

**UPAYA MENINGKATKAN SOSIALISASI ANAK
MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET
DI RA HJ. FAUZIAH BINJAI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan
Memenuhi Syarat-syarat Guna Mencapai
Gelara Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh:

IKA PILASARI
NPM : 1601240045P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



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

**UPAYA MENINGKATKAN SOSIALISASI ANAK
MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET
DI RA HJ. FAUZIAH BINJAI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan
Memenuhi Syarat-syarat Guna Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh:

IKA PILASARI
NPM : 1601240045P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

DOSEN PEMBIMBING

Drs. H. MARIO KASDURI, MA

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

ABSTRAK

Nama :IKA PILASARI, NPM : 1601240045P. Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B RA Hj. Fauziah Binjai Tahun Ajaran 2017/2018, dengan jumlah 15 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

Penelitian ini didasarkan pada kemampuan sosialisasi anak yang belum berkembang sesuai harapan ketika melakukan pembelajaran. Salah satu cara atau langkah yang diyakini dapat meningkatkan sosialisasi anak yaitu melalui permainan petak umpet.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet di RA Hj. Fauziah Binjai. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus, dan pada setiap siklusnya harus melalui tahapan-tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dari hasil observasi di setiap siklusnya diketahui bahwa telah terjadi peningkatan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet. Peningkatan sosialisasi tersebut dapat dilihat dari observasi diawal penelitian sebelum tindakan dilaksanakan, dimana persentase keberhasilannya hanya mencapai 30%. Persentase keberhasilan anak pada siklus I meningkat menjadi 42%, pada siklus II juga terjadi peningkatan menjadi 65% dan penelitian dihentikan pada siklus III karena keberhasilan anak telah mencapai rata-rata nilai yang telah ditentukan yaitu 82%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet di RA Hj. Fauziah Binjai.

Kata kunci : Sosialisasi, Bermain, Petak Umpet

ABSTRACT

Name: IKA PILASARI, NPM : 1601240045P. Efforts to Improve Socialization of Children Through the Game of Hide and Seek In RA Hj. Fauziah Binjai.

This research is a classroom action research. This research was conducted in group B RA Hj. Fauziah Binjai Academic Year 2017/2018, with a total of 15 children consisting of 6 boys and 9 girls.

This research is built on the socialization of children who have not developed as expected when doing the learning. One way or step that can improve the socialization of children is through the game of hide and seek.

The purpose of this research is to improve the socialization of children through the game of hide and seek in RA Hj. Fauziah Binjai. In the implementation, this research is done with three cycles, and in each cycle must go through the stages of research that is planning, action, observation, and reflection.

From the observations in each cycle it is known that there has been an increase in the socialization of children through the game of hide and seek. Increased socialization can be seen from the results of observations at the beginning of the research before the action implemented, where the percentage of success only reached 30%. The percentage of growth of children in the first cycle increased to 42%, in the second cycle also increased to 65% and research in cycle III because the success of children has reached the predetermined average of 82%.

Based on the results of this study, it can be concluded that there is increasing socialization of children through the game of hide and seek in RA Hj. Fauziah Binjai.

Keywords: Socialization, Playing, Hide and Seek

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan pertolonganNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai”**. Skripsi ini disusun sebagai bukti bahwa mahasiswa telah mampu mengembangkan ilmu dan teori yang selama ini didapat pada perkuliahan kedalam bentuk nyata dengan membuat satu program sederhana yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari nilai kesempurnaan, baik dari isi, bahasa, maupun dari segi penulisannya. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang peneliti miliki.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak, terutama sekali kepada orangtua peneliti ayahanda Juliono dan Ibunda Suparti yang telah membesarkan, mendidik, menasehati, memberi semangat dan do'a sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk suamiku tercinta Deni Aprianto, terima kasih telah setia mendampingi dalam suka dan duka dan selalu membantu memecahkan segala problema dengan penuh kesabaran. Dan terima kasih juga untuk buah hatiku Callista Salsabillah.

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), **Bapak Dr. Agussani, MAP**
2. Dekan Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), **Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA**
3. Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam (FAI) **Bapak Zailani S. Pd. I, MA**
4. Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam (FAI) **Bapak Munawir Pasaribu, S. Pd. I, MA**
5. Ketua Program Studi Fakultas Agama Islam **Ibu Widya Masitah, S. Pd. I, M. Psi** yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
6. Pembimbing **Bapak Drs. H. MARIO KASDURI, MA** yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang terbaik kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA, **Bapak Zailani, S. Pd. I, MA, Drs. Al Hilal Sirait, MA, Robie Fanreza, M. Pd. I, Gunawan, S. Pd. I, M. TH, Akrim, S. Pd. I, M. Pd** dan **Ibu Riska Harfiani, S. Pd. I, M. Psi, Widya Masitah, S. Pd. I, M. Psi, Dra. Indra Mulya, MA, Dra. Hj. Masnun Zaini, M. Pd, Mawaddah Nasution, S. Psi, Dra. Hj Halimatussa'diyah, Juli Maini Sitepu, M. Psi,**
8. Staf Biro **Bapak Saufi Ibrahim, S. Kom, Bapak Sulpan Lubis, SH,** dan **Ibu Fatimah Sari, S. Pd. I** yang telah memudahkan dan membantu penulis dalam berbagai urusan bidang akademik dan perkuliahan.
9. **Ibu Suwarni, S. Pd. I** selaku Kepala RA Hj. Fauziah Binjai yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Terima Kasih kepada dewan guru RA Hj. Fauziah Binjai dan staf yayasan serta Operator Sekolah yang telah bersedia membantu dan bekerjasama dengan baik dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Sahabat-sahabatku tercinta **Tri Wahyuni, Nurhayani** dan **Juni Kartika Tanjung** yang selalu memberikan dukungan dan semangat dengan tulus.

Akhir kata tiada yang dapat penulis berikan, semoga amal kebaikan yang telah diberikan dapat diterima oleh Allah SWT dan selalu mendapat petunjuk dan limpahan rahmat-Nya, amin. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari

kesempurnaan. Besar harapan penulis atas kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan-penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, peneliti dan pembaca. Amin.

Medan, Oktober 2017

Hormat Penulis,

IKA PILASARI

NPM: 1601240045P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Alternatif Pemecahan Masalah	6
E. Hipotesis Tindakan	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II : LANDASAN TEORETIS	10
A. Sosialisasi Anak	10
1. Pengertian Sosialisasi anak	10
2. Tahapan Perkembangan Sosial Anak	11
3. Proses Sosialisasi	13
4. Indikator Perkembangan Sosial Anak	13
5. Tugas Perkembangan dan Keterampilan Sosial Anak	15
6. Ciri Umum Perkembangan Sosial Anak RA	16
7. Faktor-faktor yang Dapat Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak	17
8. Macam-macam Prilaku Sosial pada Anak	19
B. Permainan Petak Umpet	20
1. Pengertian Bermain	20
2. Manfaat dan Tujuan Bermain	21
3. Permain	23
4. Sejarah dan Pengertian Petak Umpet	25

5. Manfaat Permainan Petak Umpet.....	26
6. Cara Bermain Permainan Petak Umpet.....	27
7. Variasi-variasi Permainan Petak Umpet	28
BAB III: METODE PENELITIAN	32
A. Setting Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
3. Siklus Penelitian	32
B. Persiapan Penelitian	34
C. Subjek Penelitian	34
D. Sumber Data	34
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
1. Teknik Pengumpulan Data.....	36
2. Alat Pengumpul Data.....	37
F. Indikator Kinerja.....	39
G. Analisis Data	39
H. Prosedur Penelitian	40
I. Personalia Penelitian	43
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	45
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	45
B. Deskripsi Siklus I.....	50
C. Deskripsi Siklus II	58
D. Deskripsi Siklus III	66
E. Pembahasan	74
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Jadwal Penelitian	32
Tabel 3.2.	Sumber Data Anak	35
Tabel 3.3.	Sumber Data Guru	35
Tabel 3.4.	Sumber Teman Sejawat dan Kolaborator.....	36
Tabel 3.5.	Indikator Aktivitas Guru.....	37
Tabel 3.6.	Lembar Observasi Anak.....	38
Tabel 3.7.	Personalia Penelitian	44
Tabel 4.1.	Hasil Observasi Penilaian Kondisi Awal	46
Tabel 4.2.	Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	47
Tabel 4.3.	Kondisi Awal Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)	48
Tabel 4.4.	Indikator Aktivitas Guru.....	49
Tabel 4.5.	Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus I.....	54
Tabel 4.6.	Kondisi Setelah Dilakukan Siklus I.....	55
Tabel 4.7.	Kondisi Siklus I Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	56
Tabel 4.8.	Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus II	62
Tabel 4.9.	Kondisi Setelah Diadakan Siklus II.....	63
Tabel 4.10.	Kondisi Siklus II Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)	64
Tabel 4.11.	Hasil Observasi Penilaian Siklus III.....	70
Tabel 4.12.	Kondisi Setelah Diadakan Siklus III	71
Tabel 4.13.	Kondisi Siklus III Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1.	Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	48
Grafik 4.2.	Kondisi Penilaian Siklus I	56
Grafik 4.3.	Kondisi Penilaian Siklus II.....	64
Grafik 4.4.	Kondisi Penilaian Siklus III.....	72
Grafik 4.5.	Hasil Penilaian dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	74

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1	Kerangka Pemecahan Masalah.....	8
Diagram 2	Siklus PTK.....	33

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kepada anak-anak sangat penting karena anak adalah amanat, sehingga perlu kesalehan dan ketelatenan tersendiri dalam mendidiknya. Pendidikan pada masa anak-anak juga akan membangun fondasi bagi tegaknya kepribadian yang sempurna, sebab pendidikan pada masa kecil akan jauh lebih membekas dalam membentuk kepribadiannya daripada pendidikan yang diperoleh pada masa dewasa. Dengan demikian maka orang tua memiliki peran yang sangat penting didalam mengantarkan anak-anaknya mencapai kesuksesan dunia dan akherat, sebagaimana sabda nabi Muhammad SAW dalam sebuah hadits :

كل مولود يولد على الفطرة فأبواه يهودانه او ينصرانه او يمجسانه

“Setiap anak yang lahir, dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi” (HR. Thabrani dan Baihaqi)¹

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan anak usia 0-6 tahun atau usia prasekolah. Melalui pendidikan anak usia dini, anak dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki dari berbagai aspek perkembangan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosi, dan seni, sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan usia anak tersebut. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

¹Abdurrahman Jalaluddin As-Suyuthi, *Al Jami' Ash-shagir fii ahadits al-basyir an-nadzir*, (Beirut: Daar al-fikr, 1981) hlm. 287, nomor 2386

²Kemendiknas, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm. 2.

Selain daripada itu pendidikan anak usia dini juga merupakan sarana dimana anak memperoleh pembinaan baik yang dilakukan para pendidik ataupun orangtua. Proses pembinaan yang dilakukan para pendidik dan orangtua adalah dengan memberikan rangsangan yang tepat pada anak. Melalui pembinaan dan pemberian rangsangan yang tepat merupakan pondasi yang kokoh bagi anak dalam mempersiapkan diri memasuki pendidikan lebih lanjut. Rangsangan tersebut dapat dengan cara mengenalkan anak pada hal-hal yang ada di lingkungannya yang bersifat lebih kongkrit atau nyata, serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan dengan memasukkan unsur bermain di dalamnya. Karena pendidikan yang tepat bagi anak usia dini adalah pendidikan yang mengandung unsur keceriaan dan yang berhubungan dengan dunia anak.

Pendidikan usia dini merupakan penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada aspek perkembangan anak, seperti yang diungkapkan oleh Maimunah Hasan yaitu:

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan anak.³

Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan agar dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya, khususnya perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan

³Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 15-16.

sekitarnya. Bimbingan orangtua terhadap anak dalam pengenalan norma-norma hidup bermasyarakat akan mempengaruhi perkembangan sosial anak sehingga seiring berjalannya waktu anak akan memperoleh pengalaman tentang cara-cara berinteraksi dengan orang lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain inilah akan terjadi berbagai macam peristiwa yang sangat bermakna bagi anak yang nantinya akan membentuk kepribadiannya.

