
Tabel 15	Skor Observasi Aktivitas Guru Siklus III .....	52
Tabel 16	Skor Observasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus III	53
Tabel 17	Perkembangan Siklus III .....	54
Tabel 18	Tingkat Perkembangan Anak Siklus III yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	55

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 1 : Gambar Kemampuan Sosial Emosional Anak Prasiklus.....	36
Grafik 2 : Gambar Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus I.....	42
Grafik 3 : Gambar Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus II.....	49
Grafik 4 : Gambar Kemampuan Sosial Emosional Anak Sisklus III.....	56
Grafik 5 : Perbandingan Perentase Prasiklus, Siklus I, dan Siklus IIII .....	59

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 : RKH Prasiklus
- Lampiran 3 : RKM Siklus I
- Lampiran 4 : RKH Siklus I
- Lampiran 5 : Dokumentasi Siklus I
- Lampiran 6 : APKG Siklus I
- Lampiran 7 : Refleksi Siklus I
- Lampiran 8 : RKM Siklus 2
- Lampiran 9 : RKH Siklus 2
- Lampiran 10: Dokumentasi Siklus 2
- Lampiran 11 : APKG Siklus 2
- Lampiran 12 : Refleksi Siklus 2
- Lampiran 13: RKM Siklus 3
- Lampiran 14: RKH Siklus 4
- Lampiran 15: Dokumentasi Siklus 3
- Lampiran 16: APKG Siklus 3
- Lampiran 17: Refleksi Siklus 3
- Lampiran 18 : Surat Riset
- Lampiran 19 : Daftar Riwayat Hidup

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya.<sup>1</sup> Di dalam perkembangan sosial, anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial di mana mereka berada. Tuntutan sosial yang dimaksud adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan dan usianya, dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul, mengembangkan ketrampilan interpersonalnya, belajar menjalin persahabatan, meningkatkan pemahamannya tentang orang di luar dirinya, dan juga belajar penalaran moral dan perilaku.

Menurut LN. Syamsu Yusuf bahwa:

Perkembangan emosi berkaitan dengan cara anak memahami, mengekspresikan dan belajar mengendalikan emosinya seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Emosi anak perlu dipahami para guru agar dapat mengarahkan emosi negative menjadi emosi positif sesuai dengan harapan sosial. disamping perkembangan sosial emosional anak perlu dikembangkan karena anak usia dini merupakan masa emas.<sup>2</sup>

Sebagaimana yang diungkapkan Harun Rasyid, Mansyur & Suratno bahwa “anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak.<sup>3</sup> Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik-motorik, intelektual/kognitif, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di RA pada anak Kelompok B adalah perkembangan emosional.

Dengan demikian, perlu ada upaya peningkatan sosial emosional, yaitu usaha-usaha yang diarahkan pada pengembangan dan peningkatan kualitas

---

<sup>1</sup>Atkinson & Atkinson, *Pengantar Psikologi*, (Batam: Interaksara, 2008). h. 65.

<sup>2</sup>LN. Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosdakarya, 2006), h. 122.

<sup>3</sup>Mansyur Harun Rasyid, & Suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 64.

emosional anak sehingga mampu mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, mampu memotivasi diri sendiri serta mampu mengelola emosi dan perilaku sosial menjadi lebih baik.

Menurut LN. Syamsu Yusuf bahwa:

Akan tetapi realitanya ditemukan bahwa sosial emosional anak masih rendah hal ini dipengaruhi berbagai faktor terjadi di sekitar anak, misalnya lingkungan yang tidak baik ataupun perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti Televisi yang membawa dampak luar biasa pada anak karena tontonan yang tidak layak akan mempengaruhi perkembangan emosi anak. Misalnya tontonan Televisi yang ditayangkan identik adanya kekerasan, tidak mendidik karena menunjukkan perilaku yang arogan sehingga dapat mempengaruhi emosional anak.<sup>4</sup>

Alat permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Menurut Badru Zaman bahwa alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>5</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Dengan demikian melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi akan mempengaruhi daya pikir anak, merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik.

Menurut Badri Zaman bahwa:

Permainan edukatif harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi. Selain itu alat permainan edukatif harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga anak akan mudah frustrasi, atau terlalu mudah sehingga anak akan cepat bosan.<sup>6</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dalam memilih permainan edukatif, guru dan orang tua harus memperhatikan kelayakan dan keamanan mainan

---

<sup>4</sup>LN. Syamsu Yusuf, h. 123.

<sup>5</sup>Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 63.

<sup>6</sup>*Ibid*

tersebut. Seiring dengan tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, maka Taman Kanak-kanak diharapkan sebagai tempat anak untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk tumbuh kembang anak selanjutnya. Taman kanak kanak berperan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan ini dengan guru sebagai fasilitator.

Menurut Rini Hildayani dkk bahwa:

Salah satu aspek perkembangan sosial yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat. Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Saat berhubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang dapat membentuk kepribadiannya, dan membentuk perkembangannya menjadi manusia yang sempurna. Perilaku yang ditunjukkan oleh seorang anak dalam lingkungan sosialnya sangat dipengaruhi oleh kondisi emosinya.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelompok B RA Arafah Field Kecamatan Medan Area, terlihat bahwa kemampuan sosial emosional anak masih rendah. Hal ini di tunjukkan dari perilaku saat mereka bermain bersama dan sewaktu mereka belajar dikelas. Pengembangan sosial emosional anak perlu ditingkatkan selain dari teori-teori di atas, juga merujuk pada Kurikulum RA tahun 2011 dengan indikator yaitu anak mampu berinteraksi dan mulai mematuhi aturan, dapat mengendalikan emosinya, menunjukkan percaya diri, dan dapat menjaga diri sendiri.<sup>8</sup>

Peneliti tertarik dengan penggunaan alat permainan edukatif karena selama ini penggunaan alat permainan edukatif masih minim, hal ini disebabkan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan APE, APE yang ada tidak layak

---

<sup>7</sup>Rini Hildayani dkk, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 10.3.

<sup>8</sup>Depdiknas, *Kurikulum 2003 Standar Kompetensi TK dan RA* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2007), h. 12

pakai/rusak, anak kurang bersosialisasi dengan teman saat bermain sehingga mengakibatkan kemampuan sosial anak rendah hal ini dapat dilihat dimana seringnya timbul pertengkaran diantara anak.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan upaya peningkatan sosial emosional anak dengan penelitian melakukan penelitian dengan judul penelitian: **“Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di Ra Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan sosial emosional
2. Metode pengembangan sosial emosional belum maksimal
3. Minimnya alat permainan edukatif yang digunakan
4. Anak kurang bersosialisasi dengan teman saat bermain

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan sosial emosional dalam bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif pada anak di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan.

### **D. Cara Memecahkan Masalah**

Untuk meningkatkan sosial emosional anak maka upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan. Dalam hal ini kerangka pemecahan masalah dapat digambarkan sebagai berikut:



### E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam tindakan penelitian ini adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif pada anak di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan sosial emosional anak dalam bermain berkembang sangat baik.

### F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dengan menggunakan alat permainan edukatif pada anak di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan

### G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta bagi pembaca khususnya mengenai peningkatan sosial emosional anak dengan menggunakan alat permainan edukatif misalnya Alat permainan Balok Angka pada anak RA.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi anak RA. Meningkatkan inisiatif anak untuk belajar melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif.
- b. Manfaat bagi guru. Menambah wawasan tentang rangsangan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.
- c. Manfaat bagi sekolah. menambah wawasan bagaimana memfasilitasi anak yang ada hubungannya dengan perkembangan kecerdasan emosional anak

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Sosial Emosional

##### 1. Pengertian Sosial Emosional

Emosi dan sosial adalah dua hal yang berbeda. Emosi yang umum pada anak-anak yaitu rasa ketakutan dan kemarahan. Pola emosi yang menyertai ketakutan adalah rasa malu, kecanggungan, kekhawatiran, dan kecemasan. Sedangkan perasaan kemarahan adalah perasaan cemburu, dukacita, keingintahun, kegembiraan dan kasih sayang.

Sosial anak adalah kemampuan anak untuk dapat berinteraksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa meningkatkan rasa percaya diri dalam situasi sosial dan membuat dia lebih tenang di tengah banyak orang.<sup>9</sup>

Menurut Crow & Crow dalam Sunarti bahwa:

Emosi merupakan suatu keadaan yang bergejolak dalam diri individu yang berfungsi atau berperan sebagai inner adjustment terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu". Emosi merupakan gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenai dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf.<sup>10</sup>

Menurut Syamsu Yusuf bahwa, emosi anak bertalian dengan perasaan fisik, dengan kualitas perasaan senang (*like*) dan tidak senang (*dislike*) jasmaniah.<sup>11</sup>

Sedangkan sosial yang umum pada anak yaitu anak mampu bekerjasama dengan anak lain, anak mudah bertengkar dengan anak lain ketika berebut mainan, anak mampu menghibur temannya, Jadi sosial emosional menurut Hurlock adalah tindakan yang dilakukan pada anak yang diikuti oleh tuntutan sosial. Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejalok fisiologis dan gelaja perilaku yang terlihat.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup>Depdiknas, *Buku 1 Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Sekolah*, (Jakarta: Depdikbud, 2010), h. 31.

<sup>10</sup>Sunarti Kustiah, *Psikologi Perkembangan*, (FIP UNM, 2007), h. 21

<sup>11</sup>LN. Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*, (Bandung: Rizqi Press, 2009), h. 128.

<sup>12</sup>Manysur Harun R, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), h. 56.

Hurlock, mendefinisikan bahwa sosial adalah kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial sehingga dapat hidup bermasyarakat, sedangkan emosi adalah kemampuan bereaksi baik positif maupun negatif.<sup>13</sup> Jadi sosial emosional adalah kepekaan anak untuk dapat memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>14</sup>

Hamzah B. Uno menyatakan bahwa masalah emosional erat hubungannya dengan masalah sosial yang dapat mendorong seorang anak untuk berbuat menyimpang. Hal ini terjadi karena diakui bahwa seseorang dalam perkembangan kepribadiannya tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan emosional (social emotional).<sup>15</sup>

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan sosial emosional anak adalah kemampuan anak untuk mengelola emosi dirinya dengan orang lain yang berkenaan dengan hati dan kepedulian antar sesama manusia serta kemampuan untuk mengelola emosi diri sendiri maupun orang lain sehingga ia bisa berinteraksi dengan baik dengan teman-teman sebaya atau dengan orang dewasa di lingkungan sekitarnya. Dengan kemampuannya, anak yang cerdas emosi dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain bertindak sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman.

## **2. Tahap Perkembangan Sosial emosional Usia 4-7 Tahun**

Menurut Ismail bahwa:

Tahap perkembangan sosial emosional anak pada usia 4-7 tahun anak dapat menunjukkan sikap inisiatif, bahwa tahap ini yaitu mulai lepas dari ikatan orang tua, bergerak bebas dan mulai berinteraksi dengan lingkungan. Mereka dituntut untuk mengembangkan perilaku yang diharapkan dalam lingkungan sosialnya, serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya. Hal ini ditunjang dengan perkembangan motorik dan bahasanya yang sudah dapat menjelaskan dan mencoba apa yang dia inginkan. Pada tahap ini anak mengalami perkembangan yang positif

---

<sup>13</sup>Hurlock Elizabet B, *Perkembangan Anak Jilid I (Med Meitasari Tjandrasa Terjemahan)*. Yogyakarta: Erlangga, 2009), h. 256

<sup>14</sup>Suyadi, *Model Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 109.

<sup>15</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 8.

dalam kreativitas, banyak ide, imajinasi, bernani mencoba, berani mengambil resiko dan mudah bergaul.<sup>16</sup>

Menurut Caroll Seefeld dan Barbara A.Wasik, ada beberapa karakteristik perkembangan sosial anak usia 5 tahun antara lain:

- 1) Dapat mengatur emosi dan mengungkapkan perasaan dengan cara yang bisa diterima secara sosial.
- 2) Anak mampu memisahkan perasaan dengan tindakan mereka.
- 3) Mengahayati perilaku sosial yang pantas.
- 4) Kekerasan emosi dan ledakan fisik mulai berkurang karena anak telah mampu mengungkapkan perasaan melalui kata-kata.
- 5) Dapat melucu atau membuat lelucon<sup>17</sup>

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa dengan perkembangan motorik dan bahasanya, anak usia 5-6 tahun (TK kelompok B) sudah mampu mengembangkan inisiatif untuk menjelaskan dan mencoba apa yang dia inginkan. Anak mampu menunjukkan reaksi emosi dengan lebih proporsional, sehingga gambar karya anak dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bicara anak.

### **3. Pola Perkembangan Emosi pada Anak Prasekolah**

Perkembangan sosial individu mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur, di mana pola tersebut sama untuk setiap anak secara normal. Emosi yang umum pada masa awal kanak-kanak menurut Muscari dan Hurlock yaitu:

- a. Amarah  
Rasa marah adalah ekspresi yang sering diungkapkan pada masa kanak-kanak. Anak mengungkapkan rasa marah dengan ledakan amarah yang ditandai dengan menangis, berteriak, menggertak, menendang, melompat lompat atau memukul.
- b. Takut  
Pengalaman anak selama periode prasekolah umumnya lebih menakutkan dibandingkan dengan periode usia lainnya
- c. Cemburu

---

<sup>16</sup>Mansyur Harun R & Suratno, *Assesmen perkembangan Anak Usia Dini (Yogyakarta: Multipresindo, 2009)*, h. 120.

<sup>17</sup>Caroll Seefeld dan Barbara A.Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Indeks. 2008)*,h. 71-72

Rasa cemburu adalah reaksi yang normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan, atau ancaman kehilangan kasih sayang.

- d. Ingin Tahu  
Anak memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru dilihatnya, juga mengenai tubuhnya sendiri dan tubuh orang lain.
- e. Iri Hati  
Anak-anak sering iri hati mengenai kemampuan atau barang yang dimiliki orang lain.
- f. Gembira  
Kegembiraan adalah emosi yang menyenangkan dan juga dikenal dengan keriangannya, kesenangan, dan kebahagiaan.
- g. Sedih  
Sedih adalah trauma psikis, suatu kesengsaraan emosional yang disebabkan oleh hilangnya sesuatu yang dicintai.
- h. Kasih Sayang  
Kasih sayang adalah reaksi emosional terhadap seseorang, binatang, atau benda.<sup>18</sup>

Perkembangan emosi memainkan peranan yang penting dalam kehidupan terutama dalam hal penyesuaian pribadi dan sosial anak dengan lingkungan.

Adapun dampak perkembangan emosi adalah sebagai berikut:

- a. Emosi menambah rasa nikmat bagi pengalaman sehari-hari
- b. Emosi menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan
- c. Emosi merupakan suatu bentuk komunikasi
- d. Emosi mengganggu aktifitas mental
- e. Reaksi emosi yang diulang-ulang akan menjadi kebiasaan.<sup>19</sup>

Reaksi emosi yang timbul berubah lebih proporsional, seperti sikap tidak menerima dengan cemberut dan sikap tidak patuh atau nakal. Yudha M Saputra dan Rudyanto menambahkan beberapa ciri-ciri emosi pada anak antara lain: 1) emosi anak berlangsung singkat dan sementara, 2) terlihat lebih kuat dan hebat, 3) bersifat sementara, 4) sering terjadi dan 5) dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, h. 259-261

<sup>19</sup>MS. Soemantri, *Model Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 142-143.