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan sejak dini adalah sosialisasinya. Bersosialisasi dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. "Proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat".⁴ Anak yang memiliki sosialisasi yang baik akan memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, mampu mengetahui dan menggunakan berbagai cara ketika menghadapi suatu masalah saat berinteraksi, dapat merasakan perasaan orang lain serta dapat bekerjasama dengan baik. Kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain sangat bergantung pada pola asuh orangtuanya sejak anak usia dini yang merupakan masa pembentukan kepribadiannya. Jika anak selalu diberi kesempatan untuk bergaul dengan lingkungannya, maka sosialisasi anak akan terbangun dengan sendirinya, namun sebaliknya jika anak tidak pernah diberi kesempatan untuk bergaul dengan lingkungannya, maka anak akan menjadi minder, takut, malu dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Pada dasarnya, anak menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya jika anak senantiasa diberi kesempatan untuk bersosialisasi. Seorang anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktunya hanya dipergunakan untuk kepentingan dirinya sendiri. Semakin besar, anak membutuhkan kesempatan untuk bergaul, baik dengan teman sebaya, orang dewasa maupun lingkungan sekitarnya. Dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, anak harus mampu berkomunikasi dengan kata-kata yang dimengerti dan dipahami orang lain, tidak egois sehingga dapat diterima

⁴Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm.10.

lingkungan sosialnya. Salah satu cara yang paling efektif dalam meningkatkan sosialisasi anak adalah melalui contoh/teladan serta penguatan yang diberikan oleh orangtua maupun pendidik yang ada di sekolah.

Agar dapat meningkatkan sosialisasi anak, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan sosialisasi anak adalah permainan petak umpet. Petak umpet adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dilakukan/dimainkan oleh banyak orang/peserta. Melalui permainan ini anak belajar bersosialisasi dan melatih strategi agar tidak ketahuan tempat persembunyiannya dan selanjutnya dapat menyentuh benteng. Melalui permainan petak umpet anak dapat memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai kegiatan, diantaranya bagaimana caranya bekerjasama dengan teman, mengapa harus bersabar ketika menunggu giliran, bagaimana cara mentaati peraturan yang telah disepakati, mengapa harus berbagi dengan teman, mengapa harus peduli dan berempati kepada orang lain dan sebagainya, sehingga nantinya sosialisasi anak dapat terarah dengan baik.

Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di RA Hj. Fauziah Binjai senantiasa berupaya untuk mencapai tujuan pendidikan di Raudhatul Athfal (RA), khususnya mengenai upaya meningkatkan sosialisasi anak. Berbagai upaya telah dilakukan, termasuk memberi kesempatan dan motivasi agar sosialisasi anak dapat berkembang secara optimal. Akan tetapi, selama melakukan observasi, peneliti menemukan fakta baru 3 anak yang sosialisasinya sudah berkembang dengan baik, sementara 12 anak yang lain sosialisasinya belum berkembang optimal. Hal ini nampak jelas pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok. Anak-anak sudah diberi penjelasan, kesempatan dan motivasi agar mau bersabar dalam menunggu giliran dan tidak berebutan, namun kenyataannya dalam kegiatan kelompok mencampur warna, hanya ada 2 anak yang mau sabar dalam menunggu giliran, sementara 13 anak saling berebutan ingin mendahului untuk mencampur warna.

Ketika menghadapi masalah dengan temannya, ada 3 anak cenderung

melakukan kekerasan seperti memukul, menendang atau mencubit sampai temannya menangis, ketika ditanya oleh guru mengapa memukul temannya, mereka menjawab karena kesal temannya telah merebut pensil warnanya, tidak mau meminjam rautan dan mencoret hasil karyanya, hal ini terjadi karena anak belum dapat menjaga komunikasi dengan temannya. Pada saat kegiatan istirahat, anak-anak bermain bebas ditempat bermain, saat itu peneliti melihat ada 6 anak yang belum bisa mengalah dan bersabar menunggu giliran main, anak sering berebut mainan dan tidak mau berbagi dengan temannya. Untuk merubah perilaku yang kurang baik tersebut, guru telah berusaha memberi nasehat melalui kegiatan bercerita tentang indahnya persahabatan, indahnya berbagi dan saling memaafkan serta manfaat bekerjasama, namun belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Setelah melihat kenyataan dalam kegiatan observasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sosialisasi anak masih perlu ditingkatkan. Dari 13 anak yang sosialisasinya masih kurang optimal dimungkinkan karena anak kurang mendapat pengalaman langsung bagaimana seharusnya dia berinteraksi dengan orang lain. Faktor lain yang menyebabkan kurang terbangunnya sosialisasi anak yaitu kurangnya kesempatan yang diberikan kepada anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak belajar secara langsung. Selain itu metode yang digunakan oleh guru masih kurang menarik minat anak karena selama ini belum banyak kegiatan yang dilakukan secara kelompok dan lebih bersifat individual, padahal melalui kegiatan kelompok, anak-anak akan banyak belajar bagaimana cara bekerjasama, bersabar, berbagi dan berempati terhadap temannya. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa sosialisasi anak masih perlu ditingkatkan. Dengan demikian, mengembangkan sosialisasi anak melalui kegiatan permainan petak umpet bersama teman akan menjadi pengalaman penting dalam perkembangan sosial anak.

Melalui kegiatan permainan petak umpet diharapkan sifat egosentris anak akan semakin berkurang dan secara bertahap anak berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Mengingat betapa pentingnya peningkatan sosialisasi bagi anak, maka peneliti bersama kolabolator sepakat untuk mengatasi permasalahan yang terkait

dengan pengembangan sosialisasi anak. Upaya yang akan dilakukan adalah meningkatkan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet.

Berdasarkan latar belakang di atas, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah sosialisasi anak sehingga diharapkan sosialisasi anak akan mengalami peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian tindakan dengan judul **"Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan di RA Hj. Fauziah Binjai sebagai berikut:

1. Kemampuan sosialisasi anak belum berkembang optimal.
2. Anak belum bersabar dalam menunggu giliran.
3. Anak belum dapat bekerjasama dengan temannya.
4. Anak belum dapat mematuhi peraturan yang ditetapkan.
5. Anak belum mau berinteraksi secara aktif ketika bermain dengan teman.
6. Tingkat egosentris anak masih terlalu tinggi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Permainan Petak Umpet dapat Meningkatkan Sosialisasi Anak Di RA Hj. Fauziah Binjai?

D. Alternatif dan Cara Pemecahan Masalah

Perkembangan anak usia dini menjadi awal dari semua perkembangan kemampuan manusia di saat mendatang, termasuk di antaranya adalah kemampuan bersosialisasi. Kemampuan bersosialisasi ini penting, karena kemampuan bersosialisasi ini termasuk dalam kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia, agar mereka dapat diterima dalam lingkungannya. Namun kemampuan bersosialisasi ini tak begitu saja ada dalam diri seseorang. Kemampuan ini akan berkembang dengan baik jika dimulai sejak dini. Bagi anak,

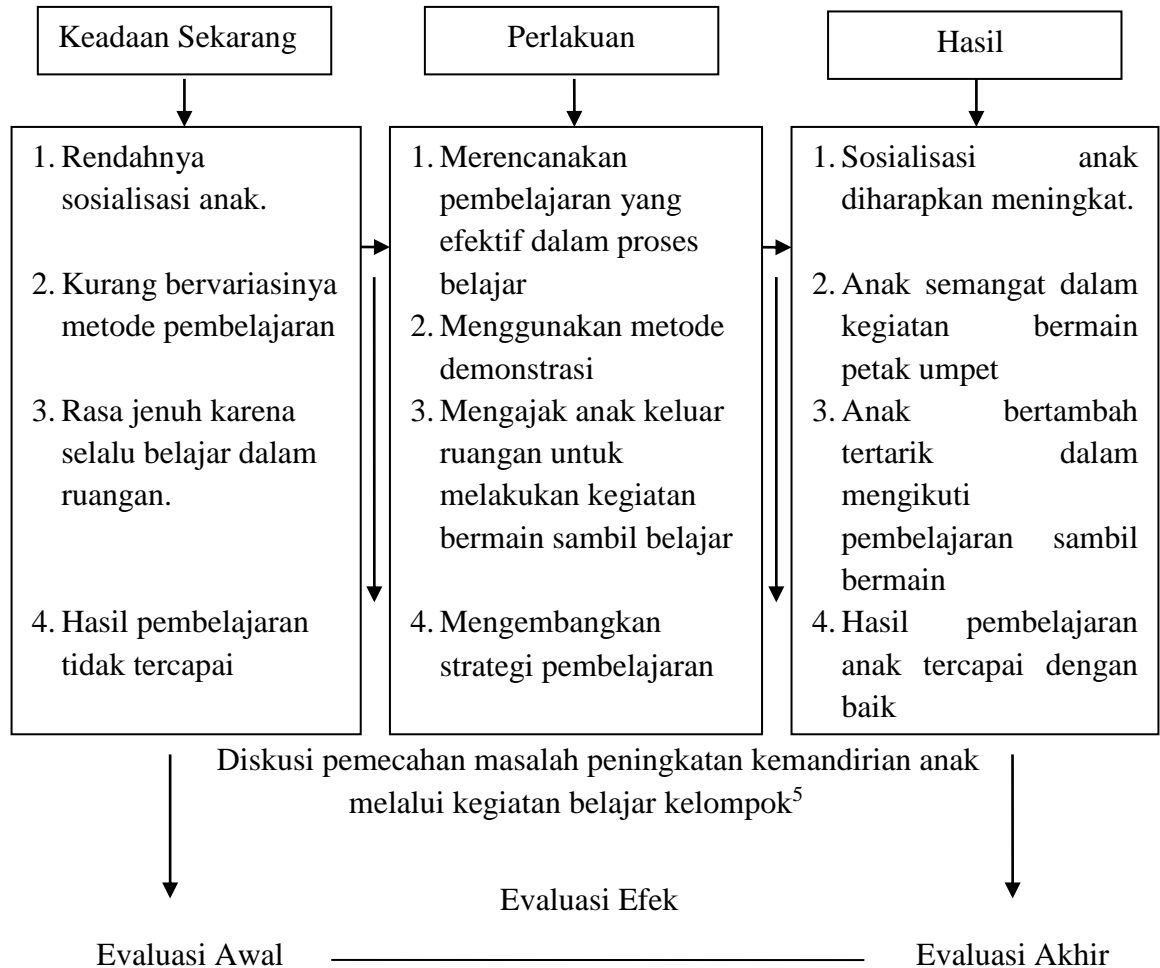
diperlukan peran orangtua untuk mendorong dan mengajak mereka untuk bersosialisasi.

Salah satu cara yang cukup efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini adalah dengan mengajaknya bermain, karena pada masa-masa ini bermain adalah dunia anak-anak. Dalam kehidupan mereka, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dengan bermain, anak dapat berkembang secara wajar dan utuh. Dengan bermain pula anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya, termasuk kemampuan sosialnya. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain mereka bisa mengenal dunia, dan mengembangkan kemampuan-kemampuan baru. Dengan membiarkan anak-anak bermain berkelompok dan saling berinteraksi, maka sudah mengoptimalkan perkembangan anak usia dini, terutama kemampuan sosialnya.

Dalam proses belajar mengajar peranan guru dalam memilih metode mana yang akan digunakan sangatlah penting. Hal ini disebabkan karena tugas utama guru adalah menyampaikan bahan pelajaran kepada anak dengan harapan anak dapat menerima dan memahami bahan pelajaran dengan mudah. Sehingga dapat dikatakan bahwa apabila guru dalam memilih metode mengajar tepat dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur, diharapkan anak dapat menerima dan memahami dengan baik apa yang diajarkan oleh guru.

Berpedoman dari itu, untuk dapat mengoptimalkan perkembangan anak usia dini terutama kemampuan bersosialisasinya, peneliti dapat mengajak anak dengan permainan petak umpet sebagai alternatif pemecahan masalah. Dengan melakukan permainan petak umpet anak akan berinteraksi dengan anak lain dan juga belajar bekerjasama dengan temannya. Melalui permainan petak umpet anak tak hanya dekat dengan sesamanya, namun juga dekat pada makhluk Allah yang lain seperti tumbuhan dan hewan. Sehingga melalui permainan petak umpet diyakini dapat meningkatkan sosialisasi anak di RA Hj. Fauziah Binjai. Kerangka pemecahan masalah dalam hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tujuan diatas, maka hipotesis dalam penelitian adalah melalui permainan petak umpet dapat meningkatkan sosialisasi anak di RA Hj. Fauziah Binjai.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk Mengetahui Apakah Permainan Petak Umpet dapat Meningkatkan Sosialisasi Anak Di RA Hj. Fauziah Binjai.

⁵Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 276.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a) Menambah pengetahuan baru manfaat permainan petak umpet dalam meningkatkan sosialisasi anak.
- b) Sebagai tambahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a) Bagi Anak

Meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga anak memiliki sosialisasi yang baik dengan orang lain yang nantinya dapat mempengaruhi kesuksesan seorang anak dalam menjalin hubungan sosial di lingkungannya.

b) Bagi Guru

Sebagai pijakan bagi guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran bagi anak dalam rangka meningkatkan sosialisasi anak didik sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

c) Bagi Orangtua

Menambah pengetahuan bagi orangtua agar dapat memahami berbagai potensi yang dimiliki anak terlebih dalam peningkatan sosialisasi yang akan selalu dibutuhkan sepanjang kehidupan anak.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Sosialisasi Anak

1. Pengertian Sosialisasi Anak

Anak adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, seorang anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktunya dipergunakan untuk kepentingan dirinya sendiri. Sebagai seorang individu sosial, anak selalu membutuhkan kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya, orang yang lebih dewasa serta lingkungan yang berbeda-beda. Ketika bersosialisasi dengan lingkungannya anak akan memperoleh pengalaman berharga bagi kehidupannya, baik pengalaman yang menyenangkan maupun pengalaman yang tidak menyenangkan. Dari berbagai pengalaman yang telah diperolehnya, anak akan belajar bersosialisasi.