<sup>20</sup>*Ibid.*, h. 145

#### 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sosial Emosional

Perkembangan emosional anak tidak selamanya stabil. Banyak faktor yang mempengaruhi stabilitas emosi dan kesanggupan sosial anak, baik yang berasal dari anak itu sendiri maupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak. Perkembangan emosi anak bergantung pada faktor pematangan (maturasi) dan faktor belajar, dan tidak semata-mata bergantung hanya pada salah satunya.

##### a. Peran Pematangan

Perkembangan intelektual menghasilkan kemampuan untuk memahami makna yang sebelumnya tidak dimengerti, memperhatikan rangsangan dalam jangka waktu yang lebih lama, dan memutuskan ketegangan emosi pada satu obyek. Demikian pula kemampuan mengingat dan menduga mempengaruhi reaksi emosional. Perkembangan kelenjar endokrin penting untuk mematangkan perilaku emosional. Bayi secara relatif kekurangan produksi kelenjar endokrin yang diperlukan untuk menopang rekasifisiologi terhadap sters. Kelenjar adrenalin memainkan peran utama pada emosional mengecil secara tajam segera setelah bayi lahir. Tidak lama kemudian kelenjar itu mulai membesar lagi, dan membesar dengan pesat sampai anak berusia lima tahun, pembesarannya melambat pada usia 5 dan usia 11 tahun, dan membesar lebih pesat lagi sampai anak berusia 16 tahun pada usia 16 tahun kelenjar tersebut mencapai kembali ukuran semula seperti pada saat anak lahir.

##### b. Peran Belajar

Lima jenis kegiatan belajar yang turut menunjang pola perkembangan emosi pada masa kanak-kanak yaitu:

###### 1) Belajar secara coba dan ralat

Anak belajar dengan cara coba-coba untuk mengekspresikan emosi dalam bentuk perilaku yang memberikan pemuasan terbesar kepadanya dan menolak perilaku yang memberikan pemuasan yang sedikit atau sama sekali tidak memberi pemuasan.

###### 2) Belajar dengan cara meniru

Belajar dengan cara meniru sekaligus mempengaruhi aspek rangsangan dan aspek reaksi. Dengan cara mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi tertentu pada orang lain, anak-anak bereaksi dengan emosi dan metode ekspresi yang sama dengan orang yang diamati.

###### 3) Belajar dengan cara mempersamakan diri

Belajar dengan cara mempersamakan diri hampir sama dengan belajar secara menirukan yaitu anak menirukan reaksi emosional orang lain. Tetapi di sini anak hanya menirukan orang yang

dikagumi dan mempunyai ikatan emosional yang kuat dengannya saja.

- 4) Belajar melalui pengkondisian  
Metode ini berhubungan dengan aspek rangsangan, bukan dengan aspek reaksi. Pengkondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada tahun-tahun awal kehidupan karena anak kecil kurang mampu menalar, kurang pengalaman untuk menilai situasi secara kritis, dan kurang mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.
- 5) Pelatihan  
Dengan pelatihan, anak-anak dirangsang untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan.<sup>21</sup>

Hurlock mengungkapkan hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak antara lain:

a. Kondisi Fisik

Apabila keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan atau kesehatan yang buruk atau perubahan yang berasal dari perkembangan maka mereka akan mengalami emosi yang meninggi. Kondisi-kondisi fisik yang mengganggu antara lain:

- 1) Kesehatan yang buruk, di sebabkan karena gizi yang buruk, gangguan pencernaan atau penyakit. Masih menurut Hurlock kondisi kesehatan yang buruk pada seseorang akan membuat dirinya menjadi terbatas di banding dengan orang yang sehat, apalagi jika kondisi tersebut berlangsung lama.
- 2) Kondisi yang merangsang, seperti pengakit kulit termasuk rasa gatal apabila ada pada bagian tubuh yang terbuka bisa mengakibatkan seorang merasa minder dan menutup diri. Gatal yang tak henti akan mengakibatkan kejengkelan pada individu dan dapat menimbulkan emosi yang tak terkontrol, terutama pada saat ingin mengahiri rasa sakitnya.
- 3) Gangguan kronis, seperti asma atau penyakit kencing manis. Penyakit kronis kerap membuat seorang putus asa.
- 4) Perubahan kelenjar, terutama pada saat masa puber.

b) Kondisi Psikologi

Kondisi psikologis yang dapat mempengaruhi emosi antara lain :

- 1) Perlengkapan intelektual yang buruk, anak yang memiliki tingkat intelektual rendah rata-rata mempunyai pengendalian emosi yang kurang di bandingkan dengan anak yang pandai pada tingkat umur yang sama.

---

<sup>21</sup>*Ibid.* h. 43.

- 2) Kegagalan dalam mencapai tingkatan aspirasi. Kegagalan berulang-ulang dapat mengakibatkan timbulnya keadaan cemas, sedikit atau banyak.
  - 3) Kecemasan setelah pengamalan emosi tertentu yang sangat kuat. Sebagai contoh akibat lanjutan dari pengalaman menakutkan akan mengakibatkan anak merasa takut kepada setiap situasi yang mengancam.
- c) Kondisi lingkungan
- Ketegangan yang terus menerus, jadwal yang ketat dan terlalu banyak pengalaman yang menggelisahkan yang merangsang anak secara berlebihan akan berpengaruh pada emosi anak. Berikut penjelasannya.
- 1) Ketegangan yang disebabkan oleh pertengkaran dan penyelisihan yang terus menerus. Pertengkaran atau perselisihan dalam konteks hubungan sosial sebenarnya wajar akan tetapi jika konflik tersebut berlangsung secara terus menerus akan menimbulkan emosi dan akibatnya rusaknya hubungan sosial yang wajar.
  - 2) Ketegangan yang disebabkan serta disiplin yang otoriter. Disiplin itu baik tetapi jika dipaksakan akan menimbulkan dampak buruk bagi pihak yang dikenalnya. Lama-kelamaan bisa menimbulkan pemberontakan serta keinginan untuk keluar dari tata norma yang ada tersebut.
  - 3) Sikap orang tua yang selalu mencemaskan atau terlalu melindungi, *over protective* bisa mengakibatkan penolakan dari orang yang disayanginya. Seolah-olah rasa sayang dibalas dengan rasa benci. Karena sesungguhnya sudah menjadi sifat alamiah manusia tidak mau terlalu dilindungi dan diatur oleh pihak luar.
  - 4) Suasana otoriter di sekolah. Guru yang terlalu menuntut atau pekerjaan sekolah yang tidak sesuai dengan kemampuan anak akan menimbulkan kemarahan sehingga pulang ke rumah dalam keadaan kesal.<sup>22</sup>

## **B. Alat Permainan Edukatif**

### **1. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Membahas tentang alat permainan edukatif tidak terlepas dari pengertian media pembelajaran, karena alat permainan edukatif merupakan bagian dari media pembelajaran. Ahmad Rohani mengartikan media pengajaran adalah media instruksional edukatif. Media instruksional edukatif yaitu media yang digunakan dalam proses instruksional (belajar mengajar), untuk mempermudah pencapaian tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat mendidik.<sup>23</sup>

<sup>22</sup>Hurlock Elizabet B, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h.43.

<sup>23</sup>Ahmad Rohani, *Media Intuksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 4

Cucu Eliyawati mendefinisikan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sering digunakan di lembaga pendidikan guna memenuhi kebutuhan naluri bermain anak yang dirancang sesuai dengan usia anak.<sup>24</sup>

Alat permainan edukatif biasanya digunakan oleh sekolah taman kanak-kanak, adalah istilah yang merujuk pada alat peraga yang khusus diberikan kepada anak usia dini (0-6 tahun). Selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain, alat permainan edukatif juga dapat mengembangkan aspek-aspek dalam diri anak.

Hal ini sesuai dengan Soetjiningsih yang mendefinisikan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya.<sup>25</sup>

Sementara Badru Zaman menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.<sup>26</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang bagi anak usia 0-6 tahun berdasarkan kebutuhan dan usia anak, yang mana dapat mengembangkan aspek-aspek dalam diri anak. Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif adalah merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK seperti aspek fisik/motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat. Adapun APE yang digunakan yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal angka anak adalah media APE balok angka.

---

<sup>24</sup>Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 62.

<sup>25</sup>Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Anak*, (Jakarta: EGC, 2006), h. 109.

<sup>26</sup>*Ibid.*, h. 63

## 2. Prinsip-Prinsip Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Dalam penggunaan alat permainan edukatif perlu adanya pemilihan, agar aspek-aspek yang ada dalam diri anak dapat berkembang secara maksimal. Cucu Eliyawati menjelaskan bahwa keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada sumber belajar yang digunakan. Dalam memilih sumber belajar atau media yang akan digunakan haruslah memiliki kriteria yang ada, jika sumber belajar atau media yang ada belum memiliki kriteria maka guru perlu mengembangkan sendiri media yang akan digunakannya.<sup>27</sup>

Mayke S. Tedjasaputra berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu:

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. Ditujukan untuk pendidikan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan dalam diri anak.
- c. Memperhatikan keamanan bagi pengguna baik dari bentuk maupun cat.
- d. Dapat melibatkan anak secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.<sup>28</sup>

Cucu Eliyawati menyebutkan beberapa syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif ada tiga yaitu:

Syarat edukatif, syarat teknis, dan syarat estetika. Syarat edukatif yaitu dengan membuat APE sesuai dengan program kegiatan yang ada dan dapat mendorong aktivitas serta kreativitas anak sehingga membantu keberhasilan dalam kegiatan pendidikan. Syarat teknis yaitu APE dirancang sesuai tujuan, multiguna, aman, dan didapatkan dengan mudah, awet, mudah dalam menggunakannya, serta dapat digunakan secara individu, kelompok, maupun klasikal. Syarat estetika yaitu APE memiliki warna yang menarik, ukuran yang serasi, dan bentuk yang elastis.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup>Cucu Eliyawati, h. 45.

<sup>28</sup>Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008), h. 81.

<sup>29</sup>Cucu Eliyawati, h. 78-88.

Yuliana Nuraini Sujiono, dkk menyebutkan beberapa syarat sekaligus ciri media yang baik yaitu: menarik dan menyenangkan baik dari segi warna juga bentuk, tidak tajam (tumpul), ukuran sesuai dengan anak, tidak membahayakan bagi anak, dan dapat dimanipulasi.<sup>30</sup>

Lebih lanjutnya dijelaskan Yuliana Nuraini Sujiono, dkk. menyebutkan bahwa dalam pembuatan alat bermain perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Multiguna
- b. Dapat menumbuhkan kreativitas, daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen juga eksplorasi
- c. Mudah dibuat secara massal serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak
- d. Nyaman dan aman dalam penggunaan
- e. Bahan baku mudah didapat juga murah
- f. Bahan baku kuat dan tahan lama.<sup>31</sup>

Berdasarkan pendapat mengenai prinsip alat permainan edukatif di atas dapat disimpulkan prinsip alat permainan edukatif terdapat beberapa prinsip yaitu: *prinsip edukatif, prinsip teknis, dan prinsip estetika. Prinsip edukatif yaitu sesuai dengan perkembangan anak, prinsip teknis yaitu ketahanan bahan yang digunakan, sedangkan prinsip estetika yaitu keserasian warna, dan ukuran media*

### **3. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif**

Berbagai jenis-jenis Alat Permainan Edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak diantaranya:

- a. Puzzle  
Alat ini mempunyai fungsi untuk melatih motorik halus, yaitu melatih keterampilan tangan untuk persiapan menulis, persepsi visual yaitu untuk melatih pemahaman visual, dan problem solving yaitu anak dilatih untuk mencoba memecahkan masalah yang ada di puzzle itu, sehingga jumlah kepingan puzzle dapat dibuat seseuai dengan kemampuan anak.
- b. Meronce / menjahit  
Alat ini mempunyai fungsi untuk melatih motorik halus, yaitu melatih keterampilan tangan untuk persiapan menulis, koordinasi mata tangan,

---

<sup>30</sup>Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 8.12-8.14.

<sup>31</sup>*Ibid.*, h. 8.12-8.14.

yaitu koordinasi dari mata dan tangan dalam rangka latihan keterampilan untuk dasar-dasar menulis konsep bentuk, dan konsep warna.

- c. Balok membangun  
Alat ini mempunyai fungsi untuk melatih motorik kasar, yaitu melakukan gerakan untuk mendukung aktivitas gerak secara keseluruhan, motorik halusnya yaitu melatih keterampilan tangan untuk persiapan menulis, koordinasi mata tangan, yaitu koordinasi dari mata dan tangan dalam rangka latihan keterampilan untuk dasar-dasar menulis, imajinasi dan daya cipta, yaitu untuk melatih anak untuk bereksplorasi menemukan hal-hal yang baru dan menciptakan bentuk baru.
- d. Puzzle kotak pos  
Alat ini berfungsi untuk melatih konsep bentuk dan warna, persepsi visual, yaitu untuk melatih pemahaman visual, koordinasi mata tangan, yaitu koordinasi dari mata dan tangan dalam rangka latihan keterampilan untuk dasar-dasar menulis.
- e. Maze  
Alat ini berfungsi untuk melatih konsentrasi, motorik halus.
- f. Menara kelereng  
Alat ini berfungsi untuk melatih kontak mata dan konsentrasi
- g. Hammer  
Alat ini berfungsi untuk melatih koordinasi mata tangan, motorik kasar dan motorik halus
- h. Bentuk geometri dasar dan menengah. Alat ini berfungsi untuk melatih konsep bentuk dan konsep warna.<sup>32</sup>

Berdasarkan jenis-jenis alat permainan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli).

#### **4. Bermain dengan Alat Permainan Edukatif**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya

---

<sup>32</sup>Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2007), h. 54.

kemampuan intelektual anak. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Karakteristik bermain anak menurut Montolalu adalah sebagai berikut:

1. Bermain adalah sukarela. Permainan yang dilakukan anak adalah suatu kepuasan tersendiri karena tidak harus memenuhi tuntutan atau harapan dari luar, anak-anaklah yang menentukan perannya sendiri dalam bermain.
2. Bermain adalah pilihan anak. Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau nonplay.
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress.
4. Bermain adalah simbolik. Bermain selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.
5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan. Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda kejadian atau peristiwa.<sup>33</sup>

Berdasarkan karakteristik bermain di atas maka dapat diketahui bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari manapun, dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan, berorientasi pada proses, bukan pada hasil. Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan, menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

### **5. Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Alat Permainan Edukatif**

Mengingat bahwa dalam bermain anak memerlukan media untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Mukhtar jika dikaitkan dengan anak usia dini, maka media memiliki makna, yaitu: Segala sesuatu yang dapat dijadikan

---

<sup>33</sup>*Ibid.*, h. 2.4

bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.<sup>34</sup>

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.<sup>35</sup>

Imam Musbikin menjelaskan bahwa keseimbangan mental dapat dicapai atau diusahakan dengan mengadakan pendidikan emosi serta mengembangkan daya penyesuaian mengadakan pendidikan secara terarah". Permainan sebagai sarana yang dapat dipakai untuk melatih kestabilan emosi dan sebagai sarana penyesuaian terhadap emosi.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan kegiatan bermain yang mengandung edukasi akan merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik anak. Setiap anak, memiliki kebutuhan bermain yang berlainan sesuai dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan anak dari sebuah mainan, maka akan semakin lama mainan itu menarik bagi anak.