Sosialisasi menurut Irvin L. Child adalah "keseluruhan proses yang menuntun seseorang, yang dilahirkan dengan perilaku aktual yang jauh lebih sempit jangkauan-jangkauan mengenai yang biasa dan yang diterima menurut norma kelompoknya".⁶ Sejalan dengan pendapat diatas Koentjaraningrat juga berpendapat bahwa sosialisasi adalah "seluruh proses dimana seorang individu sejak masa kanak-kanak sampai dewasa, berkembang, berhubungan, mengenal dan menyesuaikan diri dengan individu-individu lain yang hidup dalam masyarakat sekitarnya."⁷ Sedangkan menurut Peter L. Berger sosialisasi adalah "proses pada seorang anak yang sedang belajar menjadi anggota masyarakat. Adapun yang dipelajarinya ialah peranan pola hidup dalam masyarakat yang sesuai dengan nilai dan norma-norma maupun kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat."⁸

⁶Hedi Sasrawan, *Pengertian Sosialisasi (Artikel Lengkap)*, diakses dari <http://hedisasrawan.blogspot.co.id/2013/01/pengertian-sosialisasi-artikel-lengkap.html>, pada tanggal 5 Juni 2017 pukul 10.47

⁷Hisam Sam, *25 Pengertian Sosialisasi Menurut Para Ahli Terlengkap*, diakses dari <http://www.dosenpendidikan.com/25-pengertian-sosialisasi-menurut-para-ahli-terlengkap/>, pada tanggal 5 Juni 2017 pukul 10.50

⁸Hedi Sasrawan, *Op. Cit.*

Bersosialisasi memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang harus ditanamkan sejak usia dini. Bersosialisasi merupakan bagian dari proses kehidupan manusia, oleh karenanya pendidikan dan pola asuh yang tepat dapat mengembangkan sosialisasi anak. Pada umumnya anak usia dini biasanya mudah berinteraksi dengan lingkungannya, tugas orangtua dan guru adalah mengajarkan dan membiasakan anak untuk berinteraksi dengan orang lain melalui cara-cara yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sosialisasi merupakan proses yang digunakan anak untuk belajar menyesuaikan diri terhadap standar, nilai, perilaku, norma, adat istiadat, kebudayaan dalam lingkungan masyarakat mereka.

2. Tahapan Perkembangan Sosial Anak

Bersosialisasi pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara, antara lain: melalui kegiatan bermain, bercakap-cakap, mengerjakan proyek, bercerita, eksperimen serta bermain peran. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kepekaan simpati dan empati, kemampuan bekerjasama, menghargai orang lain serta mampu berkomunikasi dengan orang lain. Apabila anak berhasil dalam proses sosialisasinya maka anak akan berhasil memiliki sosial yang baik bagi kehidupannya.

Menurut Charlotte Buhler seperti yang dikutip oleh Abu Ahmadi menjelaskan, tingkatan perkembangan sosial anak menjadi 4 (empat) tingkatan sebagai berikut:

- a) Tingkatan pertama: Sejak dimulai umur 0,4/0,6 tahun, anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain ia tertawa karena mendengar suara orang lain.
- b) Tingkatan kedua: Adanya rasa bangga dan segan yang terpancar dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulangi yang lainnya. Contoh: Anak yang berebut benda atau mainan, jika menang dia akan kegirangan dalam gerak dan mimik. Tingkatan ini biasanya terjadi pada anak usia ± 2 tahun ke atas.
- c) Tingkatan ketiga: Jika anak telah lebih dari umur ± 2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan atau rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.

- d) Tingkatan keempat: Pada masa akhir tahun ke dua, anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam gerak dan lakunya.
- e) Dan pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya sebaya. Ia dapat bermain dengan anak lain berdua atau bertiga, tetapi bila lebih banyak anak lagi biasanya mereka akan bertengkar.
- f) Kemudian, pada usia 5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah, anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok. Ia juga mulai memilih teman bermainnya, entah tetangga atau teman sebayanya yang dilakukan di luar rumah.⁹

Sedangkan menurut Erikson dalam Rini Hildayani tahapan

perkembangan psikososial anak prasekolah adalah sebagai berikut:

- a) *Basic Trust vs Mistrust* (0-1 tahun) Anak membutuhkan kepercayaan dari orang lain dan perasaan bahwa diri kita berharga.
- b) *Autonomy vs Shame Doubt* (2 tahun) Anak mulai mandiri secara fisik dan psikologis. Anak merasa sebagai orang yang bebas.
- c) *Innitiative vs Guilt* (3-5 tahun) Anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan dituntut untuk mengembangkan perilaku yang dituntut dalam lingkungan sosialnya.
- d) *Industry vs inferiority* (6-pubertas) Anak mulai mengerahkan tenaga dan pikirannya untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan intelektual.¹⁰

Anak prasekolah berada pada tahap *Innitiative vs Guilt*, pada tahap ini

anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan dituntut untuk mengembangkan perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan inisiatif dan bertanggungjawab terhadap perbuatannya, apabila dia gagal maka dia akan merasa bersalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan sosial anak adalah dimulai dari lingkungan di dalam keluarga dan selanjutnya anak akan belajar mengembangkan prilakuyang sesuai dengan lingkungan sekolah serta masyarakat, yaitu anak mulai senang bermain dengan teman sebayanya atau mudah diajak bermaian dalam suatu kelompok.

⁹Abu Ahmadi. Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2005), hlm. 102-103.

¹⁰Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm.2.5-2.7.

3. Proses Sosialisasi

Proses sosialisasi pada hakekatnya adalah ”proses belajar sosial mengenai tingkah laku yang diharapkan oleh masyarakatnya. Proses sosialisasi berawal dari keluarga, melalui keluargalah anak belajar beradaptasi ditengah kehidupan masyarakat”.¹¹

Dalam periode prasekolah anak mulai dituntut mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Secara bertahap anak belajar bagaimana menjadi anggota suatu kelompok sosial. Salah satu kemampuan sosial pada masa ini adalah proses sosialisasi. Hurlock mengatakan, orang yang dikatakan dapat bersosialisasi dengan baik memerlukan tiga proses, yaitu:

- a) Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Agar dapat bersosialisasi dengan baik, anak harus belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat.
- b) Memainkan peran sosial yang dapat diterima. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, anak harus belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.
- c) Perkembangan sikap sosial. Untuk bermasyarakat/ bergaul dengan baik anak harus mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap orang lain serta mengikuti aktivitas sosial yang ada di masyarakat.¹²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses sosialisasi adalah proses belajar sosial untuk mempelajari tingkah laku yang diharapkan oleh masyarakatnya, selain itu perlu juga diperhatikan tahap-tahap sosialisasi.

4. Indikator Perkembangan Sosial Anak

Agar dapat diterima di kelompok sosial, anak harus berperilaku sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan serta dapat menyesuaikan diri dengan aturan dalam kelompok sosial tersebut. Menurut Hurlock penyesuaian sosial diartikan sebagai ”keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya”.¹³ Sejalan

¹¹Satiadarma, *Persepsi Orangtua Membentuk Perilaku Anak*, (Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2001), hlm. 34.

¹²Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), hlm.250.

¹³Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), hlm.287.

dengan pendapatnya E. Hurlock seperti yang dikutip oleh Singgih D. Gunarsa, juga memberikan perumusan tentang penyesuaian diri secara lebih umum. Ia mengatakan bahwa, ” Bilamana seseorang mampu menyesuaikan diri terhadap orang lain secara umum ataupun terhadap kelompoknya, dan ia memperlihatkan sikap serta tingkah laku yang menyenangkan, berarti ia diterima oleh kelompok atau lingkungannya”.¹⁴

Ia memberikan 4 kriteria sebagai ciri penyesuaian diri yang baik, yaitu:

- a) Melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*overt performance*) yang diperlihatkan anak sesuai dengan norma yang berlaku di dalam kelompoknya.
- b) Apabila anak dapat menyesuaikan diri dengan setiap kelompok yang dimasukinya.
- c) Pada penyesuaian diri yang baik, anak memperlihatkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, mau ikut berpartisipasi dan dapat menjalankan peranannya dengan baik sebagai anggota kelompoknya.
- d) Adanya rasa puas dan bahagia karena dapat turut mengambil bagian dalam aktivitas kelompoknya ataupun dalam hubungannya dengan teman atau orang dewasa.¹⁵

Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik akan mempelajari sosialisasi seperti menjalin hubungan dengan orang lain. Jadi bersosialisasi dapat dipelajari melalui proses penyesuaian diri dengan baik. Anak yang mampu melakukan penyesuaian sosial yang baik akan mampu mengembangkan sikap sosial yang dapat diterima di lingkungan tempat anak berada. Agar anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan baik maka guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi sosial dengan anak lain dan selalu memotivasi anak agar aktif secara sosial.

Anak yang dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik akan memiliki dasar yang baik untuk meraih keberhasilan pada masa dewasa. Usia prasekolah merupakan usia yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai sosial agar anak dapat melakukan penyesuaian dengan baik. Anak-anak diharapkan dapat memenuhi harapan sosial sesuai usia mereka.

Hurlock mengatakan efek dari penerimaan sosial yang baik diterima anak yaitu: ”merasa senang dan aman, mengembangkan konsep diri yang

¹⁴Singgih D.Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta:PT.BPK Gunung Mulia, 2003), 94

¹⁵*Ibid.*

menyenangkan, memiliki kesempatan untuk mempelajari berbagai pola perilaku yang diterima secara sosial dan keterampilan sosial yang membantu dalam situasi sosial".¹⁶ Anak yang diterima dengan baik akan memiliki peluang yang banyak untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok teman sebaya sehingga anak akan memperoleh kesempatan untuk bersosialisasi. Hal yang diharapkan kelompok sosial terhadap anak ditentukan dalam hubungannya dengan tugas perkembangan anak bagi masing-masing tingkatan umur.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator perkembangan sosial anak adalah anak harus berperilaku sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan (berperilaku baik) serta dapat menyesuaikan diri dengan aturan dalam kelompok sosial, sehingga memberikan efek rasa senang bagi dirinya maupun kelompok sosialnya.

5. Tugas Perkembangan dan Keterampilan Sosial Anak

Menurut Hurlock tugas perkembangan sosial anak prasekolah adalah:

- a) Menunjukkan perhatian dan kepedulian terhadap orang lain.
- b) Mengetahui perbedaan benar dan salah.
- c) Mampu berbuat sesuai dengan pola yang diterima secara sosial.
- d) Belajar bergaul dengan teman sebaya".¹⁷

Berdasarkan tugas perkembangan sosial anak tersebut maka setiap anak diharapkan untuk mampu bergaul dengan baik dengan orang lain dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada. Sasaran perkembangan sosial difokuskan pada keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dapat dimiliki anak. Gordon & Browne dalam Moeslichatoen, menyatakan bahwa ada empat kelompok pengembangan keterampilan sosial yang dapat dipelajari anak di RA, yaitu: "keterampilan dalam kaitan membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan anak lain, membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sebagai individu".¹⁸

¹⁶Elizabeth B. Hurlock, *Op. Cit.*, hlm. 298.

¹⁷*Ibid.*, hlm. 254.

¹⁸Gordon dan Browne, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Terj. Moeslichatoen, (Jakarta 2004: PT. Asdi Mahasatya 22-23)

Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Sabar menunggu giliran
- b) Mau berbagi, menolong dan membantu teman
- c) Mau bergabung bermain dengan teman
- d) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
- e) Mau bekerjasama dengan teman”¹⁹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan sosial anak-anak adalah mampu bergaul dengan baik dengan orang lain dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada, sehingga memiliki keterampilan-keterampilan sosial.

6. Ciri Umum Perkembangan Sosial Anak RA

Kemendiknas mengemukakan bahwa ciri umum perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun antara lain:

- a) Menjadi lebih sadar akan diri sendiri. Anak mulai memahami akan dirinya sendiri seperti menyebutkan siapa namanya, nama ayah ibu, alamat. Pada usia ini anak mampu menyebut benda-benda yang dimiliki, benda-benda yang dia suka dan lainnya.
- b) Mengembangkan perasaan rendah hati. Saat dunianya makin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka akan tumbuh kesadaran akan makna persahabatan dan peran sosial.
- c) Menjadi sadar akan rasial dan perbedaan seksual. Pada usia ini pada umumnya kesadaran mereka terhadap peran jenis kelamin telah berkembang. Anak laki-laki lebih senang bermain di luar, bermain kasar dan bertingkah laku agresif, sedangkan anak perempuan lebih suka bermain yang bersifat kesenian, bermain boneka atau menari.
- d) Dapat mengambil arah mengikuti beberapa aturan. Pada masa ini perkembangan mengatur diri sendiri makin besar. Anak mulai bisa menerima strategi dan rencana yang lebih fleksibel untuk mengatur perilakunya sesuai dengan aturan dan larangan orang dewasa.
- e) Anak mulai menunjukkan suatu pertumbuhan dalam hal perasaan atau pengertian dari kepercayaan pada diri sendiri. Pertumbuhan dalam hal perasaan bisa terlihat pada kemampuannya untuk berempati, sikap ramah dan kemurahan hati.

¹⁹Kemendiknas, *Permendiknas Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2009), hlm. 11.

- f) Bermain paralel. Pada tahap ini anak mulai peduli terhadap teman-temannya yang bermain bersamanya, mereka bisa bermain bersama dengan mainan yang sama dalam satu ruangan. Namun terkadang apa yang dilakukan masing-masing anak tidak saling tergantung dan terhubung. Jika ada seorang anak yang meninggalkan arenapermainan, anak-anak lain masih tetap berjalan. Di Raudhatul Athfal kita sering melihat anak-anak bergerombol di area pasir. Masing-masing anak sibuk sendiri dengan imajinasinya sendiri, ada yang membuat kue, ada yang membuat menara pasir, ada pula yang asik membentuk aneka cetakan. Masing-masing asik bermain tidak saling tergantung dalam melakukan aktifitas tersebut hingga ketika ada anak yang pindah ke area lain anak-anak lain tidak terpengaruh dan tetap dapat melanjutkan permainannya.
- g) Memiliki teman bermain. Pada anak usia ini sedikit demi sedikit telah berkembang kemampuan mencari kegiatan yang bisa memuaskan perasaannya. Salah satunya yaitu dengan mencari teman yang bisa diajak berbagi rasa. Ketika orang lain telah diterima untuk memasuki kehidupannya maka orang itu akan selalu dibutuhkanya bahkan mungkin anak akan berfikir bahwa orang itu adalah bagian dari hidupnya. Anak akan merasa nyaman jika ada teman bersamanya, begitupun sebaliknya.²⁰

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri umum perkembangan sosial anak adalah menjadi lebih sadar akan diri sendiri, mengembangkan perasaan rendah hati, menjadi sadar akan rasial dan perbedaan seksual, dapat mengambil arah mengikuti beberapa aturan, anak mulai menunjukkan suatu pertumbuhan dalam hal perasaan atau pengertian dari kepercayaan pada diri sendiri, bermainparalel, memiliki teman bermain.

7. Faktor-faktor yang Dapat Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Menurut Hurlock hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial 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

²⁰Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), hlm. 31.

terbatas di banding dengan orang yang sehat, apalagi jika kondisi tersebut berlangsung lama.

- (2) Kondisi yang merangsang, seperti penyakit 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 mengakhiri 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.
 - (2) Kegagalan dalam mencapai tingkatan aspirasi. Kegagalan berulang-ulang dapat mengakibatkan timbulnya keadaan cemas, sedikit atau banyak.
 - (3) Kecemasan setelah pengalaman 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 perselisihan 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 oleh 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.²¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak adalah kondisi fisik, kondisi psikologi, dan kondisi lingkungan.

8. Macam-macam Perilaku Sosial pada Anak

Beberapa macam perilaku sosial pada anak usia dini yang dinyatakan Hurlock adalah sebagai berikut:

- a) Kerjasama. Anak belajar bermain atau berkerja sama dengan anak lain, semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan sesuatu bersama-sama semakin cepat mereka belajar melakukan dengan cara bekerja sama.
- b) Simpati. Anak kecil tidak bisa berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
- c) Empati. Kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
- d) Persaingan. Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal ini akan menambah sosialisai mereka. Jika hal ini diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan akan menimbulkan sosialisasi yang buruk.
- e) Kemurahan Hati. Kemurahan hati sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain, meningkat dan mementingkan diri sendiri akan berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
- f) Sikap Ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama anak atau orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.

²¹Elizabeth B. Hurlock, *Op. Cit.*, hlm. 57.

- g) Sikap Tidak Mementingkan Diri Sendiri. Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapatkan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukannya hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri.
- h) Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial anak yang berjiwa bebas kekurangan motivasi.
- i) Meniru Perilaku dan Kelekatan. Dengan meniru seseorang yang diterima dengan baik oleh kelompok sosial anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka. Pada masabayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.²²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwamacam-macam perilaku anak adalah kerjasama, simpati, empati, persaingan. kemurahan hati, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, ketergantungan, meniru perilaku dan kelekatan.

B. Permainan Petak Umpet

1. Pengertian Bermain

Menurut Mayke "bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan".²³ Ia juga berpendapat bahwa "bermain juga merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dengan aturan yang ditentukan oleh pemain yang bertujuan mencari kesenangan serta tidak menuntut hasil akhir".²⁴ Berdasarkan penelitian Smith ada beberapa ciri bermain, antara lain "berdasar motivasi intrinsik, terdapat kesenangan, fleksibel, lebih mementingkan proses daripada hasil, bebas memilih serta mempunyai kualitas pura-pura".²⁵

²²Elizabeth B. Hurlock, *Op. Cit.*, hlm. 28

²³Mayke Tedjasaputra, *Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar*, (Jakarta:Grasindo, 2001), hlm. 15

²⁴*Ibid.*

²⁵*Ibid.*

Bermain juga diartikan sebagai "suatu aktivitas yang langsung atau spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang, atas inisiatif sendiri, serta menggunakan imajinasi, panca indera dan seluruh anggota tubuhnya".²⁶ Pengertian tersebut menjelaskan bahwa suatu aktivitas dapat dikatakan sebagai aktivitas bermain apabila memenuhi berbagai kriteria sebagai hakikat dan ciri dari bermain itu sendiri. Ciri-ciri dari aktivitas bermain berdasarkan pengertian di atas antara lain menyenangkan, berasal dari keinginan anak itu sendiri, dilakukan secara spontan, fleksibel atau mudah beralih atau berganti, menekankan pada proses bukan hasil, bebas memilih, serta bisa berupa kegiatan pura-pura. Aktivitas tidak memiliki ciri diatas, maka aktivitas tersebut belum dapat dikatakan bermain. Kegiatan-kegiatan anak usia dini hendaknya diintegrasikan dengan aktivitas yang memiliki ciri-ciri tersebut agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik sesuai tahapannya.

Menurut Vygotsky, bermain diartikan sebagai "*self help tool* atau alat penolong diri sendiri, dimana keterlibatan anak dalam bermain akan membuat anak dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangan".²⁷ Pernyataan tersebut tidak berlebihan mengingat begitu banyak manfaat yang dapat diperoleh anak usia dini terkait dengan perkembangan berbagai aspek kecerdasan serta keterampilan-keterampilan tertentu melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan pendapat tokoh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana bagi individu khususnya anak-anak untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan kelebihan energi pada anak usia dini. Bermain juga digunakan sebagai sarana hiburan bagi anakanak.

2. Manfaat dan Tujuan Bermain

"Bermain memiliki berbagai macam manfaat bagi aspek perkembangan anak, baik aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif,

²⁶*Ibid.*, hlm. 16.

²⁷Mayke Tedjasaputra, *Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar*, (Jakarta:Grasindo, 2001), hlm. 10

mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari”²⁸ Berikut ini penjelasan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat, antara lain dalam:

a) Perkembangan aspek fisik.

Bermain dapat merangsang otot-otot tubuh untuk tumbuh dan menjadi kuat karena pada saat bermain tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan energi berlebihan yang cenderung dialami oleh anak usia dini.

b) Perkembangan aspek motorik.

Halus dan Motorik Kasar Bermain memberikan manfaat pada proses anak mengembangkan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam aspek motorik halus, sedangkan aspek motorik kasar tentu saja dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain karena sebagian besar kegiatan bermain melibatkan aktivitas motorik kasar.

c) Perkembangan aspek sosial.

Bermain dapat membuat belajar untuk berbagi, menggunakan mainan secara bergilir, mencari alternatif pemecahan masalah, serta berkomunikasi. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga dari hal tersebut anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat.

d) Perkembangan aspek emosi dan kepribadian.

Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak melepaskan ketegangan dan stress yang dialami sehingga akan membuat anak merasa lega dan rileks. Bermain yang dilakukan bersama-sama juga akan membuat anak dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri sehingga dapat membantu anak membentuk konsep diri yang positif, rasa percaya diri, penghargaan diri agar dapat bekerjasama, bersikap jujur, senantiasa memiliki kemurahan hati dan ketulusan.

²⁸*Ibid.*, hlm. 39-45.

e) Perkembangan aspek kognitif.

Aktivitas bermain dapat membantu anak mengenal konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain. Bermain juga dapat merangsang kreativitas atau daya cipta.

f) Mengasah ketajaman penginderaan.

Penginderaan meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima indera tersebut perlu diasah agar anak dapat menjadi peka dan tanggap terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya dan menjadi anak yang kritis dan kreatif. Bermain dapat mengasah ketajaman penginderaan melalui kegiatan belajar mengenal dan mengingat bentuk atau kata-kata tertentu dengan kegiatan yang menyenangkan.

g) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Kegiatan bermain yang dilakukan terus menerus akan membuat anak menjadi sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar dan menangkap bola, serta berbagai gerakan yang lentur dan terkesan tidak canggung. Hal tersebut membuat anak-anak yang sering bermain akan menjadi lebih siap dalam mengembangkan keterampilannya di bidang olahraga dan menari.

h) Terapi.

Bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi yang disebut terapi bermain karena selama bermain anak akan tampil bebas dan alami. Terapi bermain ini biasanya digunakan untuk menangani anak-anak dengan perilaku agresif, anak dengan berbagai kebiasaan menyimpang (mengompol di usia tiga tahun ke atas, menahan buang air besar, *phobia* sekolah, mencabut rambut sampai botak, dan lainlain), serta anak yang sulit bergaul dan kurang percaya diri.

i) Media intervensi.

Bermain sering digunakan untuk melatih konsentrasi serta pemusatan perhatian bagi anak. Media intervensi pemusatan perhatian dan konsentrasi ini biasanya ditujukan untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus seperti

anak-anak autis, penderita *cerebralpalsy*, radang otak, cacat mata, cacat pendengaran, dan lain-lain.

j) Media untuk guru.

Bermain ternyata juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak serta sebagai sarana untuk membina hubungan baik dengan anak dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Permainan

Melihat pentingnya peran bermain bagi perkembangan anak usia dini, maka aktivitas bermain ini perlu dikembangkan untuk anak. Salah satu kegiatan yang perlu dikembangkan adalah melalui sebuah permainan. Menurut Bettelheim dalam Hurlock, "permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan".²⁹ Pada mulanya anak akan lebih banyak melakukan permainan individual namun secara bertahap anak akan mampu bekerjasama di dalamnya.

Permainan, khususnya permainan untuk anak usia dini memiliki berbagai jenis dan macam, diantaranya permainan individual, permainan bersama-sama teman, permainan beregu, serta permainan di dalam ruangan. Berbagai jenis permainan tersebut memiliki cirinya masing-masing. Permainan individual cenderung dimainkan sendiri dan anak berkompetisi dengan dirinya sendiri, berbeda dengan permainan bersama teman dan permainan beregu yang cenderung dilakukan bersama-sama serta memiliki aturan-aturan tertentu.

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa "dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang, nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, dan aspek-aspek

²⁹Mayke Tedjasaputra, *Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar*, (Jakarta:Grasindo, 2001), hlm. 60

kepribadian yang lain”.³⁰ Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kepribadian, khususnya kebersamaan dan kerjasama.

Melihat banyaknya jenis permainan yang ada, maka memilih permainan yang tepat merupakan hal yang perlu diperhatikan. Aspek yang dikembangkan dalam kegiatan bermain cukup banyak, untuk itulah perlu pemilihan permainan yang tepat disesuaikan dengan aspek yang lebih ingin dikembangkan, terlepas dari kemungkinan bahwa akan ada aspek lain yang berkembang. Dalam pengembangan kemampuan bersosialisasi merupakan poin utama dalam penelitian ini, maka yang dipilih seharusnya merupakan permainan yang di dalamnya mengandung unsur interaksi satu sama lain, seperti permainan petak umpet.