### C. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Lisa Afrida Mahasiswi UMSU PGRA tahun 2015 dengan judul penelitian:

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka dengan Media APE di RA Daffa Islami Pantai Labu. Dari hasil penelitian yang telah dikukan diperoleh data yang membuktikan hasil prosentase pencapaian pada waktu

---

<sup>34</sup>Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 152.

<sup>35</sup> A. Martuti, *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), h. 23

<sup>36</sup>Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2006), h. 93.

sebelum tindakan adalah 45%, kemudian pada siklus yang I 50%, pada siklus II 71%, dan pada siklus III mencapai 82% dari jumlah rata-rata kemampuan anak dalam satu kelas. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dari sebelum adanya tindakan sampai dengan siklus III. Berdasarkan hasil penelitian maka membuktikan bahwa target pencapaian kemampuan mengenal angka dengan media APE di RA Daffa Islami Pantai Labu oleh peneliti telah berhasil.<sup>37</sup>

Mena Kinanti Mahasiswi UMN PGTK tahun 2015:

Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Kartu Angka. Didalam penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan bermain kartu angka dari 1 sampai 10 dapat memudahkan dalam menyampaikan materi kepada anak, dan dengan bermain kartu angka anak dapat melihat secara langsung bentuk angkanya. Dari hasil penelitian yang telah dikukan diperoleh data yang membuktikan hasil prosentase pencapaian pada waktu sebelum tindakan adalah 45%, kemudian pada siklus yang I 65%, pada siklus II 75%, dan pada siklus III mencapai 84% dari jumlah rata-rata kemampuan anak dalam satu kelas. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dari sebelum adanya tindakan sampai dengan siklus III. Berdasarkan hasil penelitian maka membuktikan bahwa target pencapaian kemampuan kognitif anak yang diharapkan melalui alat permainan edukatif permainan kartu angka oleh peneliti telah berhasil.<sup>38</sup>

Penelitian Fadilah Rawi (2010) yang berjudul:

Upaya Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Bermain Tata Angka. Melalui bermain tata angka anak dapat sambil belajar, didalam penelitian tersebut menekankan pada aktivitas bermain yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hasilnya adalah kemampuan anak dalam berbagai aspek meningkat, misalnya kemampuan komunikasi, berbahasa bersosiologi, dan berpikir logis matematika. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data yang membuktikan hasil prosentase pencapaian pada waktu sebelum tindakan adalah 40%, kemudian pada siklus yang I 65%, pada siklus II 75%, dan pada siklus III mencapai 80% dari jumlah rata-rata kemampuan anak dalam satu kelas. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dari sebelum adanya tindakan sampai dengan siklus III. Berdasarkan hasil penelitian maka membuktikan bahwa target

---

<sup>37</sup>Lisa Afrida, 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka dengan Media APE di RA Daffa Islami Pantai Labu*, Skripsi Unimed tidak diterbitkan.

<sup>38</sup>Mena Kinanti, 2010. *Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Kartu Angka*, Skripsi UMN, tidak diterbitkan

pencapaian kemampuan anak yang diharapkan melalui alat permainan tata angka oleh peneliti telah berhasil.<sup>39</sup>

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa:

Penelitian I menjelaskan tentang bagaimana upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka dengan Media APE di RA Daffa Islami Pantai Labu. Persamaan dengan peneliti yaitu mengkaji masalah APE dan perbedaannya pengenalan angka.

Penelitian II menjelaskan tentang bagaimana Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Kartu Angka. Persamaan dengan peneliti yaitu mengkaji masalah APE dan perbedaannya pada kemampuan kognitif anak.

Penelitian III menjelaskan tentang bagaimana Upaya Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Bermain Tata Angka. Persamaan dengan peneliti yaitu mengkaji masalah APE dan perbedaannya pada kemampuan berkomunikasi anak.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut terdapat adanya persamaan yaitu sama-sama menggunakan alat permainan edukatif (APE) dan perbedaannya pada penelitian I meningkatkan kemampuan mengenal angka, penelitian II meningkatkan kemampuan kognitif dan penelitian ke III meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak. Penelitian yang peneliti lakukan kali ini mempunyai perbedaan dengan peneliti sebelumnya, karena peneliti menggunakan permainan dengan media balok yang diharapkan dapat menghasilkan peningkatan kognitif anak yang lebih signifikan.

---

<sup>39</sup>Fadila Rawi, 2010. *Upaya Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Melalui Alat Permainan Edukatif Bermain Tata Angka*, Skripsi UMN, tidak diterbitkan

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Setting Penelitian**

Pada setting penelitian ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian dan siklus penelitian Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

**1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan.

**2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian akan dilaksanakan selama dua bulan pada semester dua tahun pelajaran 2016/2017, yaitu bulan Januari sampai dan Februari tahun 2017 adapun rencana pelaksanaan penelitian dapat diuraikan pada data tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Rencana Pelaksana Penelitian PTK**

No	Kegiatan	Bulan																
		Januari				Februari				Maret								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	PERSIAPAN																	
	Menyusun konsep perencanaan																	
	Menyusun Instrumen																	
2	PELAKSANAAN																	
	Melakukan Tindakan Siklus 1																	
	Melakukan Tindakan Siklus 2																	
	Melakukan Tindakan Siklus 3																	
3	PENYUSUNAN LAPORAN																	
	Menyusun konsep laporan																	
	Penyempurnaan laporan																	

**3. Siklus Penelitian**

PTK ini dilaksanakan melalui tiga siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui ketiga siklus tersebut dapat diamati tentang perkembangan siswa emosional anak.

## B. Persiapan PTK

Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran perkembangan sosial emosional yang akan dijadikan PTK yaitu:

1. Menyusun skenario perbaikan
2. Membuat rencana kegiatan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3
3. Membuat RKH (rencana kegiatan Harian)
4. Menyediakan alat observasi serta alat penilaian.
5. Menyiapkan berbagai alat permainan edukatif (APE)

## C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan yang terdiri dari 18 orang dengan komposisi 10 orang anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun data anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Data Anak**

No	Nama Anak	Jenis kelamin
1	Ahmad Rantisi	L
2	Azka Nur Alifa	P
3	Sylvina Erlangga	P
4	Andika Sheva Arief	L
5	Anggi Husadi	L
6	Aryil Lailatul Ahmad	L
7	Bunga Syawalillah	P
8	Fachri Buchari	L
9	Fathaya Qaila	P
10	Fatih M Mursyi	L
11	Fikri Al Habib	L
12	Hafizah Najwa	P
13	Khanza Qatrunnada	P
14	M. Fahrezi Tazkirah	L
15	M. Ezha Fadilah	L
16	Moza Rivany	P
17	Nurdiansya Asrenia	P
18	Rauf Zaki Bahri	L

## **D. Sumber Data**

### **1. Anak**

Jumlah seluruh anak yang belajar di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan adalah 18 orang dengan jumlah 10 orang anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

### **2. Guru**

Guru yang dijadikan sumber data adalah guru yang mengajar di kelas RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan.

## **E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumen dan wawancara.

#### **a. Observasi**

Observasi digunakan untuk memantau dan mencari informasi tentang proses pembelajaran. Sukiin dkk, menyatakan bahwa observasi merupakan upaya yang dilakukan oleh pelaksana Penelitian Tindakan kelas untuk merekam segala peristiwa dengan menggunakan alat bantu atau tidak.<sup>40</sup> Melalui pengumpulan informasi tersebut peneliti dapat mencatat kelemahan dan kelebihan selama pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan sosial emosional anak dengan alat permainan edukatif.

#### **b. Tanya Jawab**

Tanya jawab digunakan untuk memperoleh data secara kualitatif, didalam PTK data kualitatif dapat digunakan untuk melengkapi data kuantitatif. Tanya jawab dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis yang berkaitan dengan objek penelitian.

### **2. Alat Pengumpulan Data PTK**

Alat pengumpulan data yang berupa observasi dilakukan pada saat siklus berlangsung dan tiap siklus direncanakan lima kali pertemuan.

---

<sup>40</sup>Sukidin, dkk. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Insan Cendakia, 2008), h. 116.

**a. Lembar Observasi**

Observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat sebagai guru kelas dengan lengkap dan instrument penilaian observasi yang meliputi:

**1) Aktivitas Guru**

Memberikan appersepsi, mengkondisikan anak, memberi contoh, melakukan eksperimen dan menyediakan permainan dengan memberikan informasi pelajaran kepada anak kemudian anak menyampaikannya kepada temannya secara bergantian.

**2) Aktivitas Anak**

Memperhatikan penjelasan guru tentang aktivitas anak dalam melaksanakan alat permainan edukatif. Tahapan pengamatan dilaksanakan sejalan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan observer mengamati dan mencatat hasil peningkatan sosial emosional anak sesuai indicator penilaian pada lembar observasi yang telah peneliti buat.

**c. Daftar Pertanyaan**

Daftar pertanyaan yang digunakan adalah daftar pertanyaan tertulis yang diajukan kepada nara sumber yaitu guru untuk mendapatkan informasi dan pemahaman awal tentang sosial emosional anak RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan.

**F. Indikator Kinerja**

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain kegiatan alat permainan edukatif di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerja penelitian adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan peningkatan sosial emosional anak.

**1. Anak**

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya mencapai 80% sosial emosional yang dilihat dari indikator yaitu

**1) Anak dapat mengendalikan emosi**

- 2) Anak dapat mengelola perasaan
- 3) Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain
- 4) Anak dapat bersosialisasi dengan baik

## 2. Guru

Indikator kinerja guru dinilai dari aktivitas guru dalam melaksanakan penelitian yang tertera pada Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) siklus I, II dan siklus III adapun kriteria pencapaian indikator guru rata-rata 80%.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam suatu penelitian untuk menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah diperoleh. Data-data yang dianalisis adalah hasil observasi aktivitas guru dan anak, hasil wawancara, hasil catatan lapangan, dan hasil evaluasi siswa. Data berupa hasil observasi aktivitas guru, hasil wawancara, dan hasil catatan lapangan dianalisis berupa deskripsi dalam bentuk penarikan kesimpulan. Data hasil evaluasi anak dan hasil observasi aktivitas anak dianalisis dengan angka-angka. Kriteria ketuntasan belajar individu anak dalam kemampuan sosial emosionalnya mencapai 80%. Untuk membantu dalam mengkategorikan kemampuan sosial emosional anak, maka digunakan kriteria pencapaian perkembangan siswa sebagai berikut:

1. Berkembang Sangat Baik (BSB)
2. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3. Mulai Berkembang (MB)
4. Belum Berkembang (BB)

## H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus yang berulang terdapat empat langkah dalam PTK yang merupakan satu siklus yaitu:

## **1. Deskripsi Prasiklus**

Dalam pra siklus ini bersosialisasi yang dilakukan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu belum alat permainan edukatif.

## **2. Deskripsi Siklus 1**

### **a. Perencanaan**

Dalam perencanaan peneliti melakukan berbagai persiapan sebelum melakukan kegiatan penelitian lapangan yaitu:

- 1) Menyusun skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana kegiatan siklus 1
- 3) Membuat RKH (rencana kegiatan Harian)
- 4) Menyediakan alat observasi serta alat penilaian.
- 5) Menyiapkan berbagai alat permainan edukatif (APE)

### **b. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan implementasi yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan tindakan yang telah dibuat
- 2) Peneliti akan mengetahui mengenai respon anak ketika diberikan alat permainan edukatif pada perlakuan tindakan setiap siklus.
- 3) Peneliti berperan sebagai guru harus menguasai metode pengajaran dan melakukan kegiatan belajar mengajar
- 4) alat permainan edukatif sesuai tema rekreasi sub tema alat transportasi darat mobil, kreta api, becak, delman, bus untuk meningkatkan sosial emosional anak.

### **c. Pengamatan**

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan yaitu:

- 1) Pemantauan melalui instrumen yang dibuat untuk anak.
- 2) Peneliti yang berperan sebagai guru melakukan observasi dan pengamatan secara langsung mengenai sosial emosional anak setelah diberikan alat permainan edukatif.

- 3) Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan sosial emosional anak

**d. Analisis**

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan berdasarkan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung apakah anak dapat berkonsentrasi pada saat guru menjelaskan tentang materi pelajaran yang akan diselenggarakan dan memahami materi yang akan di simak dan dapat mengulang kembali materi yang didengarkan dengan pengucapan yang jelas.

**e. Refleksi**

Refleksi digunakan peneliti yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kekurangan dari aktivitas pembelajaran persiklus yang diberikan peneliti pada anak.
- 2) Peneliti dapat mencatat kekurangan-kekurangan tindakan untuk melakukan revisi ulang pada kegiatan belajar mengajar.
- 3) Peneliti melakukan analisis terhadap hasil pelaksanaan tindakan dari siklus satu untuk mengetahui peningkatan dan ketercapaian hasil penelitian dalam pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk dikembangkan menjadi tahapan selanjutnya

**3. Deskripsi Siklus 2**

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan pengamatan refleksi.

**a. Perencanaan**

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama

**b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan alat permainan edukatif sesuai tema binatang halal, haram dan qurban tema binatang halal dan tema spesifik ayam, bebek, kambing, sapi dan entok untuk meningkatkan sosial emosional anak hasil refleksi pada siklus I sebagai berikut:

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak

- 2) Mengatur posisi tempat duduk anak
- 3) Menyiapkan alat peraga
- 4) Memotivasi anak untuk mendengar penjelasan tentang materi yang akan disampaikan oleh guru
- 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk mengulang kembali materi yang disampaikan secara berlahan-lahan dengan guru
- 6) Memberikan kesempatan mengulang kembali materi yang disampaikan dengan cara kegiatan alat permainan edukatif
- 7) Melakukan pengamatan penilaian

#### **c. Pengamatan**

Selama proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir diamati oleh observer dengan lembar observasi yang telah disepakati bersama, yaitu observasi mengenai aktivitas belajar anak pada pembelajaran dengan alat permainan edukatif, serta observasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung

#### **d. Analisis**

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan berdasarkan pengamatan saat pada siklus pertama saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

#### **e. Refleksi**

Pada akhir siklus, peneliti melakukan refleksi untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan, apa yang sudah dicapai dan apa yang masih harus diperbaiki pada siklus berikutnya.

### **4. Deskripsi Siklus 3**

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan pada siklus 3 ini yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah pada siklus 2 dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Pelaksanaan kegiatan alat permainan edukatif sesuai tema untuk meningkatkan sosial emosional anak
- 3) Menyiapkan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas anak.