4. Sejarah dan Pengertian Permainan Petak Umpet

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, yang berkembang di lingkungan masyarakat. Sebagai orang Indonesia tentu pernah memainkan atau setidaknya mengenal permainan yang bernama petak umpet. Mungkin hampir semua anak-anak di era sebelum 1990an pernah bermain permainan ini. Sebuah permainan anak-anak yang sangat populer dan menyenangkan. Karena tidak perlu mahal dan dapat dinikmati oleh semua kalangan dari status sosial apapun. Permainan ini merupakan bentuk sosialisasi awal bagi anak dengan anak yang lain dalam suatu kelompok masyarakat. Hal ini juga merupakan kesempatan anak untuk mengenal lingkungan tempat tinggalnya serta karakter manusia yang satu dengan manusia yang lain. Baik disadari atau tidak tentu akan dipahami secara perlahan ketika ia tumbuh menjadi dewasa. Sehingga tidak akan menjadi seorang yang egois, yang hanya mementingkan kepentingannya sendiri, melainkan akan terbiasa berpikir secara kolektif.

Petak umpet, salah satu permainan tradisional yang telah berumur ratusan tahun, bahkan mungkin ribuan tahun, tidak jelas kapan permainan ini mulai ditemukan atau dimainkan. Yang jelas pada abad ke-2, seorang penulis Yunani menulis tentang permainan yang disebut apodidraskinda. Permainan itu mirip

³⁰Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Press Puri Arsita, 2008), hlm. 8.

dengan petak umpet yang kita kenal sekarang. Di berbagai dunia, permainan petak umpet mempunyai nama berbeda, sesuai dengan bahasa di negara masing-masing. Misalnya *escondite* (Spanyol), *jeude cache cheche* (Prancis), *Machboim* (Israel), *Sumbaggoggil* (Korea Selatan), *Hide and Seek* (Inggris). Begitu juga dengan di Indonesia, nama permainan Petak Umpet juga berbeda di setiap daerahnya. Misalnya di Sunda dikenal dengan *Ucing Sumput*, di Jawa *Jepungan/Jethungan* dan masih banyak lagi.

Permainan petak umpet merupakan sebuah permainan tradisional yang sangat terkenal. Permainan petak umpet adalah sejenis permainan cari dan sembunyi yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyakakan semakin serubaik dalam ruangan maupun di luar ruangan.³¹ Permainan adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan manusia, dimulai dari usia kanak-kanak bahkan sampai usia dewasa sekalipun, manusia tetap tidak bisa terlepas dari permainan. Banyak permainan tradisional yang menjadi favorit anak bahkan orang dewasa salah satunya adalah petak umpet.

5. Manfaat Permainan Petak Umpet

Banyak permainan anak-anak yang bisa memberikan manfaat bagi perkembangan sosialisasinya. Salah satu permainan yang masih menjadi favorit anak-anak dari berbagai daerah yaitu permainan petak umpet. Selain menyenangkan, ternyata permainan ini juga bisa memberikan manfaat bagi anak-anak. Manfaat dari permainan petak umpet adalah sebagai berikut:

- a) Anak menjadi lebih aktif, permainan petak umpet bisa membantu anak untuk menjadi anak yang lebih aktif. Anak yang aktif bergerak mengalami perkembangan yang signifikan dari pada anak yang cuma banyak diam. Dalam permainan ini, anak akan berlari dan bersembunyi sehingga secara tidak langsung anak sudah melakukan olahraga.
- b) Anak bisa belajar bersosialisasi, bersosialisasi tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, anak usia dini pun sudah harus melakukan hal tersebut untuk membiasakannya sampai dewasa.
- c) Membuat anak menjadi kreatif, permainan petak umpet akan memberikan pelajaran bagi anak untuk bisa mengasah otaknya dimana

³¹Azila Sasabila, *Permainan Tradisional: Petak Umpet*, diakses dari <http://azilasasabila.blog.upi.edu/2015/10/20/permainan-tradisional-petak-umpet-2/>, pada tanggal 6 Juni 2017 pukul 11.03.

anak harus lebih kreatif untuk mendapatkan tempat persembunyian yang aman yang berbeda dengan teman lainnya.

- d) Melatih anak patuh pada aturan, melatih anak untuk bisa taat pada berbagai aturan, baik aturan dari lingkungan terkecil seperti keluarga, aturan sekolah, aturan masyarakat bahkan sampai lingkungan besar seperti aturan negara.
- e) Belajar berdiskusi akan suatu masalah, permainan yang dilakukan secara bersama-sama tentu diperlukan kesepakatan bersama pula untuk melakukan permainan dan memecahkan masalah dalam proses bermain petak umpet.
- f) Melatih sportivitas anak, dalam permainan ini pemain yang kalah dan menang harus bisa menerima dan melakukan tugasnya masing-masing. Anak-anak akan belajar bagaimana menerima kekalahan dengan tetap menikmati permainan tersebut.
- g) Mengasah ketelitian dan kepekaan para pemainnya. Para pemain harus teliti dalam mencari lawan yang bersembunyi.
- h) Melatih kesabaran, untuk mencari teman-teman yang sedang bersembunyi diperlukan kesabaran sehingga anak selalu berusaha dan pantang menyerah dalam mencari temannya.
- i) Melatih ingatan, anak harus dapat mengingat ciri-ciri teman yang bersembunyi sehingga mempermudah dalam mencari dan menebaknya.³²

Di zaman sekarang sangat disayangkan permainan-permainan tradisional

anak seperti petak umpet ini sudah sangat jarang dimainkan dan sudah mulai tergerus dengan permainan-permainan modern yang membuat anak malas. Sudah seharusnya permainan tradisional ini ditingkatkan dan dilestarikan, karena permainan ini banyak manfaatnya.

6. Cara Bermain Permainan Petak Umpet

Petak Umpet adalah permainan di mana para pemain berusaha bersembunyi sedangkan seorang pemain berusaha mencari dan menemukan mereka. Permainan ini cukup biasa, tetapi variasi-variasi yang berbeda juga telah berkembang selama bertahun-tahun. Yang mana pun versi yang dipilih, yang perlu disiapkan adalah:

- a) Setidaknya 2 pemain.

Hal pertama yang perlu dilakukan untuk bermain petak umpet adalah merekrut para pemain. Setidaknya dua pemain dibutuhkan untuk memainkan permainan ini. Namun, tentu saja, semakin banyak

³²Azila Sasabila, *Permainan Tradisional: Petak Umpet*, diakses dari <http://azilasasabila.blog.upi.edu/2015/10/20/permainan-tradisional-petak-umpet-2/>, pada tanggal 6 Juni 2017 pukul 11.20.

pemain, semakin baik. Jika mempunyai pemain-pemain dengan usia yang berbeda-beda, pertimbangkanlah hal ini. Pemain yang lebih muda memiliki pilihan-pilihan tempat untuk bersembunyi yang lebih banyak, tetapi mereka terkadang tidak terlalu pintar memilih tempat bersembunyi yang bagus dan tidak mempunyai kemampuan konsentrasi yang lama.

b) Menentukan Aturan Permainan.

Jika tidak menentukan aturan permainan, dikhawatirkan para pemain akan pergi ke tempat-tempat terlarang, apakah ada barang-barang antik yang pada akhirnya akan jatuh pecah atau tempat-tempat pribadi dimasuki oleh para pemain. Dan, para pemain dapat pergi ke luar saat semua pemain lainnya berada di dalam. Laranglah para pemain bersembunyi di ruangan-ruangan seperti loteng, ruang guru/ruang kepala sekolah, atau ruangan-ruangan yang dijadikan tempat khusus seperti perpustakaan dan UKS.

Pastikan semua pemain tetap aman. Sebagai guru pastinya tidak ingin peserta didiknya jatuh dari pohon atau memanjat ke atap. Buatlah aturan: hanya boleh bersembunyi di tempat-tempat yang cukup untuk dua pemain atau bersembunyi di tempat-tempat di mana semua pemain dapat ke sana. Selain dari itu guru juga menentukan aturan-aturan dasar seperti siapa yang bersembunyi, siapa yang mencari, di mana harus bersembunyi, berapa lama waktu yang dimiliki untuk pergi bersembunyi, dan lainnya.

c) Tempat-tempat untuk bersembunyi.

Tempat-tempat di luar ruangan adalah yang paling baik, meskipun tempat-tempat di dalam ruangan juga dapat digunakan pada hari-hari hujan. Sangat penting untuk menentukan batasan-batasan tempat persembunyian atau akan mendapati para pemain pergi ke tempat-tempat yang terlalu jauh.

Ingatkan anak untuk bersembunyi di tempat-tempat yang berbeda setiap kalinya. Karena jika seorang anak terus menggunakan tempat yang sama (permainan yang berbeda, bukan putaran yang berbeda), para pemain akan mengingat tempat-tempat persembunyian yang bagus dan mencari di tempat-tempat tersebut terlebih dahulu.³³

7. Variasi-variasi Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet mempunyai banyak variasi dalam memainkannya, diantaranya adalah:

a) Versi Tradisional

Cara bermain dalam permainan petak umpet versi tradisional ini adalah:

- 1) Tentukan siapa yang akan menjadi “Pencari.” Menentukan siapa yang menjadi “Pencari” dapat dilakukan dengan beberapa cara yang

³³<https://id.wikihow.com/Bermain-Petak-Umpet>, pada tanggal 6 Juni 2017 pukul 11.35.

berbeda, misalnya: pemain termuda dapat menjadi “pencari” yang pertama; atau pemain yang akan segera berulang tahun dapat menjadi “pencari” yang pertama; atau gunakan permainan eliminasi dengan permainan kata, seperti “Satu Kentang, Dua Kentang” atau permainan lainnya yang serupa. Atau pilih saja nomor-nomor undian, dan yang mendapatkan nomor 1 menjadi “pencari”. Jika satu pemain lebih tua daripada pemain-pemain lainnya, dia dapat menjadi “pencari” yang alami. Pemain yang lebih tua mampu berkonsentrasi lebih lama dan dapat berpikir di luar kotak daripada yang lebih muda.

- 2) Mulai bermain. Setelah pemain yang akan menjadi “pencari” sudah dipilih, si pencari tinggal di home base, menutup matanya, dan mulai dengan keras berhitung dengan kecepatan stabil sampai ke angka yang telah ditentukan. Atau pencari dapat melantunkan pantun atau menyanyikan lagu. Apa pun yang dapat menghabiskan waktu sehingga semua pemain lainnya dapat pergi bersembunyi. Pastikan untuk menentukan hal ini terlebih dulu sebelumnya semua pemain tahu berapa lama waktu yang mereka miliki untuk bersembunyi. Pastikan pemain yang menjadi “pencari” tidak curang, “pencari” harus menutup mata, dengan kedua tangan menutupi mata, dan paling baik menghadap ke pojok dinding. Tidak boleh mengintip.
- 3) Pergilah bersembunyi. Semua pemain yang bukan “pencari” harus lari dan diam bersembunyi dari “pencari” yang sedang berhitung. Pemain yang menjadi “pencari” tidak boleh mengintip para pemain yang sedang pergi bersembunyi darinya. Pastikan pemain yang bukan “pencari” diam saat bersembunyi atau “pencari” dapat menggunakan telinganya untuk mengetahui ke arah mana pemain yang bukan “pencari” pergi. Setelah pemain yang bukan “pencari” berada di tempat persembunyian, diamlah dan jangan bergerak. Jika pemain yang bukan “pencari” berisik, bahkan tempat persembunyian terbaik pun tidak akan dapat menyembunyikannya.
- 4) Mulai pencarian. Setelah pemain yang menjadi “pencari” selesai berhitung, dia akan berteriak “Siap atau tidak, aku datang!” Pada titik ini, pencari harus berusaha menemukan semua pemain yang telah bersembunyi. Pastikan “pencari” untuk melihat dengan matadan mendengar dengan telinga, Saat “pencari” melihat mereka, pastikan “pencari” menyentuh mereka. Jika pemain yang bukan “pencari” sedang bersembunyi dan “pencari” hampir menemukan, pindahlah dengan hati-hati. Merangkak atau merayap adalah pilihan-pilihan yang terbaik. Namun, jika sudah terlambat, jangan bergerak dan jangan bersuara. “Pencari” mungkin melewati dan pergi menjauh. Para pemain yang bersembunyi dapat bergerak atau berpindah ke tempat persembunyian yang lain, jika mereka mau. Ide yang bagus untuk pindah posisi dan pergi bersembunyi di tempat yang sudah “dicari” oleh pencari. Itu namanya “strategi.” Jika

beberapa pemain yang bersembunyi tidak kembali ke home base sebelum jangka waktu yang telah ditentukan atau mereka tidak dapat ditemukan, pemain yang menjadi “pencari” harus memberi tanda universal “semua aman.” Berteriaklah, “Semuanya, semuanya bebas!” Dengan begitu mereka tahu bahwa sudah aman untuk kembali.

- 5) Gantilah pemain yang menjadi “pencari.” Pemain yang ditemukan pertama menjadi “pencari” pada putaran permainan selanjutnya. Kita dapat menentukan: setelah satu pemain ditemukan, saatnya untuk memainkan putaran selanjutnya, atau semua pemain harus ditemukan terlebih dulu sebelum putaran selanjutnya dimulai. Kita juga dapat menentukan batas waktu. Jika pemain yang mencari tidak memenuhi batas waktu dalam 3 kali mencoba (misalnya), pencari tetap diganti. Berikan setiap pemain kesempatan untuk bersembunyi.

- b) Bermain dengan home base.

Variasi ini menambahkan tantangan ekstra pada permainan petak umpet. Pada variasi ini, sama halnya dengan variasi sebelumnya yaitu harus ada pencari dan para pemain yang bersembunyi, tetapi para pemain yang bersembunyi tidak cuma bersembunyi, mereka juga harus “kembali ke home base” juga, tanpa tertangkap. Jadi saat pencari sedang mencari, pemain yang bersembunyi keluar dari tempat persembunyian, dengan membahayakan keselamatannya. Elemen lainnya dari versi ini dapat juga berupa semua pemain yang bersembunyi harus kembali ke home base “sebelum” ada yang tertangkap. Atau pemain yang bersembunyi gagal.

- c) Bermain dengan banyak pencari.

Pada variasi ini, mula-mula tetap mulai dengan satu “pencari,” dengan memulai permainan dengan cara yang sama, hanya saja para pemain yang terlebih dulu tertangkap bergabung menjadi satu tim dan membantu mencari juga. Atau tentukan lebih dari satu pencari dari awal.

Pemain yang pertama kali tertangkap masih menjadi “pencari” pada putaran berikutnya, mereka mendapatkan kesempatan untuk melatih kemampuan mencari mereka dalam putaran ini, sehingga mempercepat sisa permainan.

- d) Bermain kabur dari penjara.

Ini membuat permainan menjadi jauh lebih seru. Seiring para pemain ditemukan, mereka harus pergi ke “penjara.” Biasanya ini adalah ruangan tertentu, teras, atau hanya area yang sudah ditentukan. Tujuan permainan ini adalah pencari membuat semua pemain lainnya masuk penjara. Namun, mereka yang tidak berada di dalam penjara dapat membebaskan mereka yang berada di dalam penjara. Mereka hanya perlu pergi ke penjara tanpa tertangkap.

Setelah seorang pemain dibebaskan dari penjara, dia dapat bersembunyi lagi, atau melewati sisa putaran permainan, menikmati kebebasannya. Jika seorang pemain membebaskan beberapa pemain dari penjara tetapi beberapa pemain lainnya masih bersembunyi, prinsip yang sama juga berlaku.

e) Bermain ikan sarden.

Ini pada dasarnya adalah petak umpet, hanya saja terbalik. Pada variasi hanya punya “satu” pemain yang bersembunyi dan semua pemain lainnya berusaha mencari dia. Tetapi saat mereka menemukannya, mereka bersembunyi bersama dia di dalam tempat yang sama. Jadi pada saat pemain terakhir menemukan mereka, yang ditemukan sebenarnya adalah setumpuk orang-orang yang berdesakan. Seperti sekaleng sarden. Saat Anda menemukan seseorang, tanyakanlah, “Apakah kamu sarden?” Dan jika dia bilang ya, bergabunglah dengannya.

f) Bermain perburuan.

Variasi ini seperti kabur dari penjara, tetapi dalam tim. Harus ada dua tim (lebih baik terdiri dari 4 pemain atau lebih), dan mereka masing-masing mempunyai sebuah home base. Kedua tim bersembunyi di sekitar home base tim “lawan” dan berusaha kembali ke home base “mereka sendiri”. Saat semua pemain dalam satu tim kembali ke home basenya tanpa tertangkap, tim tersebut menang.

Variasi ini paling baik dimainkan di area yang benar-benar luas, seperti taman. Pastikan saja tidak ada yang tersesat dan Anda dapat saling berkomunikasi. Semua pemain harus tahu saat permainan sudah berakhir.³⁴

BAB III

METODE PENELITIAN

³⁴<https://id.wikihow.com/Bermain-Petak-Umpet>, pada tanggal 6 Juni 2017 pukul 12.00.

A. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini meliputi tiga unsur yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus penelitian.

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilakukan pada Raudhatul Athfal (RA) Hj. Fauziah yang beralamat di Jalan Danau Sentani No.1 Kecamatan Binjai Timur Kelurahan Binjai Timur Kota Binjai Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada semester ganjil di tahun ajaran 2017/2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

3. Siklus Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK artinya dalam penelitian ini dilakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Dalam penelitian tindakan ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu³⁵:

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

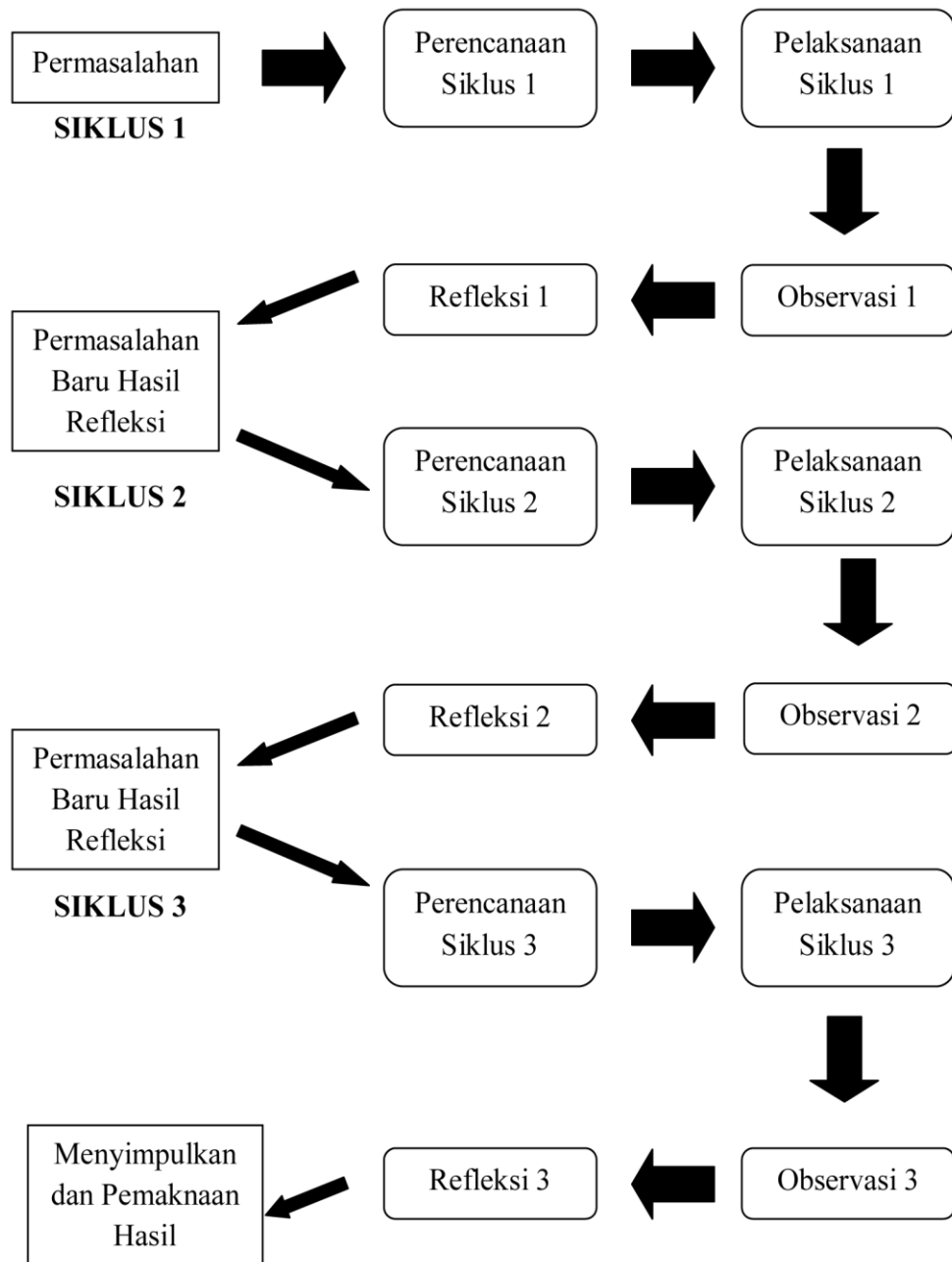
Setiap siklus harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 3 siklus telah mencapai harapan maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keberhasilan penelitian melalui siklus ini apabila terjadi peningkatan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet di Raudhatul Athfal Hj. Fauziah Binjai. Adapun model penelitian tindakannya adalah sebagai berikut:³⁶

Diagram 2

³⁵Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 31.

³⁶Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 74.

Diagram Siklus PTK



B. Persiapan Penelitian

Sebelum PTK dilaksanakan haruslah dibuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk mencari perlakuan dalam PTK, yaitu:

1. Silabus, silabus adalah perangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian pencapaian hasil belajar.

Silabus harus disusun secara sistematis dan berisikan komponen-komponen yang saling berkaitan untuk memenuhi target pencapaian kompetensi dasar. Di Raudhatul Athfal, silabus pembelajaran dituangkan dalam bentuk perencanaan. Seperti perencanaan mingguan, dan perencanaan harian pada rencana kegiatan,

2. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), RKH merupakan penjabaran dari rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, 2 dan siklus 3. RKH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok maupun klasikal dalam satu hari. RKH terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.
3. Membuat strategi permainan untuk memudahkan anak dalam mengenal berbagai pembelajaran yang berhubungan dengan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok A di Raudhatul Athfal Hj. Fauziah Binjai berjumlah 15 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

D. Sumber Data

1. Anak

Anak didik sebagai subjek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Adapun peserta didik yang akan dilakukan penelitian yaitu 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan kelompok A Raudhatul Athfal Hj. Fauziah Binjai. Adapun data anak yang diteliti adalah:

Tabel 3.1. Sumber Data Anak

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	2	3
1	Al Vino	L
2	Annisa Fitria	P

3	Bambang Irawan	L
4	Billy Bachren	L
5	Cinta Marge Angel	P
6	Fauzi	L
7	Hafid Maulana	L
8	Kyane Mikhaila Az Zahra	P
9	Natasya Audri	P
10	Natasya Wardoyo	P
11	Naura Syahfitri	P
12	Putri	P
13	T. Jihan Khairi Difri	P
14	Zahra	P
15	Zidan Rifat Arkana	L

2. Guru

Guru sebagai peneliti bertugas untuk dapat melihat tingkat keberhasilan dan implementasi permainan petak umpet guna meningkatkan sosialisasi anak. Jumlah guru yang mengajar di RA Hj. Fauziah Binjai sebanyak 3 orang. Adapun data tentang guru di tempat penelitian saya dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2. Sumber Data Guru

No	Nama	Status	Kelas
1	Suwarni, S. Pd. I	Kepala Sekolah	-
2	Ika Pilasari, S. Pd. I	Guru	A
3	Rizki Octaviani, S. Pd	Guru	A

3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas adalah Rizki Octaviani, S. Pd dan Ibu Suwarni, S. Pd. I sebagai kolaborator

Tabel 3.3 Sumber Teman Sejawat dan Kolaborator

No	Nama	Status
1	Rizki Octaviani, S. Pd	Sejawat
2	Suwarni, S. Pd. I	Kolaborator

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian. Hal ini merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a) Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran dan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah mengikuti pembelajaran. Alat yang digunakan untuk mengobservasi yaitu pedoman observasi yang berisikan indikator-indikator yang dipandang berdasarkan fokus penelitian. Hasil observasi berbentuk catatan lapangan yang mendeskripsikan proses kegiatan pembelajaran.
- b) Catatan Lapangan ini berisikan deskripsi kejadian-kejadian selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Adapun catatan lapangan mendeskripsikan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di RA Hj. Fauziah Binjai yaitu meningkatkan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet.
- c) Dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.

2. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah berbentuk daftar cek list. Sedangkan instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah:

a) Observasi Guru

Membuat lembar observasi untuk guru, adapun kisi-kisi observasi guru dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4. Indikator Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pembelajaran	NILAI			
			SB	B	C	K
1	Pembukaan	a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) b. Kegiatan awal, inti dan akhir c. Teknik metode pembelajaran				
2	Kegiatan Inti	a. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan b. Cara guru yang menyampaikan tema dalam kegiatan permainan petak umpet kepada anak c. Membentuk kelompok dalam kegiatan permainan petak umpet				
3	Kegiatan Akhir	a. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti dari kegiatan permainan petak umpet b. Mengevaluasi kemampuan sosialisasi anak c. Tindak lanjut dengan merencanakan refleksi terhadap kegiatan permainan petak umpet				

Keterangan Hasil Pengamatan:

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

b) Observasi Anak

Sebagaimana instrumen penelitian anak, maka lembar obsevasi anak dapat dilihat pada kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.5. Lembar Observasi Anak

No	Nama	Indikator															
		Anak mau bergabung dalam permainan				Anak dapat mematuhi aturan				Anak memiliki teman bermain				Anak sabar dalam menunggu giliran			
		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	Al Vino																
2	Annisa																
3	Bambang																
4	Billy																
5	Cinta																
6	Fauzi																
7	Hafid																
8	Kyane																
9	Natasya Audri																
10	Natasya Wardoyo																
11	Naura																
12	Putri																
13	T. Jihan																
14	Zahra																
15	Zidan Rifat Arkana																
Jumlah																	
Persentase																	

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

Bobot Nilai = 1

MB = Mulai Berkembang

Bobot Nilai = 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

Bobot Nilai = 3

BSB = Berkembang Sangat Baik

Bobot Nilai = 4

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam sosialisasi anak melalui permainan petak

umpet di RA Hj. Fauziah Binjai. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerja penelitian adalah anak dan guru.