**b. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan siklus 3 peneliti melakukan kegiatan yaitu:

- 1) Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu
- 2) Melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada anak
- 3) Tahap Assurance, guru memberi motivasi dan rasa percaya diri kepada anak.
- 4) Tahap Relevance, anak mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- 5) Guru bersama anak menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

**c. Pengamatan**

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran.
- 3) Melakukan pengumpulan data hasil belajar anak setelah menggunakan kegiatan alat permainan edukatif

**d. Analisis**

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan berdasarkan pengamatan saat pada siklus kedua saat kegiatan belajar mengajar berlangsung

**e. Refleksi**

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III.
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus III.
- 3) Menyimpulkan hasil dari pelaksanaan siklus III. Jika tujuan PTK belum tercapai, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan mengacu pada siklus sebelumnya.

**I. Personalia Penelitian**

Tim penilai yang terlibat dalam PTK ini adalah:

**Tabel 3. Personalia Penelitian**

No	Nama	Status	Tugas	Jam kerja per minggu
1	Rosmanizar	Guru (peneliti)	Pelaksana PTK Pengumpul Data Analisis Data Pengambil Keputusan hasil PTK	24 Jam
2	Mekar Melati	Guru	Kolabolator I (Penilai I)	24 Jam
3	Soraya	Guru	Kolabolator II (Penilai II)	24 Jam

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)**

Sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan pra penelitian berupa observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelompok yang diberikan tindakan yaitu kelompok B RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan. Dalam perencanaan prasiklus peneliti melakukan berbagai persiapan sebelum melakukan kegiatan penelitian lapangan yaitu:

1. Menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2. Menyusun skenario pembelajaran yang disesuaikan sebelum melakukan tindakan
3. Melakukan perancangan pembelajaran setiap tindakan oleh guru sehingga adanya umpan balik terhadap keberhasilan penelitian disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak

Tahap prasiklus peneliti melakukan observasi dengan melihat langsung kegiatan proses belajar mengajar. Adapun masalah yang ditemukan pada tindakan awal adalah emosional anak masih rendah, hal itu disebabkan karena kegiatan pembelajaran di kelas yang monoton, kurang bervariasi, anak kurang bereksplorasi, tanpa mengajarkan bagaimana memberikan pembelajaran yang melibatkan kemampuan sosial emosional anak, sehingga sosial emosional tidak berkembang, rendahnya kemampuan sosial emosional, metode pengembangan sosial emosional belum maksimal, minimnya alat permainan edukatif yang digunakan, anak kurang bersosialisasi dengan teman saat bermain

Adapun nilai pada tahap prasiklus ini adalah dengan cara mengambil nilai kegiatan sebelumnya, yaitu dapat dilihat pada daftar tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Daftar Nilai Anak Prasiklus**

No	Nama anak	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)				Anak dapat mengelola perasaan				Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain				Anak dapat bersosialisasi dengan baik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rantisi	√				√				√				√			
2	Azka Nur Alifa		√			√				√							√
3	Sylvina Erlangga			√		√				√							√
4	Andika Sheva Arief				√				√	√							√
5	Anggi Husadi				√				√	√				√			
6	Aryil Lailatul Ahmad	√				√				√							√
7	Bunga Syawalillah	√						√		√				√			
8	Fachri Buchari	√				√					√			√			
9	Fathaya Qaila	√					√			√				√			
10	Fatih M Mursyi	√				√				√				√			
11	Fikri Al Habib	√						√		√				√			
12	Hafizah Najwa	√					√					√			√		
13	Khanza Qatrunnada	√							√				√		√		
14	M. Fahrezi Tazkirah		√			√							√				√
15	M. Ezha Fadilah			√			√					√		√			
16	Moza Rivany	√				√						√			√		
17	Nurdiansya Asrenia		√				√			√				√			
18	Rauf Zaki Bahri		√			√						√			√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 5. Perkembangan Prasiklus**

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	10	4	2	2	18
		56%	22%	11%	11%	
2	Anak dapat mengelola perasaan	9	4	2	3	18
		50%	22%	11%	17%	
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	6	5	5	2	18
		33%	28%	28%	11%	
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	8	5	4	1	18
		44%	28%	22%	6%	
Rata-rata		45,75%	25%	18%	11,25%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 10 orang anak (56%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (22%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11%).

Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 9 orang anak (50%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (22%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (33%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (28%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 8 orang anak (44%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5

orang anak (28%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (6%).

**Tabel 6. Tingkat Perkembangan Anak Prasiklus yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)**

No	Indikator	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BSH	BSB	(P) %
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	2	2	4
		11%	11%	22%
2	Anak dapat mengelola perasaan	2	3	5
		11%	17%	28%
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	5	2	7
		28%	11%	39%
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	4	1	5
		22%	6%	28%
Rata-rata		18%	11,25%	29,25%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat perkembangan anak pada prasiklus masih sangat rendah. Lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11%).

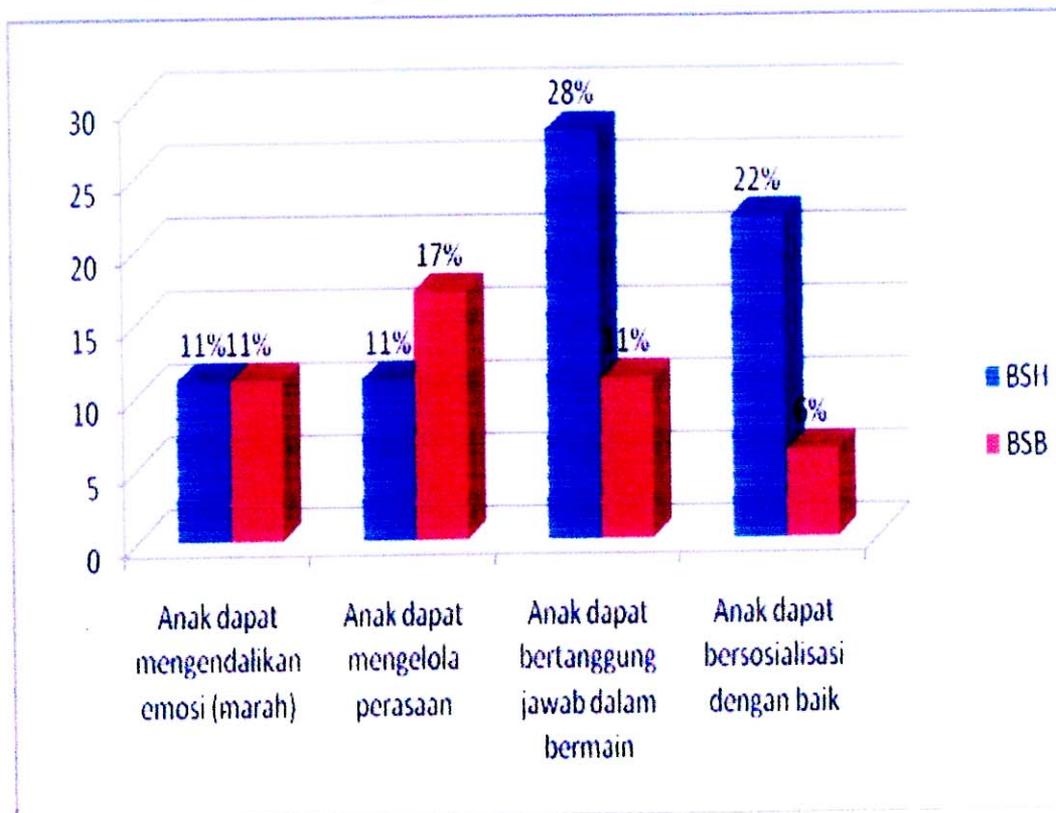
Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (11%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (6%).

Berdasarkan data tabel 9 di atas, maka dapat digambarkan dalam grafik 1 sebagai berikut:

**Grafik 1: Gambar Kemampuan Sosial Emosional Anak Prasiklus**



Berdasarkan data grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan sosial emosional anak pada saat prasiklus masih sangat rendah yaitu sebesar 29,25%. Rendahnya kemampuan sosial emosional anak pada saat prasiklus dapat dilihat dari rendahnya kemampuan sosial emosional, metode pengembangan sosial emosional belum maksimal, minimnya alat permainan edukatif yang digunakan dan anak kurang dapat mengulangi dan mengungkapkan pesan-pesan yang dengan teman saat bermain.

### **B. Deskripsi Penelitian Siklus I**

Data hasil penelitian yang diperoleh guru dan penilai melalui observasi dan catatan guru selama proses kegiatan pada siklus I. Adapun deskripsi hasil data meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refklesi pada siklus I adalah sebagai berikut:

## **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan pertama kali oleh peneliti dan kolaborator yaitu menentukan jadwal pelaksanaan siklus I yang akan dilaksanakan selama lima kali pertemuan yaitu pada tanggal 24, 25, 26, 27, dan 28 Januari 2017, menyiapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok yang disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari yaitu tentang tema rekreasi sub tema alat transportasi, sehingga pelajaran dapat dipahami oleh anak dengan mudah dan senantiasa perkembangan sosial emosional anak dapat tumbuh secara optimal. Kemudian langkah selanjutnya menyiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian), menyiapkan sumber belajar, mengembangkan format evaluasi dan mengembangkan format observasi pembelajaran.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan lima pertemuan, yaitu pada tanggal 24, 25, 26, 27, dan 28 Januari 2017 yang dihadiri oleh 18 anak pada setiap pertemuannya. Pelaksanaan proses pembelajaran mengacu kepada RKH yang telah direncanakan. Pertama guru menyiapkan/menata bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun, yaitu tentang tema rekreasi sub tema alat transportasi. Sebelum pelajaran dimulai guru membuat aturan main dalam media APE yang digali dari anak-anak sendiri. Akan tetapi yang kadang masih dilupakan oleh guru adalah dalam memotivasi anak, biasanya guru langsung menjelaskan inti pelajaran, serta guru lupa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari pada hari itu. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak untuk mengetahui sejauh mana pemahanan anak dan yang terakhir penutup yang diakhiri dengan doa. Kemudian peneliti bersama kolaborator berdiskusi untuk membahas hasil pengamatan, baik itu keaktifan anak dalam menjawab pertanyaan maupun keaktifan dalam bertanya, serta membahas seberapa besar perkembangan sosial emosional anak yang terlihat.

### 3. Observasi (pengamatan)

Pada tahap observasi peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan guru maupun anak selama proses pembelajaran. Yaitu dengan mengamati keaktifan anak, mengamati perkembangan, dan mengamati keberhasilan dan hambatan-hambatan yang dialami anak dalam proses pembelajaran. Dari pengamatan siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

#### a. Pengamatan Aktifitas Guru dalam Pembelajaran

Data pengamatan aktifitas guru dalam pembelajaran diambil dari lembar observasi penilaian pada saat pembelajaran siklus I. Dari pengamatan diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 7. Skor Observasi Aktifitas Guru Siklus I**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan awal 1. Kemampuan melakukan apersepsi dan memotivasi 2. Menarik perhatian dengan memilih posisi di depan dalam interaksi dengan anak. 3. Menimbulkan motivasi dengan tanya jawab 4. Memberi acuan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.		√	√	√	
2	Kegiatan inti: 1. Guru menyiapkan media APE beserta bahan dan alatnya 2. Guru menjelaskan konsteks yang akan dilakukan anak 3. Guru memberi tugas anak dengan berbagai media 4. Guru membimbing anak mengungkapkan gagasan/ide yang telah dibuatnya 5. Guru memberikan umpan balik dan memberikan reward			√	√	√
3	Kegiatan akhir 1. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti tema 2. Mengevaluasi kemampuan anak 3. Tindak lanjut dengan merencanakan pengajaran perbaikan			√	√	√

Pada siklus I ini aktivitas guru dalam mengajar sudah meningkat dan lebih memaksimalkan pembelajaran lagi. Aspek indikator penilaian terhadap aktivitas guru mulai terlihat dengan kategori kurang.

## b. Pengamatan perkembangan sosional emosional anak

**Tabel 8. Skor Observasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus 1**

No	Nama anak	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)				Anak dapat mengelola perasaan				Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain				Anak dapat bersosialisasi dengan baik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B S B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rantisi	√				√				√				√			
2	Azka Nur Alifa		√				√			√						√	
3	Sylvina Erlangga			√		√				√						√	
4	Andika Sheva Arief				√				√			√					√
5	Anggi Husadi				√				√		√		√				
6	Aryil Lailatul Ahmad		√					√		√						√	
7	Bunga Syawalillah			√				√		√				√			
8	Fachri Buchari				√			√			√		√				
9	Fathaya Qaila	√					√			√			√				
10	Fatih M Mursyi	√				√				√							√
11	Fikri Al Habib	√						√		√							√
12	Hafizah Najwa	√					√				√			√			
13	Khanza Qatrunnada	√							√			√		√			
14	M. Fahrezi Tazkirah		√			√						√				√	
15	M. Ezha Fadilah			√			√				√						√
16	Moza Rivany				√	√					√				√		
17	Nurdiansya Asrenia		√				√			√			√				
18	Rauf Zaki Bahri		√			√					√			√			

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 9. Perkembangan Siklus I**

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	6	5	3	4	18
		33%	28%	17%	22%	
2	Anak dapat mengelola perasaan	6	5	4	3	18
		33%	28%	22%	17%	
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	4	5	6	3	18
		22%	28%	33%	17%	
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	5	5	4	4	18
		28%	28%	22%	22%	
Rata-rata		29%	28%	23,5%	19,5%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (36%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (28%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (22%).

Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (33%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (28%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (22%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (28%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (28%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5

orang anak (28%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (22%).

Berdasarkan data tabel 9 di atas, maka dapat digambarkan dalam grafik 1 sebagai berikut:

**Tabel 10. Tingkat Perkembangan Anak Siklus I yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB)**

No	Indikator	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BSH	BSB	(P) %
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	3	4	7
		17%	22%	39%
2	Anak dapat mengelola perasaan	4	3	7
		22%	17%	39%
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	6	3	9
		33%	17%	50%
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	4	4	8
		22%	22%	44%
Rata-rata		23,5%	19,5%	43%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat perkembangan anak pada prasiklus masih sangat rendah. Lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

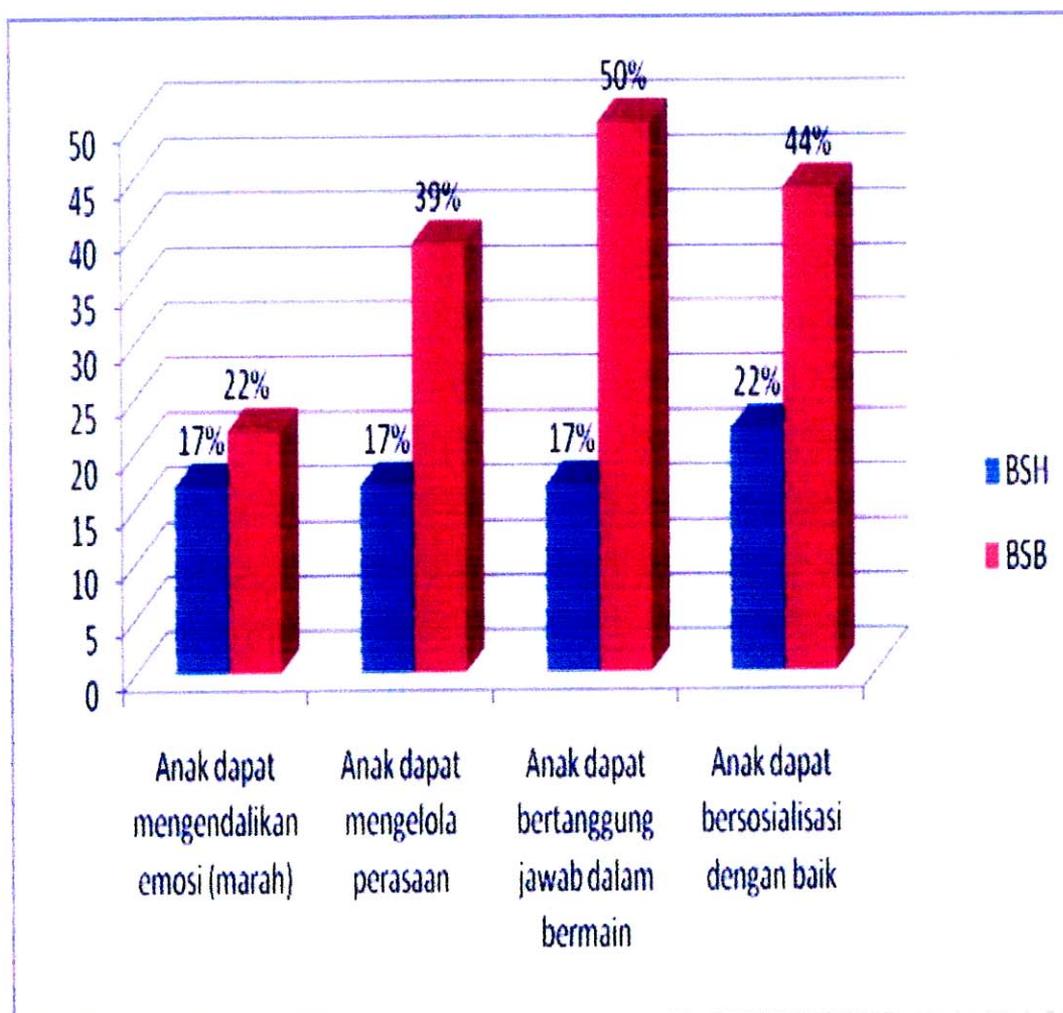
Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (22%).

Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (22%).

**Grafik 2: Gambar Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus 1**



Berdasarkan data grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus I juga masih rendah meskipun mengalami peningkatan dari pratindakan yaitu sebesar 43%. Rendahnya kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus I dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memahami penjelasan guru masih rendah, anak belum melakukan permainan yang dipraktekkan, anak belum dapat mengulang dan

menirukan kata-kalimat yang didengar dari guru, anak belum dapat mengulangi dan mengungkapkan pesan-pesan yang didengar.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil pengamatan pembelajaran dan hasil diskusi antara peneliti dengan kolaborator ada beberapa tindakan yang harus diperbaiki pada siklus II, diantaranya:

1. Sebagian anak masih ada yang belum faham tentang tema rekreasi sub tema alat transportasi karena pembelajaran bersifat monoton tanpa adanya variasi.
2. Anak bermain seenaknya sendiri tanpa mengikuti aturan main yang telah dibuat.
3. Guru masih kurang cermat dan teliti dalam mengamati dan mencatat perkembangan setiap anak serta terfokus pada sebagian anak saja.
4. Guru kurang respon terhadap anak yang membuat gaduh di kelas.
5. Guru terkadang lupa melakukan evaluasi dan langsung menutup pelajaran

### **C. Deskripsi Penelitian Siklus II**

Hasil pengamatan pada siklus 1 menunjukkan bahwa adanya peningkatan baik pada keaktifan anak dalam mengikuti pelajaran maupun peningkatan dalam perkembangan sosial emosional anak. Akan tetapi masih ada anak yang tidak memperhatikan pelajaran dan mengganggu teman yang lain, selalu mengganggu teman yang lain dan main sendiri tidak memperhatikan guru, sehingga ketika ditanya dan suruh maju ke depan tidak bias, anak masih kurang dalam memahami pelajaran dan tidak mengerti apa yang diperintahkan guru.

Maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

#### **1. Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diperoleh kenyataan bahwa masih ada sebagian anak yang belum aktif dan main sendiri serta masih ada

anak yang belum paham, sehingga pada siklus II diadakan perbaikan-perbaikan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- b. Menentukan pelaksanaan pembelajaran kegiatan siklus II
- c. Menyusun lembar observasi aktivitas anak dalam pembelajaran
- d. Memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif

## **2. Pelaksanaan**

Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 30, 31 Januari dan 1, 2, dan 3. Februari 2017, adapun pelaksanaannya sama halnya pelaksanaan pada tindakan siklus I, yaitu: Pertama guru menyiapkan/menata bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun, yaitu tentang tema rekreasi sub tema alat transportasi. Kemudian guru mengabsen dengan nyanyian, yang bertujuan agar anak dapat mengenal dan mengingat nama-nama teman-temannya dengan mudah. Sebelum pelajaran dimulai guru membuat aturan main yang digali dari anak-anak sendiri. Pada siklus II ini guru lebih memotivasi anak lagi agar anak dapat terangsang untuk lebih memperhatikan dalam belajar. Kemudian guru memberikan pertanyaan dan guru menyimpulkan pelajaran dan yang terakhir penutup yang diakhiri dengan doa.

## **3. Pengamatan**

Dari pengamatan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Pengamatan Aktifitas Guru dalam Pembelajaran

Data pengamatan aktifitas guru dalam pembelajaran diambil dari lembar observasi penilaian pada saat pembelajaran siklus II. Dari pengamatan diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 11. Skor Observasi Aktifitas Guru Siklus II**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan awal 1. Kemampuan melakukan apersepsi dan memotivasi 2. Menarik perhatian dengan memilih posisi di depan dalam interaksi dengan anak. 3. Menimbulkan motivasi dengan tanya jawab 4. Memberi acuan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.			√	√	
2	Kegiatan inti: 1. Guru menyiapkan media APE beserta bahan dan alatnya 2. Guru menjelaskan konsteks yang akan dilakukan anak 3. Guru memberi tugas anak dengan berbagai media 4. Guru membimbing anak mengungkapkan gagasan/ide yang telah dibuatnya 5. Guru memberikan umpan balik dan memberikan reward			√	√	
3	Kegiatan akhir 1. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti tema 2. Mengevaluasi kemampuan anak 3. Tindak lanjut dengan merencanakan pengajaran perbaikan			√	√	

Pada siklus II ini aktivitas guru dalam mengajar sudah meningkat dan lebih memaksimalkan pembelajaran lagi. Aspek indikator penilaian terhadap aktivitas guru terlihat dengan kategori baik.

## b. Pengamatan perkembangan sosional emosional anak

**Tabel 12. Skor Observasi Perkembangan Sosional Emosional Anak Siklus II**

No	Nama anak	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)				Anak dapat mengelola perasaan				Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain				Anak dapat bersosialisasi dengan baik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rantisi	√				√				√				√			
2	Azka Nur Alifa		√				√				√						√
3	Sylvina Erlangga			√		√						√					√
4	Andika Sheva Arief				√				√				√				√
5	Anggi Husadi				√				√			√		√			
6	Aryil Lailatul Ahmad			√				√				√				√	
7	Bunga Syawalillah			√				√				√		√			
8	Fachri Buchari				√			√				√		√			
9	Fathaya Qaila	√							√	√				√			
10	Fatih M Mursyi				√			√		√							√
11	Fikri Al Habib				√			√		√							√
12	Hafizah Najwa				√		√					√			√		
13	Khanza Qatrunnada				√				√			√		√			
14	M. Fahrezi Tazkirah		√						√			√				√	
15	M. Ezha Fadilah			√			√					√					√
16	Moza Rivany				√	√						√			√		
17	Nurdiansya Asrenia		√						√			√	√				
18	Rauf Zaki Bahri			√		√						√			√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 13. Perkembangan Siklus II**

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	2	3	5	8	18
		11%	17%	28%	44%	
2	Anak dapat mengelola perasaan	4	3	5	6	18
		22%	17%	28%	33%	
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	2	3	7	6	18
		11%	17%	39%	33%	
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	5	5	4	4	18
		28%	28%	22%	22%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (11%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (44%).

Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (22%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (33%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (11%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (39%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (33%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (28%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (28%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (22%).

**Tabel 14. Tingkat Perkembangan Anak Siklus II yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB)**

No	Indikator	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BSH	BSB	(P) %
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	5	8	13
		28%	44%	72%
2	Anak dapat mengelola perasaan	5	6	11
		28%	33%	61%
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	7	6	9
		39%	33%	72%
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	4	4	8
		22%	22%	44%
Rata-rata				62,25%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat perkembangan anak pada prasiklus masih sangat rendah. Lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (44%).

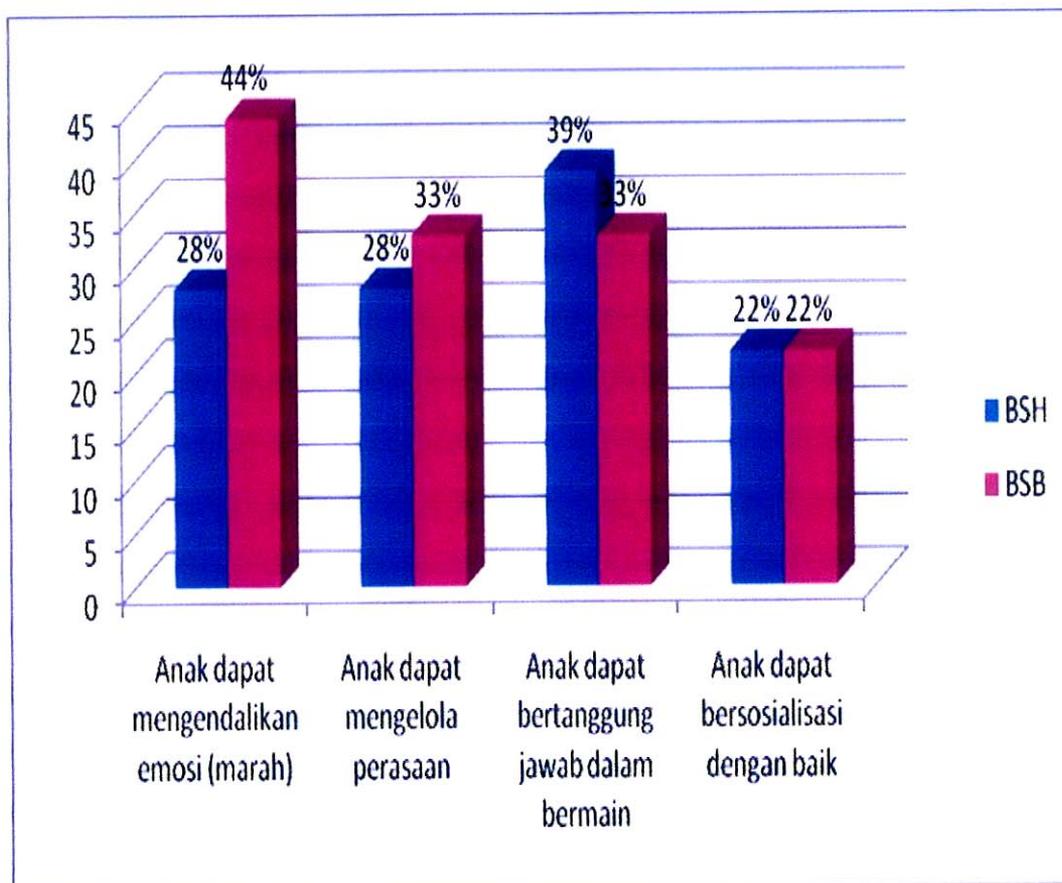
Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (33%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (39%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (33%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (22%).

Berdasarkan data tabel 13 di atas, maka dapat digambarkan dalam grafik 3 sebagai berikut:

**Grafik 3: Gambar Kemampuan sosial emosional Anak Siklus 2**



Berdasarkan data grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus II belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% sedangkan besaran peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada siklus II yaitu sebesar 62,25%. Kurang tercapainya kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus II karena masih ditemukan beberapa kelemahan yang mempengaruhi proses kegiatan khususnya dalam perkembangan sosial emosional anak, sehingga diperlukan penelitian tindakan siklus III.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari pengamatan pada siklus II, bahwasannya pada siklus II ini lebih baik dari pada siklus sebelumnya, yaitu Jadi, proses pembelajaran di sini perlu ditingkatkan lagi, agar anak tertarik dan

terstimulus sehingga perkembangan sosional emosionalnya dapat tumbuh secara optimal.

Untuk itu peneliti bersama kolaborator sepakat untuk menggunakan media APE di RA Arafah Field Kecamatan Medan Area Medan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Dari hasil pengamatan dan hasil diskusi antara peneliti dengan kolaborator ada beberapa tindakan yang harus diperbaiki pada siklus II, diantaranya:

1. Anak masih kurang faham tentang kegiatan mencetak gambar yang diajarkan guru dengan tema rekreasi sub tema alat transportasi.
2. Anak bermain bersama dengan teman masih ada yang memerlukan bantuan dari guru.
3. Guru kurang teliti dalam mengamati dan mencatat perkembangan setiap anak serta terfokus pada perkembangan anak.
4. Guru masih kurang merespon anak yang membuat gaduh di kelas.
5. Minimnya media yang digunakan guru dalam meningkatkan sosial emosional anak

#### **D. Deskripsi Penelitian Siklus III**

##### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan pertama kali oleh peneliti dan kolaborator yaitu menentukan jadwal pelaksanaan siklus I yang akan dilaksanakan selama lima kali pertemuan yaitu pada tanggal 6, 7, 8, 9, dan 10 Februari 2017, menyiapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media APE yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang tema binatang halal, haram dan qurban sub tema binatang halal, sehingga pelajaran dapat dipahami oleh anak dengan mudah dan senantiasa perkembangan sosional emosional anak dapat tumbuh secara optimal. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- b. Menentukan pelaksanaan pembelajaran kegiatan siklus II
- c. Mengulang-ulang pelajaran sehingga anak lebih faham

- d. Menyusun lembar observasi aktivitas anak dalam pembelajaran
- e. Memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif
- f. Menyiapkan sumber belajar
- g. Mengembangkan format evaluasi dan mengembangkan format observasi pembelajaran.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan siklus III dilaksanakan lima pertemuan, yaitu pada tanggal 6, 7, 8, 9, dan 10 Februari 2017 yang dihadiri oleh 18 anak pada setiap pertemuannya. Pelaksanaan proses pembelajaran mengacu kepada RKH yang telah direncanakan. Pertama guru menyiapkan/menata bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun, yaitu tentang tema binatang halal, haram dan qurban sub tema binatang halal. Kemudian guru mengabsen dengan nyanyian, yang bertujuan agar anak dapat mengenal dan mengingat nama-nama temannya dengan mudah.