1. Anak

a) Unjuk Kerja

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya mencapai 80%.

b) Pengamatan/Observasi

Keaktifan anak dalam melakukan permainan petak umpet sesuai indikator

- 1) Anak mau bergabung dalam permainan.
- 2) Anak dapat mematuhi aturan.
- 3) Anak memiliki teman bermain.
- 4) Anak sabar dalam menunggu giliran.

2. Guru

a) Dokumentasi: foto kegiatan anak.

b) Pengamatan: hasil pengamatan guru kelas lain terhadap pengajar guru melalui anak.

G. Analisis Data

Analisis data merupakan ketajaman logika seseorang dalam mengulas sebuah masalah, bagaimana seseorang dapat mengulas masalah dengan cara sistematis dan runtut sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Analisis data dalam penelitian ini terbagi kepada:

1. Data Kuantitatif

Peneliti menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data. Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas anak menggunakan rumus persentase menurut Sudijono sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

³⁷Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), hlm. 43.

Keterangan:

P = Persentase

N = Jumlah Anak Keseluruhan

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

2. Data Kualitatif

Analisis data ini dilakukan dengan memperhatikan indikator-indikator kinerja yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini. Data penelitian analisis dengan menggunakan tehnik diskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil antar siklus 1, 2 dan siklus 3.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur PTK yang terdiri dari 4 rangkaian yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan pertama yang dilakukan dalam siklus yaitu: a) perencanaan (*planning*); b) tindakan (*action*); c) pengamatan (*observing*); dan menganalisis data untuk memutuskan sejauhmana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut d). Refleksi (*reflecting*).

1. Prasiklus

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti sebelumnya melaksanakan pembelajaran prasiklus terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk survei awal guna mencari atau mengetahui permasalahan pembelajaran sehingga menjadi pedoman peneliti dalam mendesain prosedur perbaikan pembelajaran pada siklus 1.

2. Siklus 1

Siklus pertama dalam PTK ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut:

a) Perencanaan

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk siklus 1.
- 2) Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus untuk siklus 1 dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).

- 3) Mengidentifikasi permasalahan.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan materi pelajaran.

b) Pelaksanaan

- 1) Menjelaskan peraturan yang akan diterapkan dalam permainan petak umpet.
- 2) Mendemonstrasikan cara bermain petak umpet kepada anak.
- 3) Mendorong/memotivasi anak yang masih ragu dan malu.
- 4) Memberi pujian bagi anak yang berhasil.

c) Pengamatan

Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati bagaimana peningkatan sosialisasi anak dan kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi.

d) Analisis

Analisis permasalahan dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan fasa siklus 1 dan analisis permasalahan tersebut dilakukan bersama-sama dengan guru kelas.

e) Refleksi

Mengoreksi keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilakukan siklus berikutnya.

3. Siklus 2

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

a) Perencanaan

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk siklus 2.

- 2) Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus untuk siklus 2 dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3) Mengidentifikasi permasalahan.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan materi pelajaran.

b) Pelaksanaan

- 1) Menjelaskan peraturan yang akan diterapkan dalam permainan petak umpet.
- 2) Mendemonstrasikan cara bermain petak umpet kepada anak.
- 3) Mendorong/memotivasi anak yang masih ragu dan malu.
- 4) Memberi pujian bagi anak yang berhasil.

c) Pengamatan

Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati bagaimana peningkatan sosialisasi anak dan kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi.

d) Analisis

Analisis permasalahan dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan fasa siklus 3 dan analisis permasalahan tersebut dilakukan bersama-sama dengan guru kelas.

e) Refleksi

Peneliti mengoreksi keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilakukan siklus berikutnya.

4. Siklus 3

Merupakan putaran ketiga dari pembelajaran dengan penggunaan strategi tanya jawab dengan tahapan yang sama seperti siklus pertama dan kedua.

a) Perencanaan

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk siklus 3.

- 2) Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus untuk siklus 3 dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3) Mengidentifikasi permasalahan.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan materi pelajaran.

b) Pelaksanaan

- 1) Menjelaskan peraturan yang akan diterapkan dalam permainan petak umpet.
- 2) Mendemonstrasikan cara bermain petak umpet kepada anak.
- 3) Mendorong/memotivasi anak yang masih ragu dan malu.
- 4) Memberi pujian bagi anak yang berhasil.

c) Pengamatan

Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati bagaimana peningkatan sosialisasi anak dan kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi.

d) Analisis

Analisis permasalahan dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan fasa siklus 3 dan analisis permasalahan tersebut dilakukan bersama-sama dengan guru kelas.

e) Refleksi

Peneliti mengoreksi keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilakukan siklus berikutnya.

I. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam PTK ini adalah:

Tabel 3.6. Personalia Penelitian

No	Nama	Status	Tugas	Jam kerja/ minggu
1	Ika Pilasari, S. Pd. I	Guru (peneliti)	Pelaksana PTK Pengumpul Data Analisis Data Pengambilan Keputusan Hasil PTK	24 jam
2	Suwarni, S. Pd. I	Kepala Sekolah	Kolaborator I (Penilai I)	24 jam
3	Rizki Octaviani, S. Pd	Guru	Kolaborator II (Penilai II)	24 jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelompok yang akan diberi tindakan, yaitu kelompok B Raudhatul Athfal (RA) Hj. Fauziah Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018. Kondisi awal perlu diketahui agar penelitian ini sesuai dengan tindakan yang tepat sehingga dapat meningkatkan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet.

Untuk mengetahui kondisi awal dari kelompok B RA Hj. Fauziah Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018 maka peneliti mengadakan observasi yang bekerja sama dengan guru pendamping. Penelitian ini direncanakan terbagi dalam tiga siklus, setiap siklus mengikuti prosedur Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Melalui tiga siklus tersebut dapat diamati peningkatan sosialisasi anak.

Kondisi yang terjadi sekarang ini menunjukkan peningkatan sosialisasi anak belum sesuai harapan. Hal ini disebabkan karena masih banyak anak yang tidak bersabar dalam menunggu giliran, tidak mau berbagi dan berempati terhadap temannya, tidak mau bermain atau lebih suka menyendiri, hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya sosialisasi anak.

Melihat kondisi sekarang ini penulis mencoba untuk meningkatkan sosialisasi anak di setiap pengembangan melalui bermain sambil belajar dengan permainan petak umpet, dan dengan mengadakan penelitian tindakan kelas. Tujuannya untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran pada saat penyampaian materi pembelajaran dan untuk mengetahui anak secara individual terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Tabel 4.1. Hasil Observasi Penilaian Kondisi Awal

No	Nama	Anak mau bergabung dalam permainan				Anak dapat mematuhi aturan				Anak memiliki teman bermain				Anak sabar dalam menunggu giliran			
		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	Al Vino	√				√					√			√			
2	Annisa	√						√					√	√			
3	Bambang	√				√						√		√			
4	Billy	√					√			√				√			
5	Cinta		√				√				√				√		
6	Fauzi		√			√					√			√			
7	Hafid	√						√			√				√		
8	Kyane				√		√					√		√			
9	Natasya A.	√					√			√					√		
10	Natasya W.	√					√				√					√	
11	Naura		√					√				√					√
12	Putri		√			√				√					√		
13	T. Jihan			√					√				√		√		
14	Zahra			√					√			√				√	
15	Zidan				√		√				√				√		
JUMLAH		7	4	2	2	4	6	3	2	3	6	4	2	6	6	2	1
PERSENTASE (%)		47	27	13	13	27	40	20	13	20	40	27	13	40	40	13	7

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Dari tabel diatas hasil peningkatan sosialisasi anak dapat disimpulkan kedalam tabel di bawah ini dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana: P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

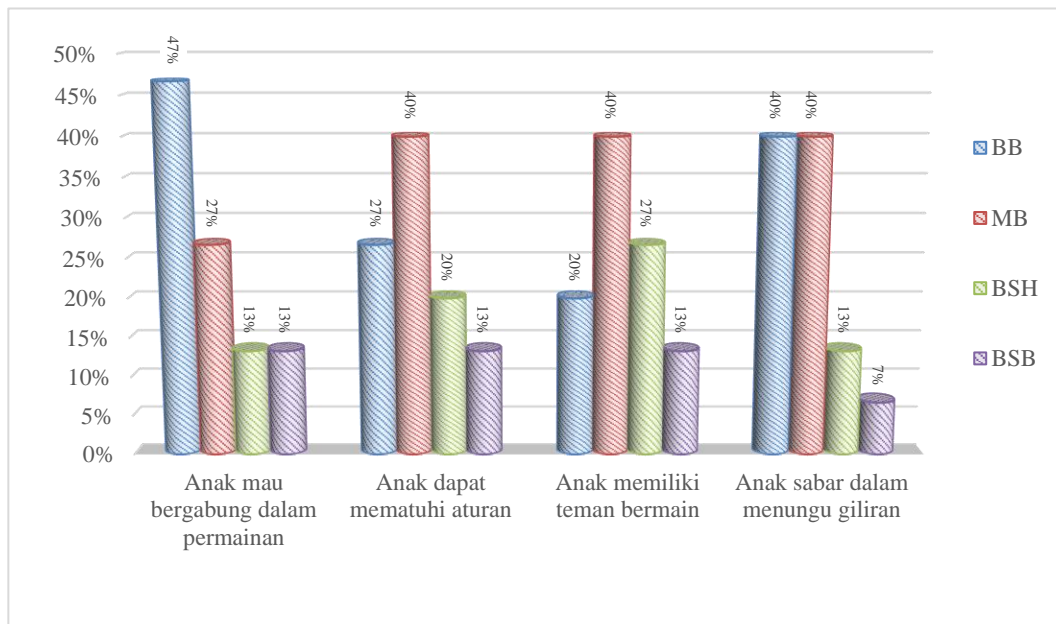
Tabel 4.2. Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	7	4	2	2	15
		47%	27%	13%	13%	100%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	4	6	3	2	15
		27%	40%	20%	13%	100%
3.	Anak memiliki teman bermain	3	6	4	2	15
		20%	40%	27%	13%	100%
4.	Anak sabar dalam menunggu giliran	6	6	2	1	15
		40%	40%	13%	7%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

1. Anak mau bergabung dalam permainan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (47%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (27%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (13%).
2. Anak dapat mematuhi aturan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (27%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (13%).
3. Anak memiliki teman bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (20%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (27%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (13%).
4. Anak sabar dalam menunggu giliran, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (40%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).

Maka dari tabel di atas perbedaan peningkatan sosialisasi anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini



Grafik 4.1. Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Kondisi Awal Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	F3	F4	Persentase(%)
		BSH	BSB	
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	2	2	4
		13%	13%	26%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	3	2	5
		20%	13%	33%
3.	Anak memiliki teman bermain	4	2	6
		27%	13%	40%
4.	Anak sabar dalam menunggu giliran	2	1	3
		13%	7%	20%
Nilai Rata-rata		30%		

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian, Anak mau bergabung dalam permainan sebanyak 27%, Anak dapat mematuhi aturan sebanyak 33%, Anak memiliki teman bermain sebanyak 40%, Anak sabar dalam menunggu giliran sebanyak 20%. Dan mendapat nilai rata-rata sebanyak 30%. Oleh sebab itu, peneliti mencoba merencanakan penelitian tindakan kelas dengan melakukan pembelajaran dalam tiga siklus. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Tabel 4.4. Indikator Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pembelajaran	NILAI			
			SB	B	C	K
1	Pembukaan	d. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) e. Kegiatan awal, inti dan akhir f. Teknik metode pembelajaran		√ √ √		
2	Kegiatan Inti	d. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan e. Cara guru yang menyampaikan tema dalam meningkatkan kesehatan fisik kepada anak f. Membentuk kelompok dalam proses belajar mengajar.		√ √ √		
3	Kegiatan Akhir	d. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti dari kegiatan meningkatkan sosialisasi anak e. Mengevaluasi sosialisasi anak f. Tindak lanjut dengan merencanakan refleksi terhadap kegiatan sosialisasi anak		√ √ √		

B. Deskripsi Siklus I

Siklus satu dilaksanakan pada hari Senin-Jumat tanggal 2-6 Oktober 2017, yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi serta replanning.