Sebelum pelajaran dimulai guru membuat aturan main yang digali dari anak-anak sendiri. Akan tetapi yang kadang masih dilupakan oleh guru adalah dalam memotivasi anak, biasanya guru langsung menjelaskan inti pelajaran, serta guru lupa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari pada hari itu. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak untuk mengetahui sejauh mana pemahanan anak dan yang terakhir penutup yang diakhiri dengan doa. Kemudian peneliti bersama kolaborator berdiskusi untuk membahas hasil pengamatan, baik itu keaktifan anak dalam menjawab pertanyaan maupun keaktifan dalam bertanya, serta membahas seberapa besar perkembangan sosial emosional anak yang terlihat.

## **3. Observasi (pengamatan)**

Pada tahap observasi peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan guru maupun anak selama proses pembelajaran. Dari pengamatan siklus III diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Pengamatan Aktifitas Guru dalam Pembelajaran

Data pengamatan aktifitas guru dalam pembelajaran diambil dari lembar observasi penilaian pada saat pembelajaran siklus III. Dari pengamatan diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 15. Skor Observasi Aktifitas Guru Tahap Siklus III**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan awal 1. Kemampuan melakukan apersepsi dan memotivasi 2. Menarik perhatian dengan memilih posisi di depan dalam interaksi dengan anak. 3. Menimbulkan motivasi dengan tanya jawab 4. Memberi acuan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.				√ √ √ √	
2	Kegiatan inti: 1. Guru menyiapkan media APE beserta bahan dan alatnya 2. Guru menjelaskan konsteks yang akan dilakukan anak 3. Guru memberi tugas anak dengan berbagai media 4. Guru membimbing anak mengungkapkan gagasan/ide yang telah dibuatnya 5. Guru memberikan umpan balik dan memberikan reward				√ √ √ √ √	
3	Kegiatan akhir 1. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti tema 2. Mengevaluasi kemampuan anak 3. Tindak lanjut dengan merencanakan pengajaran perbaikan				√ √ √	

Pada siklus II ini aktivitas guru dalam mengajar sudah meningkat dan lebih memaksimalkan pembelajaran lagi. Aspek indikator penilaian terhadap aktivitas guru terlihat dengan kategori baik sekali.

b. Pengamatan perkembangan sosional emosional anak

**Tabel 16. Skor Observasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus III**

No	Nama anak	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)				Anak dapat mengelola perasaan				Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain				Anak dapat bersosialisasi dengan baik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rantisi			√				√				√				√	
2	Azka Nur Alifa			√		√				√					√		
3	Sylvina Erlangga			√				√			√				√		
4	Andika Sheva Arief			√				√			√				√		
5	Anggi Husadi			√				√			√		√				
6	Aryil Lailatul Ahmad			√			√				√			√			
7	Bunga Syawalillah			√			√				√				√		
8	Fachri Buchari			√			√				√				√		
9	Fatthaya Qaila			√				√		√					√		
10	Fatih M Mursyi			√			√			√					√		
11	Fikri Al Habib			√			√				√				√		
12	Hafizah Najwa			√		√					√			√			
13	Khanza Qatrunnada			√				√			√				√		
14	M. Fahrezi Tazkirah			√				√			√			√			
15	M. Ezha Fadilah			√		√					√				√		
16	Moza Rivany			√				√			√		√				
17	Nurdiansya Asrenia			√				√			√				√		
18	Rauf Zaki Bahri			√				√			√				√		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 17. Perkembangan Siklus III**

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n) (P) %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	0	0	5	13	18
		0	0	28%	72%	
2	Anak dapat mengelola perasaan	0	3	5	10	18
		0	17%	28%	56%	
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	0	3	5	10	18
		0	17%	28%	56%	
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	1	2	4	11	18
		6%	11%	22%	61%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai belum berkembang (BB) sudah tidak ditemukan, yang mulai berkembang (MB) sudah tidak ditemukan, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (72%).

Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai belum berkembang (BB) sudah tidak ditemukan, yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (56%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai belum berkembang (BB) sudah tidak ditemukan, yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (17%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (56%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai belum berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (6%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (11%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 orang anak (61%).

**Tabel 18. Tingkat Perkembangan Anak Siklus III yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB)**

No	Indikator	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BSH	BSB	(P) %
1	Anak dapat mengendalikan emosi (marah)	5	13	18
		28%	72%	100%
2	Anak dapat mengelola perasaan	5	10	15
		28%	56%	84%
3	Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain	5	10	15
		28%	56%	84%
4	Anak dapat bersosialisasi dengan baik	4	11	15
		22%	61%	84%
Rata-rata				88%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat perkembangan anak pada prasiklus masih sangat rendah. Lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

Anak dapat mengendalikan emosi (marah) dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (72%).

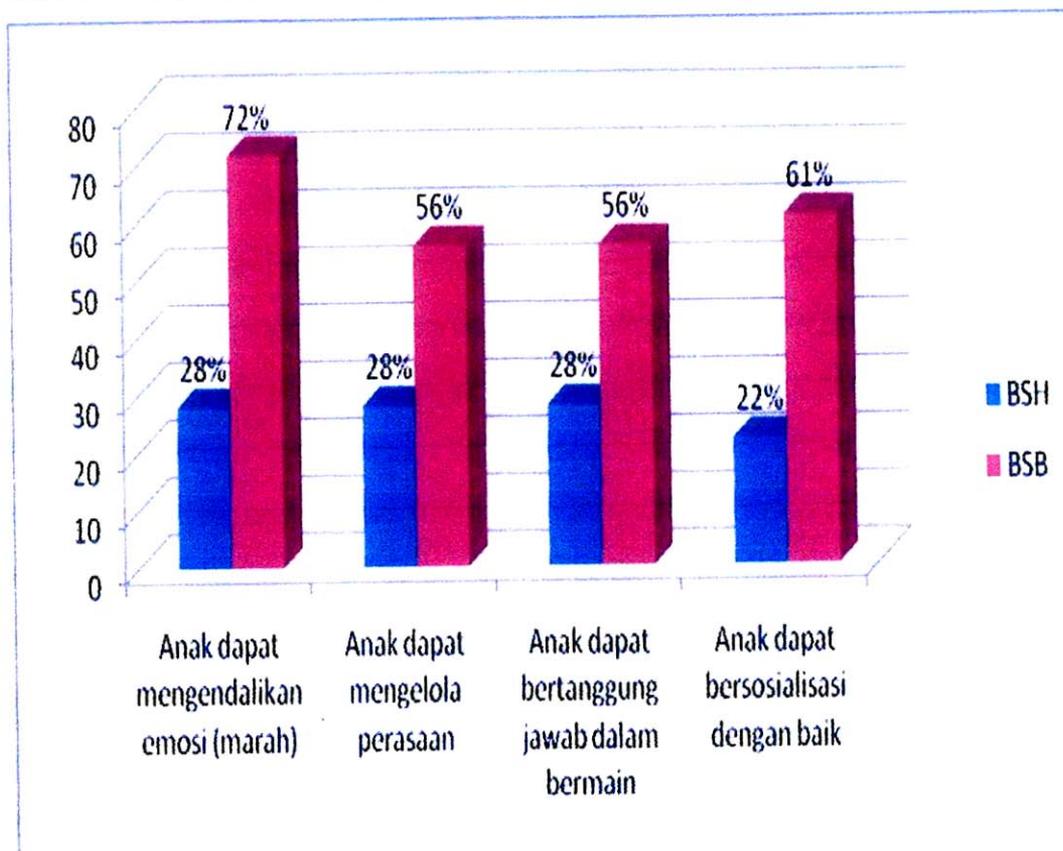
Anak dapat mengelola perasaan dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (56%).

Anak dapat bertanggung jawab dalam bermain dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (28%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (56%).

Anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 orang anak (61%).

Berdasarkan data tabel 17 di atas, maka dapat digambarkan dalam grafik 4 sebagai berikut:

**Grafik 4: Gambar Kemampuan Sosial Emosional Anak siklus 3**



Berdasarkan data grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% sedangkan besaran peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada siklus III yaitu sebesar 88%.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil pengamatan pembelajaran dan hasil diskusi antara peneliti dengan kolaborator ada beberapa tindakan yang harus diperbaiki pada siklus III, diantaranya:

1. Anak sudah faham tentang kegiatan mencetak gambar yang diajarkan guru dengan tema rekreasi sub tema alat transportasi.
2. Anak bermain bersama dengan teman tanpa memerlukan bantuan dari guru.
3. Guru teliti dalam mengamati dan mencatat perkembangan setiap anak serta terfokus pada perkembangan anak.

4. Guru merespon anak yang membuat gaduh di kelas.
5. Guru melakukan evaluasi dan langsung menutup pelajaran

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pembahasan Prasiklus**

Penggunaan metode diskusi kurang cocok diterapkan pada jenjang pendidikan RA dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional. Hal ini dikarenakan perhatian anak tidak bisa bertahan lama dan anak tidak bisa dipaksa untuk duduk tenang dan hanya mendengarkan, sehingga hal ini membuat anak merasa tidak tertarik dan merasa bosan.

Ini terbukti ketika peneliti mengamati kegiatan proses belajar mengajar. Pada saat pelajaran sudah berlangsung lama banyak anak main dan ngobrol sendiri tidak memperhatikan guru, bahkan ada yang menangis karena bertengkar sama temannya, maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk mengadakan pengkajian ulang mengenai metode pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media APE seperti dengan menggunakan media APE balok pada siklus I, media APE leggo pada siklus II dan menggunakan media APE puzzle pada siklus III sebagai upaya untuk membantu perkembangan sosial emosional anak agar tumbuh secara optimal.

Data yang diperoleh pada penelitian prasiklus maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan sosial emosional anak pada saat prasiklus masih sangat rendah yaitu sebesar 29,25%. Rendahnya kemampuan sosial emosional anak pada saat prasiklus dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memahami penjelasan guru masih rendah, anak dapat mengelola perasaan, anak belum dapat mengulang dan menirukan kata-kalimat yang didengar dari guru, anak belum dapat mengulangi dan mengungkapkan pesan-pesan yang didengar.

### **2. Pembahasan Siklus I**

Ketika peneliti masuk pada tahap siklus I, anak-anak terlihat masih banyak yang main dan ngobrol sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini dapat dilihat dengan perolehan hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran mencapai 43% dengan kategori baik. Tingkat kemampuan sosial

emosional anak pada saat siklus I juga masih rendah meskipun mengalami peningkatan dari pratindakan yaitu sebesar 44%. Rendahnya kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus I dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memahami penjelasan guru masih rendah, Anak dapat mengelola perasaan, Anak belum dapat mengulang dan menirukan kata-kalimat yang didengar dari guru, Anak belum dapat mengulangi dan mengungkapkan pesan-pesan yang didengar .

### **3. Pembahasan Siklus II**

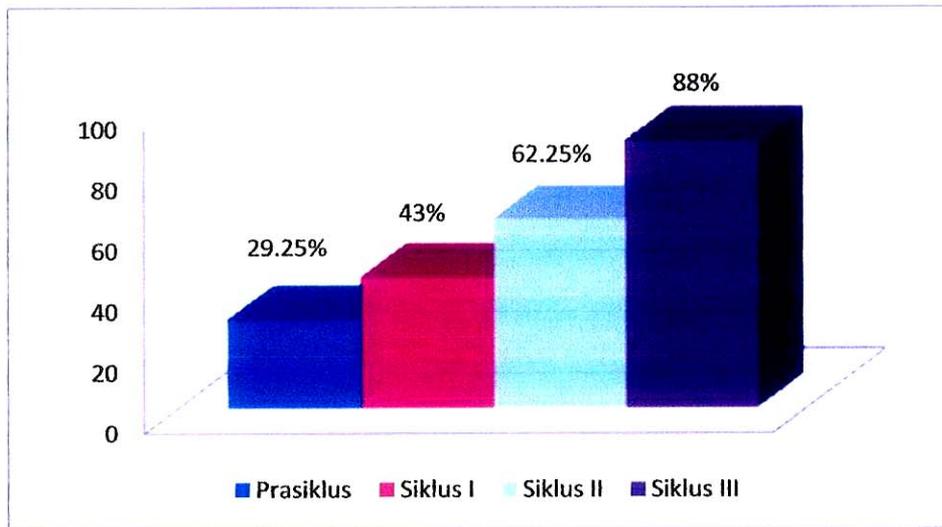
Pelaksanaan siklus II mengacu pada refleksi siklus I, sehingga pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat berjalan dengan baik. Keberhasilan pada siklus II ini tidak lepas dari peran guru dalam kekretifannya dalam menyampaikan materi, mengelola kelas, mendampingi, memotivasi, dan memberikan stimulus kepada anak-anak sehingga kognitifnya dapat berkembang dengan optimal.

Tingkat kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus II belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% sedangkan besaran peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada siklus II yaitu sebesar 62,25%. Kurang tercapainya kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus II karena masih ditemukan beberapa kelemahan yang mempengaruhi proses kegiatan khususnya dalam mencetak gambar pada anak

### **4. Pembahasan Siklus III**

Ketika peneliti masuk pada tahap siklus III, anak-anak terlihat sudah aktif memperhatikan penjelasan guru. Hasil observasi pada siklus III diperoleh tingkat kemampuan sosial emosional anak pada saat siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% sedangkan besaran peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada siklus III yaitu sebesar 88%.

Berdasarkan data hasil penelitian prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III, maka data tersebut dapat diurakan pada gambar diagram batang sebagai berikut:

**Grafik 5: Perbandingan Persentase prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III**

Berdasarkan data tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional anak melalui media APE dapat dijelaskan pada tindakan awal prasiklus dengan nilai rata-rata sebesar 29,25%, kemampuan sosial emosional anak melalui media APE pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 43%, kemampuan sosial emosional anak melalui media APE pada siklus II sebesar 62,25% dan kemampuan sosial emosional anak melalui media APE siklus III dengan nilai rata-rata sebesar 88%.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah kemampuan sosial emosional anak melalui media APE dapat dijelaskan pada tindakan awal prasiklus dengan nilai rata-rata sebesar 29,25%, kemampuan sosial emosional anak melalui media APE pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 43%, kemampuan sosial emosional anak melalui media APE pada siklus II sebesar 62,25% dan kemampuan sosial emosional anak melalui media APE siklus III dengan nilai rata-rata sebesar 88%.

#### **B. Saran-saran**

Dari PTK ini maka diperoleh hasil yang lebih baik peningkatan kemampuan sosial emosional pada diri anak yang efektif, maka dapat disimpulkan beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu:

1. Saran kepada guru RA apabila ingin mengembangkan kemampuan sosial emosional anak harus dilakukan dengan baik, media yang digunakan harus disenangi anak, dan mudah dilakukan anak, serta memilih tema yang sesuai dengan permainan.
2. Guru hendaknya mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui penggunaan media APE seperti balok, leggo dan media puzzle.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson. *Pengantar Psikologi*, Batam: Interaksara. 2008.
- Depdiknas. *Kurikulum 2003 Standar Komputer TK dan RA*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007.
- Depdiknas. *Buku 1 Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Sekolah*, Jakarta: Depdikbud. 2010.
- Eliyawati, Cucu. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas. 2008.
- Hurlock, Elizabet B. *Perkembangan Anak Jilid I Med Meitasari Tjandrasa Terjemahan*. Yogyakarta: Erlangga. 2009.
- \_\_\_\_\_. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 2009.
- Hildayani, Rini dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka. 2011.
- Ismail, Andang. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media. 2007.
- Kustiah, Sunarti. *Psikologi Perkembangan*, FIP UNM. 2007.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2014.
- Martuti, A. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Yogyakarta: Kreasi Wacana. 2008.
- Rasyid, Harun, Mansyur & Suratno. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009.
- R. Mansyur Harun. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2007.
- R. Mansyur Harun & Suratno. *Assesmen perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Multipresindo. 2009.
- Rohani, Ahmad. *Media Intuksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta. 2007.
- Seefelt Caroll dan Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks. 2008.

- Soemantri, MS. *Model Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Soetjningsih. *Tumbuh Kembang Anak*, Jakarta: EGC, 2006.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Sukidin, dkk. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Insan Cendakia, 2008.
- Suyadi. *Model Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas. 2010.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. 2008.
- Uno. Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara. 2006.
- Yusuf, LN. Syamsu, *Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*, Bandung: Rizqi Press. 2009.
- \_\_\_\_\_. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Rosdakarya. 2006.
- Zaman, Badru dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka. 2007.

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PRA SIKLUS**

SEMESTER/MINGGU : I/15  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Tanaman /Sayuran /Tomat  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Jumat /13 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-Quran (PAI)	Hafalan surah An-Nash	Bercakap-cakap		Percakapan	
Menendang bola kedepan dan kebelakang (MK)	Menendang Bola ke arah teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi (BHS)	Menjawab pertanyaan tentang buah Tomat?	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan benda-benda yang ada disekitar yang mirip dengan buah tomat	Pemberian tugas	Gambar buah-buahan, bola	Hasil karya	
Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai gambar "Tomat"	Pemberian tugas	Krayon, Kertas LKA	Hasil karya	
Mencocok bentuk (MH)	Mencocok gambar "Tomat"	Pemberian tugas	Kertas LKA, Alat pencocok	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberepa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	pulang				

Mengetahui,  
Kepala PA



Dra. Hj. Faridah Raum

Teman Sejawat

Mekar Melati

Medan, 13 Januari 2017  
Peneliti

Rosmanizar

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS I**

No	TENMA SPESIFIK	ASK	PAI	BAHASA	KOGNITIF	MK	MH
1	Ambulan	(37 terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(30) melafadzkan doa naik kendaraan	17 bercakap-cakap tentang ambulan	(40) Pengenalan permainan dari Balok (KOG)	(15) menendang bola ke arah teman	(50) mewarnai gambar "ambulan) 48 mengkolase gambar "ambulan" dengan pasir
2	Bus	(37 terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(30) melafadzkan doa naik kendaraan	(15) menyanyikan lagu "ayo naik bus"	(40) Pengenalan permainan dari Balok (KOG)	(3) meloncat dari atas batu tangga	47 menggunting gambar bus 28 meniru tulisan bus sekolah
3	Delman	(37 terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(14) melafazkan suerat al-kaafiruun	(19) mengucapkan sajak "naik delman"	(40) Pengenalan permainan dari Balok (KOG)	(17) memnatulkan bola sedang sambil berjalan	32 meronce hiasan delman dengan manik-manik 37 membuat bentuk "delman" dengan plastisin
4	Kreta api	(37 terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(14) melafazkan suerat al-kaafiruun	(3) menirukan kalimat "ayo-kita-naik -kereta-api"	(40) Pengenalan permainan dari Balok (KOG)	(15) menendang bola ke belakang teman	14 menggambar "kreta api" 30 mencocok huruf "k"
5	Sepeda	(37 terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(21) melafadzkan "bacaan duduk antara dua sujud"	(6) menjawab pertanyaan "berapa roda sepeda?"	(40) Pengenalan permainan dari Balok (KOG)	(7) merayap dan merangkak di atas lantai	48 mengkolase gambar sepeda 37 mencipta bentuk "sepeda" dengan plastisin

## RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Ambulan  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Senin/24 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan doa naik kendaraan	Bercakap-cakap		Percakapan	
Menendang bola kedepan dan kebelakang (MK)	Menendang Bola ke arah teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal (BHS)	Bercerita tentang Ambulan	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan berbagai benda dari balok (KOG)	<b>Membuat bentuk ambulan dengan Media APE balok</b>	Pemberian tugas	Media APE balok	Hasil karya	
Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai gambar "Ambulan"	Pemberian tugas	Krayon, Kertas LKA	Hasil karya	
Membuat gambar dengan kolase (MH)	Mengkolase gambar "Ambulan" dengan pasir	Pemberian tugas	Kertas LKA, pasir, lem	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA



Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

  
Mekar Melati

Medan, 24 Januari 2017  
Peneliti

  
Rosmanizar

## RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Bus  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Selasa/25 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan doa naik kendaraan	Bercakap-cakap	Buku doa	Percakapan	
Meloncat dari ketinggian 30-50 CM (MK)	Meloncat dari atas Batu Tangga	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS)	Bercerita tentang Bus	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan berbagai benda dari balok (KOG)	<b>Membuat bentuk Bus dengan Media APE balok</b>	Pemberian tugas	Media APE balok	Hasil karya	
Menggunting dengan berbagai media (MH)	Menggunting gambar "Bus"	Pemberian tugas	Gunting, Kertas LKA	Hasil karya	
Meniru membuat garis tegak, datar, miring, dsb (MH)	Meniru tulisan "Bus sekolah"	Pemberian tugas	Buku tulis, pensil	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui  
Kepala KA



Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

  
Mekar Melati

Medan, 25 Januari 2017  
Peneliti

  
Rosmanizar

## RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Delman  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Rabu/26 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan surat Al-kaafiruun	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (MK)	Memantulkan bola sedang sambil berjalan	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Membuat sajak sederhana (BHS)	Bercerita tentang Delman	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan berbagai benda dari balok (KOG)	<b>Membuat bentuk Delman dengan Media APE balok</b>	Pemberian tugas	Media APE balok	Hasil karya	
Meronce 2 pola dengan berbagai media (MH)	Meronce hiasan delman dengan manik-manik	Pemberian tugas	Manik-manik, Benang	Hasil karya	
Menciptakan berbagai bentuk (MH)	Membuat bentuk "Delman" dengan plastisin	Pemberian tugas	Plastisin	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

Mekar Melati

Medan, 26 Januari 2017  
Peneliti

Rosmanizar

**RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I**

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Kreta Api  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Kamis/27 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berberis di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-quran (PAI)	Melafazkan surat Al-kaafiruun	Bercakap-cakap		Percakapan	
Menendang bola kedepan dan kebelakang (MK)	Menendang bola kearah belakang teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menirukan kalimat sederhana (BHS)	Bercerita tentang Kereta Api	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan berbagai benda dari balok (KOG)	Membuat bentuk Kreta Api dengan Media APE balok	Pemberian tugas	Media APE balok	Unjuk Kerja	
Meronce 2 pola dengan berbagai media (MH)	Menggambar "Kereta Api"	Pemberian tugas	Pensil, buku gambar	Hasil karya	
Mencocok bentuk (MH)	Mencocok huruf "K" dan gambar "Kereta Api"	Pemberian tugas	Alat pencocok	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberepa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

Mekar Melati

Medan, 27 Januari 2017  
Peneliti

Rosmanizar

## RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Sepeda  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Jumat/28 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa bacaan dalam sholat (PAI)	Melafazkan bacaan duduk antara dua sujud	Bercakap-cakap	Buku sholat	Percakapan	
Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi (MK)	Merayap dan merangkak di atas lantai	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS)	Bercerita tentang Sepeda	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan berbagai benda dari balok (KOG)	<b>Membuat bentuk Sepeda dengan Media APE balok</b>	Pemberian tugas	Media APE balok	Unjuk Kerja	
Membuat gambar dengan tehnik kolase (MH)	Mengkolase gambar "Sepeda"	Pemberian tugas	Kertas origami, lem, kertas LKA	Hasil karya	
Menciptakan berbagai bentuk (MH)	Mencipta bentuk "sepeda" dengan plastisin	Pemberian tugas	Plastisin	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

  
Mekar Melati

Medan, 28 Januari 2017  
Peneliti

  
Rosmanizar

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-1 (APKG-1)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS 1**

**NAMA** : Rosmanizar  
**NPM** : 1501240057P  
**SEKOLAH** : RA Arafah Field Kecamatan Medan Area  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : Kendaraan  
**SIKLUS** : Satu  
**WAKTU** : 08.00-11.00  
**HARI/TANGGAL** : Sabtu/28-2-2017

<b>A. RKH PENELITIAN</b>	1	2	3	4	5
<b>1. Merumuskan/menentukan indikator pembelajaran dan menentukan kegiatan penelitian</b>					
1.1. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 1 = C					3
<b>2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan</b>					
2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan perkembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 2 = C					3

B. SKENARIO PENELITIAN	1	2	3	4	5
<b>3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki, dan Langkah-langkah perbaikan</b>					
3.1. Menentukan tujuan perbaikan			3		
3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki				4	
3.3. Menulis langkah-langkah perbaikan				4	
Rata-rata Butir 3= B					3,6
<b>4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan</b>					
4.1. Menentukan penataan ruang kelas			3		
4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan				4	
Rata-rata Butir 4= B					3,5
<b>5. Merencanakan alat dan cara Penilaian perbaikan kegiatan</b>					
5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan			3		
5.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan			3		
Rata-rata Butir 5= C					3

6. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran					
6.1. Keindahan, kebersihan dan Kerapian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 6= B					3,5

$$\text{Nilai APKG} = R = \frac{3 + 3 + 3,6 + 3,5 + 3 + 3,5}{6} = 3,26$$

Medan      Februari 2017

Penilai

  
(Mekar Melati)

## LEMBARAN REFLEKSI

### SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 1

**Nama** : Rosmanizar  
**NPM** : 1501240057P  
**Fakultas** : Pendidikan Agama Islam  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### A. Refleksi Kegiatan Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan indikator yang ditentukan
  - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?  
Hal ini terjadi karena:  
RKH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak  
Hal ini terjadi karena:  
Kegiatan yang sangat saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
  - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator  
Hal ini terjadi karena:  
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
  - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

## **B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki belajar kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?  
Hal ini terjadi karena:
- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?  
• Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?  
Hal ini terjadi karena:
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang dilakukan? Jika Ya, apa alasan?  
• Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?  
• Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?  
• Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?  
Hal ini terjadi karena:
- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan
13. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan  
Hal ini terjadi karena:
  - Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?  
Hal ini terjadi karena:
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan  
hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya
15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?
- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik  
Hal ini terjadi karena:
  - Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang
16. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan?
- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan  
Hal ini terjadi karena:
  - Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

## **SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS 1**

**Tujuan Perbaikan :MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN**

**Siklus : 1 (Satu)**

**Tanggal : 24 Februari s/d 28 Februari 2017**

### **Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:**

1. Motivasi belajar anak masih kurang
2. Media yang digunakan kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

### **Langkah-langkah perbaikan:**

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru menggunakan alat permainan edukatif balok

### **Pengelolaan Kelas**

1. Anak duduk lantai dengan cara melingkar dan guru berjalan mengelilingi anak sambil bertanya
2. Ruangan kelas dikosongkan anak dibawa keluar dari ruangan kelas

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS II**

No	TENMA SPESIFIK	ASK	PAI	BAHASA	KOGNITIF	MK	MH
1	ANGKOT	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(4) Menyebutkan "ar-rahman, ar-rahim"	(17) Bercakap-cakap tentang angkot adalah anggukatkn umum	(40) Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	(6) Berlari sambil melompat di halaman sekolah	(37) Mencipta bentuk "angkot" dengan plastisin (28) Meniru tulisan "angkot" pak somat"
2	BALON UDARA	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(1) Menyebutkan rukun iman	(6) Menjawab pertanyaan tentang apa itu balon udara?	(40) Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	(1) berJalan lurus di atas papan titian	(30) Mencocok gambar "balon udara" (50) Mewarnai gambar "balon udara"
3	HELIKOPTER	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(30) Melafadzkan doa naik kendaraan	(15) Menyanyikan lagu "aku naik helikopter"	(40) Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	(18) Melambungkan bola ke arah teman	(50) Mewarnai gambar "helikopter" (24) Menggambar "helikopter"
4	SAMPAN	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(14) Melafazkan surat an-nashr	(17) Bercakap-cakap tentang sampan itu kendaraan di air	(40) Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	(4) Memanjat dan bergantung di panjatan	(29) Melipat bentuk "sampan" dengan kertas origami (53) Melukiskan dengan jari bentuk sampan
5	PESAWAT	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(14) Melafazkan surat al-lahab	(17) Bercakap-cakap tentang pesawat kendaraan di udara	(40) Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	(12) Meniru gerakan "terbang seperti pesawat	(29) Meniru melipat bentuk pesawat dengan kertas origami (48) Mengkolase gambar "pesawat" denbgan ampas kelapa

**RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II**

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Angkot  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Senin/30 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menyebutkan Asmaul Husnah (PAI)	Menyebutkan "Ar-rahman, Ar-rahim"	Bercakap-cakap		Percakapan	
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (MK)	Berlari sambil melompat di halaman sekolah	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal (BHS)	Bercerita tentang Angkot	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	<b>Menyusun permainan bentuk Angkot dengan Media APE Leggo</b>	Pemberian tugas	Media APE Leggo	Unjuk Kerja	
Menciptakan berbagai bentuk dengan media (MH)	Mencipta bentuk "angkot" dengan plastisin	Pemberian tugas	Plastisin	Hasil karya	
Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (MH)	Meniru tulisan "angkot" pak somat	Pemberian tugas	Pensil, buku, tulis	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA



Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

*Mekar Melati*  
Mekar Melati

Medan, 30 Januari 2017  
Peneliti

*Rosmanizar*

Rosmanizar

## RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Balon Udara  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Selasa/31 Januari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Menyebutkan rukun iman	Bercakap-cakap	Buku doa	Percakapan	
Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian (MK)	Berjalan lurus di atas papan titian	Demonstrasi	Papan titian	Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS)	Bercerita tentang Balon Udara	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	Menyusun permainan bentuk Balon Udara dengan Media APE Leggo	Pemberian tugas	Media APE Leggo	Unjuk Kerja	
Mencocok bentuk (MH)	Mencocok gambar "balon udara"	Pemberian tugas	Alat pencocok, kertas gambar	Hasil karya	
Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai gambar "balon udara"	Pemberian tugas	Krayon, majalah	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

  
Mekar Melati

Medan, 31 Januari 2017  
Peneliti

  
Rosmanizar

## RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

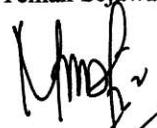
SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Helikopter  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Rabu/1 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan doa naik kendaraan	Bercakap-cakap	Buku doa	Percakapan	
Melambungkan dan menangkap bola (MK)	Melambungkan bola ke arah teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS)	Bercerita tentang Helikopter	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	<b>Menyusun permainan bentuk Helikopter dengan Media APE Leggo</b>	Pemberian tugas	Media APE Leggo	Hasil karya	
Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai gambar "helikopter"	Pemberian tugas	Krayon, kertas LKA	Hasil karya	
Menggambar bebas (MH)	Menggambar "helikopter"	Pemberian tugas	Pensil, buku gambar	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

  
Mekar Melati

Medan, 1 Februari 2017  
Peneliti

  
Rosmanizar

## RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

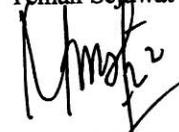
SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Sampan  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Kamis/2 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-quran (PAI)	Melafadzkan surat an-nashr	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Memanjat, bergantung, dan berayun (MK)	Memanjat dan bergantung di panjatan	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (BHS)	Bercerita tentang Sampan	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	<b>Menyusun permainan bentuk Sampan dengan Media APE Leggo</b>	Pemberian tugas	Media APE Leggo	Unjuk Kerja	
Meniru melipat kertas sederhana (MH)	Melipat bentuk "sampan" dengan kertas origami	Pemberian tugas	Kertas origami	Hasil karya	
Melukis dengan jari (MH)	Melukiskan dengan jari bentuk sampan	Pemberian tugas	Tepung, pewarna Air	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Medan, 2 Februari 2017  
 Peneliti

Mengetahui,  
 Kepala RA

Teman Sejawat



Mekar Melati



Rosmanizar

Dra. Hj. Faridah Hanum

**RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II**

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Pesawat  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Jumat/3 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa surat dalam Al-Quran (PAI)	Melafazkan surat al-lahab	Bercakap-cakap	Buku sholat	Percakapan	
Senam fantasi bentuk meniru (MK)	Meniru gerakan "terbang seperti pesawat"	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Memberikan keterangan/informasi suatu hal (BHS)	Bercerita tentang Pesawat	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Leggo (KOG)	<b>Menyusun permainan bentuk Pesawat dengan Media APE Leggo</b>	Pemberian tugas	Media APE Leggo	Unjuk Kerja	
Meniru melipat kertas sederhana (MH)	Meniru melipat bentuk pesawat dengan kertas origami	Pemberian tugas	Kertas origami	Hasil karya	
Membuat gambar dengan tehnik kolase (MH)	Mengkolase gambar "pesawat" dengan ampas kelapa	Pemberian tugas	Ampas kelapa	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

Mekar Melati

Medan, 3 Februari 2017  
Peneliti

Rosmanizar

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-1 (APKG-1)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS 2**

**NAMA** : Rosmanizar  
**NPM** : 1501240057P  
**SEKOLAH** : RA Arafah Field Kecamatan Medan Area  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : Kendaraan  
**SIKLUS** : Dua  
**WAKTU** : 08.00-11.00  
**HARI/TANGGAL** : Sabtu/4-2-2017

<b>A. RKH PENELITIAN</b>	1	2	3	4	5
<b>1. Merumuskan/menentukan indikator pembelajaran dan menentukan kegiatan penelitian</b>					
1.1. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
Rata-rata Butir 1 = B				4	
<b>2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan</b>					
2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan perkembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	5
Rata-rata Butir 2 = A				4,5	

<b>B. SKENARIO PENELITIAN</b>	1	2	3	4	5
<b>3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki, dan Langkah-langkah perbaikan</b>					
3.1. Menentukan tujuan perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
3.3. Menulis langkah-langkah perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Rata-rata Butir 3= B					4,3
<b>4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan</b>					
4.1. Menentukan penataan ruang kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 4= B					4
<b>5. Merencanakan alat dan cara Penilaian perbaikan kegiatan</b>					
5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
5.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 5= B					4

6. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran				
6.1. Keindahan, kebersihan dan Kerapian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>
6.2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>
Rata-rata Butir 6= B				<input type="checkbox" value="4"/>

**Nilai APKG** =  $R = \frac{4 + 4,5 + 4,3 + 4 + 4 + 4}{6} = 4,1$

Medan      Februari 2017  
 Penilai

  
 (Mekar Melati)

**LEMBARAN REFLEKSI**  
**SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 2**

**Nama** : Rosmanizar  
**NPM** : 1501240057P  
**Fakultas** : Pendidikan Agama Islam  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

**A. Refleksi Kegiatan Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan indikator yang ditentukan
  - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?  
Hal ini terjadi karena:  
RKH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak  
Hal ini terjadi karena:  
Kegiatan yang sangat saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
  - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator  
Hal ini terjadi karena:  
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
  - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

## **B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki belajar kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?  
Hal ini terjadi karena:
- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?  
• Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?  
Hal ini terjadi karena:
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang dilakukan? Jika Ya, apa alasan?  
• Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?  
• Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?  
• Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?  
Hal ini terjadi karena:
- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan
13. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan  
Hal ini terjadi karena:
  - Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?  
Hal ini terjadi karena:
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan  
hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya
15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?
- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik  
Hal ini terjadi karena:
  - Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang
16. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan?
- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan  
Hal ini terjadi karena:
  - Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

## **SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS 2**

**Tujuan Perbaikan :MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN**

**Siklus** : 2 (Dua)

**Tanggal** : 30 Januari s/d 5 Februari 2017

### **Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:**

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

### **Langkah-langkah perbaikan:**

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru menggunakan alat permainan edukatif leggo

### **Pengelolaan Kelas**

1. Anak duduk di kursi dengan cara melingkar dan guru berjalan diantara anak dengan menjelaskan tema
2. Ruang kelas dikosongkan dan dimodifikasi dengan berbagai media

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS III**

No	TENMA SPESIFIK	ASK	PAI	BAHASA	KOGNITIF	MK	MH
1	AYAM	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(5) Menyebutkan Malaikat Mikail, izrail beserta Tugasnya	(3) Menirukan kalimat "Ayo Masukkan Ayam ke kandang"	(40) Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	(12) meniru gerakan "Ayam berkokok"	(30) mencocok gambar "Ayam" (24) menggambar "Ayam"
2	BEBEK	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(14) Melafadzkan surat Al-Ashr	(15) Menyanyikan lagu "Potong Bebek Angsa"	40) Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	(12) Menirukan gerakan seperti "bebek Berenang"	(28) Meniru tulisan "bebek itu berenang" (47) Menggunting gambar "Bebek"
3	KELINCI	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(14) Melafadzkan surat Al-Ashr	(17) Bercakap-cakap tentang Kelinci	40) Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	(15) Menendang bola ke depan dan ke belakang teman	(50) Mewarnai gambar "Kelinci" (48) Mengkolase gambar "Kelinci" dengan kertas origami
4	LUMBA-LUMBA	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(31) Menyebutkan kalimat "Subahanallah (Maha Suci Allah)"	(29) Menghubungkan gambar "lumba-lumba" dengan kata	40) Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	(17) Memantulkan bola kecil di atas lantai	(24) menggambar "Sapi"
5	SAPI	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(21) Melafadzkan bacaan Tasyahud	(6) Menjawab pertanyaan berapa kaki	40) Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	(6) Berlari sambil melompat halaman sekolah	(47) Menggunting gambar "Sapi"

### RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Binatang Halal, Haram, dan Qurban/Binatang Peliharaan/Ayam  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Senin/6 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menyebutkan 10 malaikat dan tugasnya (PAI)	Menyebutkan malaikat Mikail, Izrail beserta Tugasnya	Bercakap-cakap		Percakapan	
Senam fantasi bentuk meniru (MK)	Meniru gerakan "Ayam berkokok"	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menirukan kalimat sederhana(BHS)	Bercerita tentang Ayam	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	Menyusun permainan bentuk Ayam dengan Media APE Puzzle	Pemberian tugas	Media APE Puzzle	Unjuk Kerja	
Mencocok bentuk (MH)	Mencocok gambar "Ayam"	Pemberian tugas	Alat pencocok gambar	Hasil karya	
Menggambar bebas (MH)	Menggambar "Ayam"	Pemberian tugas	Pensil, buku, tulis	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA



Dra. Hj. Faridah Faridun

Teman Sejawat

Mekar Melati

Medan, 6 Februari 2017  
Peneliti

Rosmanizar

### RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Binatang Halal, Haram, dan Qurban/Binatang Peliharaan/Bebek  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Selasa/7 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa surah pendek dalam Alquran (PAI)	Melafazkan surah Al-Ashr	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Senam fantasi bentuk meniru (MK)	Menirukan gerakan seperti "bebek berenang"	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS)	Bercerita tentang Angsa	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	<b>Menyusun permainan bentuk Bebek dengan Media APE Puzzle</b>	Pemberian tugas	Media APE Puzzle	Unjuk Kerja	
Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (MH)	Meniru tulisan "Bebek-itu berenang"	Pemberian tugas	Buku tulis, pensil	Hasil karya	
Menggunting dengan berbagai media (MH)	Menggunting gambar bebek	Pemberian tugas	Gunting, kertas LKA	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberepa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Setawat



Mekar Melati

Medan, 7 Februari 2017  
Peneliti



Rosmanizar

### RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Binatang Halal, Haram, dan Qurban/Binatang Peliharaan/Kelinci  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Rabu/8 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan surat Al-Ashr	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Menendang bola ke depan dan kebelakang (MK)	Menendang bola ke depan dan kebelakang teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Memberikan keterangan/informasi sesuatu hal (BHS)	Bercerita tentang kelinci	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	<b>Menyusun permainan bentuk kelinci dengan Media APE Puzzle</b>	Pemberian tugas	Media APE Puzzle	Hasil karya	
Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai gambar "kelinci"	Pemberian tugas	Krayon, majalah	Unjuk Kerja	
Membuat gambar dengan tehnik kolase (MH)	Mengkolase gambar "Kelinci" dengan kertas origami	Pemberian tugas	Kertas origami, kertas LKA	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberepa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

Mekar Melati

Medan, 8 Februari 2017  
Peneliti

Rosmanizar

### RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Binatang Halal, Haram, dan Qurban/Binatang Peliharaan/Kambing  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Kamis/9 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menyebutkan macam-macam kalimat Thayyibah (PAI)	Menyebutkan kalimat Subhanallah (Maha Suci Allah)	Bercakap-cakap		Percakapan	
Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (MK)	Memantulkan bola kecil di atas lantai	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menghubungkan Gambar/Benda dengan kata (BHS)	Ber cerita tentang kambing	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	<b>Menyusun permainan bentuk Kambing dengan Media APE Puzzle</b>	Pemberian tugas	Media APE Puzzle	Unjuk Kerja	
Menciptakan berbagai bentuk (MH)	Mencipta bentuk kambing dari kapas	Pemberian tugas	Plastisin	Hasil karya	
Meniru melipat kertas (MH)	Memeras susu Kambing	Pemberian tugas	Kertas origami	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberepa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Ber cerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Mengetahui,  
Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Setawak

  
Mekar Melati

Medan, 9 Februari 2017  
Peneliti

  
Rosmanizar

**RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III**

SEMESTER/MINGGU : II/20  
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Binatang Halal, Haram, dan Qurban/Binatang Peliharaan/Sapi  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Jumat/10 Februari 2017  
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
				Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
	<b>KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa bacaan dalam sholat (PAI)	Melafazkan bacaan tasyahud	Bercakap-cakap		Percakapan	
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (MK)	Berlari sambil melompat di halaman sekolah	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
	<b>KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT</b>				
Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS)	Bercerita tentang Sapi	Bercakap-cakap		Percakapan	
Pengenalan permainan dari Puzzle (KOG)	Menyusun permainan bentuk Sapi dengan Media APE Puzzle	Pemberian tugas	Media APE Puzzle	Unjuk Kerja	
Menggambar bebas dengan berbagai media (MH)	Menggambar "Sapi"	Pemberian tugas	Pensil, buku tulis	Hasil karya	
Menggunting dengan berbagai media (MH)	Menggunting gambar "Sapi"	Pemberian tugas	Gunting, kertas LKA	Hasil karya	
	<b>KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT</b>				
Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
	<b>KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT</b>				
	Bercerita tentang kegiatan hari ini				
	Bernyanyi, doa, salam				
	Pulang				

Medan, 10 Februari 2017  
 Peneliti

Mengetahui,  
 Kepala RA

Dra. Hj. Faridah Hanum

Teman Sejawat

  
 Mekar Melati

  
 Rosmanizar

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2 (APKG-2)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS 3**

**NAMA** : Rosmanizar  
**NPM** : 1501240057P  
**SEKOLAH** : RA Arafah Field Kecamatan Medan Area  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : Binatang Halal, haram dan Qurban  
**SIKLUS** : Tiga  
**WAKTU** : 08.00-11.00  
**HARI/TANGGAL** : Sabtu/11-2-2017

<b>1. Menata ruang dan sumber belajar Serta melaksanakan tugas rutin</b>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>
1.1.Menata ruang dan sumber belajar sesuai penelitian kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
1.1.Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
Rata-rata Butir 1= A					<input type="text" value="5"/>
<b>2. Melaksanakan penelitian kegiatan</b>					
2.1.Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai penelitian kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text"/>
2.2.Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan penelitian anak, situasi, dan lingkungan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian anak, situasi dan lingkungan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
2.4. Melaksanakan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text"/>

2.5. Melaksanakan kegiatan secara individual, kelompok atau kelasik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
2.6. mengelola waktu kegiatan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 2 = B					4,4
<b>3. Mengelola interaksi</b>					
3.1. Memberikan petunjuk dan menjelaskan yang berkaitan dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
3.5. Memantapkan kompetensi anak saat penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 3 = B					4,4
<b>4. Bersikap terbuka dan lues serta membantu pengembangan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar</b>					
4.1. Menunjukkan sikap ramah lues, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>

4.2. Menunjukkan keairahan dalam membimbing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
4.5. membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 4= B				4	
<b>5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan</b>					
5.1. Menggunakan pendekatan tematik belajar sambil bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
5.2. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
5.3. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
5.4. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
5.5. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai penelitian pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Rata-rata Butir 6= A				5	

6. Kesan Umum pelaksanaan penelitian kegiatan pengembangan					
6.1. Keefektifan proses kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
6.2. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
6.3. Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
6.4. Penampilan guru dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
Rata-rata Butir 7= A					4,5

$$\text{Nilai APKG} = R = \frac{4,5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4}{6} = 4,1$$

Medan Februari 2017  
Penilai

  
(Mekar Melati)

## LEMBARAN REFLEKSI

### SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 3

**Nama** : Rosmanizar  
**NPM** : 1501240057P  
**Fakultas** : Pendidikan Agama Islam  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### A. Refleksi Kegiatan Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan indikator yang ditentukan
  - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?  
Hal ini terjadi karena:  
RKH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak  
Hal ini terjadi karena:  
Kegiatan yang sangat saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
  - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator  
Hal ini terjadi karena:  
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
  - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

## **B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki belajar kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?  
Hal ini terjadi karena:
- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?
- Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?  
Hal ini terjadi karena:
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang dilakukan? Jika Ya, apa alasan?
- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?
- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?
- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?  
Hal ini terjadi karena:
  - Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

13. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan  
Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?  
Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

16. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan?

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

### **SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS 3**

**Tujuan Perbaikan :MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RA ARAFAH FIELD KECAMATAN MEDAN AREA MEDAN**

**Siklus** : 3 (Tiga)

**Tanggal** : 6 Februari s/d 10 Februari 2017

#### **Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:**

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

#### **Langkah-langkah perbaikan:**

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru menggunakan alat permainan edukatif puzzle

#### **Pengelolaan Kelas**

1. Anak duduk di kursi dengan cara melingkar dan guru duduk diantara anak dengan menjelaskan tema
2. Ruang kelas dikosongkan dengan diberi karpet