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan.
- b. Membuat rencana kegiatan Siklus 1.
- c. Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan satu siklus dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- d. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- e. Membuat lembar pengamatan (observasi).
- f. Menyiapkan tempat bermain media pembelajaran yang digunakan serta perlengkapan lain dibuat lebih menarik agar anak termotivasi dan berniat melaksanakan kegiatan yang telah dipersiapkan.
- g. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

2. Pelaksanaan

- a. RKH Ke - 1

Hari/Tanggal : Senin, 2 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Nama

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Guru mengajak anak-anak ke tempat bermain yang telah disiapkan.
- 2) Guru menjelaskan kepada anak tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Guru menyuruh 3 orang anak menyebutkan nama teman yang ditunjuk guru.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.

- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

b. RKH Ke - 2

Hari/Tanggal : Selasa, 3 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Jenis Kelamin

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu menyebutkan nama.
- 2) Guru mengatur posisi berdiri anak membentuk lingkaran.
- 3) Guru menjelaskan kepada anak tentang perbedaan laki-laki dan perempuan.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

c. RKH Ke - 3

Hari/Tanggal : Rabu, 4 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Alamat

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu menyebutkan jenis kelamin.
- 2) Guru membagi anak dalam 5 kelompok.
- 3) Guru menjelaskan kepada anak tentang alamat.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "kelompok pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh kelompok lainnya untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

d. RKH Ke - 4

Hari/Tanggal : Kamis, 5 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Jumlah Saudara

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu alamat.
- 2) Guru melakukan tanya jawab tentang jumlah saudara yang dimiliki peserta didik.
- 3) Guru membagi anak dalam 5 kelompok.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.

- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "kelompok pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh kelompok lainnya untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

e. RKH Ke - 5

Hari/Tanggal : Jum'at, 6 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Aku Anak Islam

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu jumlah saudara.
- 2) Guru menjelaskan kepada anak tentang peralatan sholat dan melakukan tanya jawab.
- 3) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 4) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 5) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 6) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 7) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 8) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

3. Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan bermain petak umpet untuk meningkatkan sosialisasi anak selama siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5. Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus I

No	Nama	Anak mau bergabung dalam permainan				Anak dapat mematuhi aturan				Anak memiliki teman bermain				Anak sabar dalam menunggu giliran			
		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	Al Vino		√			√					√			√			
2	Annisa		√					√				√			√		
3	Bambang	√				√						√			√		
4	Billy	√					√			√				√			
5	Cinta			√				√			√				√		
6	Fauzi		√				√				√			√			
7	Hafid	√						√				√				√	
8	Kyane				√		√					√		√			
9	Natasya A.	√					√			√						√	
10	Natasya W.	√						√			√						√
11	Naura		√						√			√					√
12	Putri			√		√				√					√		
13	T. Jihan			√					√				√		√		
14	Zahra				√				√				√			√	
15	Zidan				√		√				√				√		
JUMLAH		5	4	3	3	3	5	4	3	3	5	4	3	4	6	3	2
PERSENTASE (%)		3 3	2 7	2 0	2 0	2 0	3 3	2 7	2 0	2 0	3 3	2 7	20	2 7	4 0	3 20	2 13

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Dari tabel diatas hasil peningkatan sosilisasi anak dapat disimpulkan kedalam tabel di bawah ini dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana: P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

Tabel 4.6. Kondisi Setelah Dilakukan Siklus I

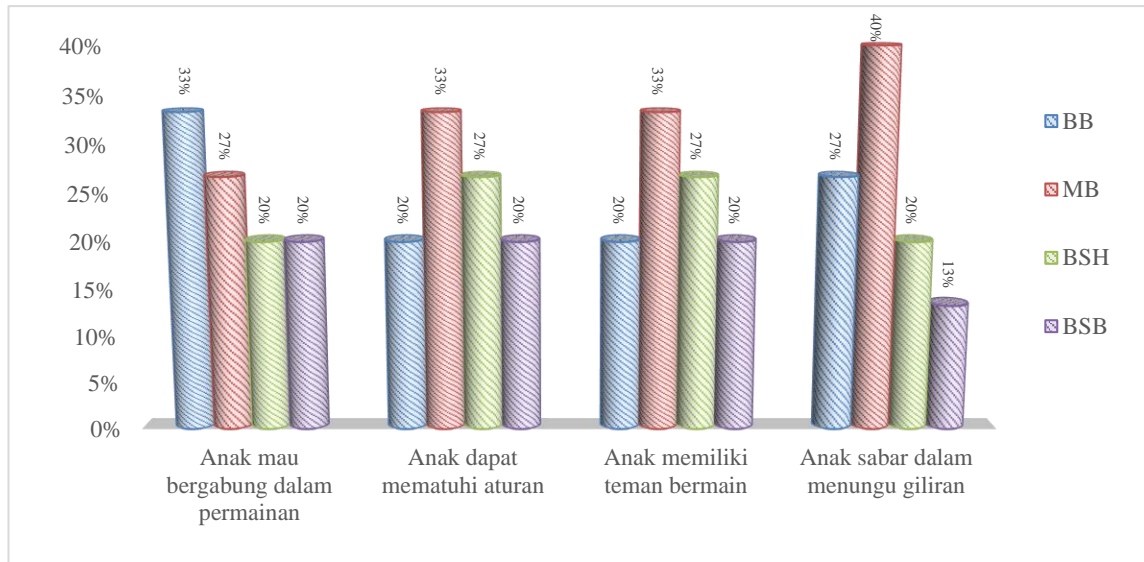
No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	5	4	3	3	15
		33%	27%	20%	20%	100%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	3	5	4	3	15
		20%	33%	27%	20%	100%
3.	Anak memiliki teman bermain	3	5	4	3	15
		20%	33%	27%	20%	100%
4.	Anak sabar dalam menungu giliran	4	6	3	2	15
		27%	40%	20%	13%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

1. Anak mau bergabung dalam permainan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (33%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (27%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (20%).
2. Anak dapat mematuhi aturan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (20%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (27%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (20%).
3. Anak memiliki teman bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (20%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (27%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (20%).
4. Anak memiliki teman bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (27%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (13%).

Maka dari tabel di atas perbedaan peningkatan sosialisasi anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4.2. Kondisi Penilaian Siklus I



Berdasarkan tabel dan grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7. Kondisi Siklus I Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	F3	F4	Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	3	3	6
		20%	20%	40%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	4	3	7
		27%	20%	47%
3.	Anak memiliki teman bermain	4	3	7
		27%	20%	47%
4.	Anak sabar dalam menunggu giliran	3	2	5
		20%	13%	33%
Nilai Rata-rata		42%		

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa mulai ada peningkatan pada sosialisasi anak dibandingkan sebelum diadakannya tindakan. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan, Anak mau bergabung dalam permainan sebanyak 40%, Anak dapat mematuhi aturan sebanyak 47%, Anak memiliki teman bermain sebanyak 47%, Anak sabar dalam menunggu giliran sebanyak 33%. Dan mendapat nilai rata-rata sebanyak 42%. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi anak sudah meningkat. Namun hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan belum sesuai dengan harapan maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan selanjutnya yaitu melaksanakan tindakan siklus ke II.

4. Refleksi dan Perencanaan Ulang

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak masih jauh dari yang diharapkan. Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti belum sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok dan kurang efektif dalam menggunakan waktu.
- b) Berusaha terus mempertahankan dan memperbaiki dalam merancang kegiatan pembelajaran.
- c) Penjelasan guru kurang dapat diterima anak terlihat dari kegiatan anak yang kurang sesuai.
- d) Minat anak pada umumnya tidak menunjukkan kemauan melakukan kegiatan.
- e) Hasil evaluasi pada siklus I mencapai rata-rata 41.7%.

Untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada pelaksanaan siklus II, dengan dibuat perencanaan. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan untuk melakukan siklus berikutnya adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti harus mengenali latar belakang anak didik yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok.
- b) Memberikan motivasi kepada anak didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.
- c) Membuat kegiatan pembelajaran dan alat peraga yang lebih menarik lagi.
- d) Memberi penghargaan dan penguatan terhadap kemampuan anak.

C. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin-Jumat, tanggal 9-13 Oktober 2017. Seperti pada siklus I, siklus II terdiri dari empat tahap, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi serta replanning.

1. Perencanaan

Pada siklus II berdasarkan replanning siklus I yaitu:

- a) Membuat skenario perbaikan.
- b) Membuat rencana kegiatan Siklus 2.
- c) Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan satu siklus dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- d) Menyiapkan tempat dan media pembelajaran yang lebih menarik.
- e) Membuat lembar pengamatan (observasi).
- f) Merencanakan pengelolaan kelas.
- g) Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

2. Pelaksanaan

- a. RKH Ke - 1

Hari/Tanggal : Senin, 9 Oktober 2017

Tema : LINGKUNGAN

Sub sub Tema : Gedung Sekolahku

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Guru mengajak anak-anak ke tempat bermain yang telah disiapkan.
- 2) Guru melakukan tanya jawab tentang gedung sekolah.

- 3) Guru menjelaskan kepada anak tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

b. RKH Ke - 2

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Oktober 2017

Tema : Lingkunganku

Sub sub Tema : Halaman Sekolahku

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu gedung sekolahku.
- 2) Guru mengatur posisi duduk anak membentuk lingkaran di halaman sekolah.
- 3) Guru mengadakan tanya jawab kepada anak tentang halaman sekolahku.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

c. RKH Ke - 3

Hari/Tanggal : Rabu, 11 Oktober 2017

Tema : Lingkunganku

Sub sub Tema : Ruanganku Sekolahku

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu halaman sekolahku.
- 2) Guru membagi anak dalam 5 kelompok.
- 3) Guru menyuruh anak didik menyebutkan benda dalam ruangan sekolahku.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

d. RKH Ke - 4

Hari/Tanggal : Kamis, 12 Oktober 2017

Tema : Lingkunganku

Sub sub Tema : Tempat Bermain Sekolahku

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu ruangan sekolahku.
- 2) Guru melakukan tanya jawab tentang nama mainan yang ada di tempat bermain sekolahku.
- 3) Guru mengajak anak bermain petak umpet.

- 4) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 5) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 6) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 7) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 8) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 9) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

e. RKH Ke - 5

Hari/Tanggal : Jum'at, 13 Oktober 2017

Tema : Lingkunganku

Sub sub Tema : Orang yang Ada di Sekolahku

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu tempat bermain sekolahku.
- 2) Guru melakukan tanya jawab tentang siapa saja orang yang ada di sekolah beserta tugas dan fungsinya.
- 3) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 4) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 5) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 6) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 7) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 8) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 9) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru dan evaluasi yang dilaksanakan didapat bahwa pada kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena dapat dilihat

dari hasil kegiatan bermain petak umpet yang dilakukan anak belum memuaskan. Maka dari itu saya harus mempersiapkan siklus selanjutnya sampai hasil yang diperoleh sesuai yang diharapkan. Hasil evaluasi ini diperoleh dari refleksi yang dilakukan pada setiap kali pertemuan pada proses belajar mengajar dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan proses belajar mengajar selama siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8. Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus II

No	Nama	Anak mau bergabung dalam permainan				Anak dapat mematuhi aturan				Anak memiliki teman bermain				Anak sabar dalam menunggu giliran			
		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	Al Vino			√			√				√			√			
2	Annisa			√					√				√			√	
3	Bambang	√				√						√				√	
4	Billy		√					√		√				√			
5	Cinta				√			√				√				√	
6	Fauzi				√			√				√			√		
7	Hafid			√				√				√					√
8	Kyane				√			√				√			√		
9	Natasya A.	√						√		√							√
10	Natasya W.		√					√			√						√
11	Naura		√						√			√					√
12	Putri				√	√				√						√	
13	T. Jihan			√					√				√		√		
14	Zahra				√				√				√			√	
15	Zidan				√		√				√				√		
JUMLAH		2	3	4	6	2	2	7	4	3	3	6	3	2	4	5	4
PERSENTASE (%)		1 3	2 0	2 7	40	1 3	1 3	4 7	2 7	2 0	2 0	4 0	2 0	1 3	2 7	3 3	27

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Dari tabel diatas hasil peningkatan sosialisasi anak dapat disimpulkan kedalam tabel di bawah ini dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana: P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

Tabel 4.9. Kondisi Setelah Diadakan Siklus II

No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	2	3	4	6	15
		13%	20%	27%	40%	100%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	2	2	7	4	15
		13%	13%	47%	27%	100%
3.	Anak memiliki teman bermain	3	3	6	3	15
		20%	20%	40%	20%	100%
4.	Anak sabar dalam menunggu giliran	2	4	5	4	15
		13%	27%	33%	27%	100%

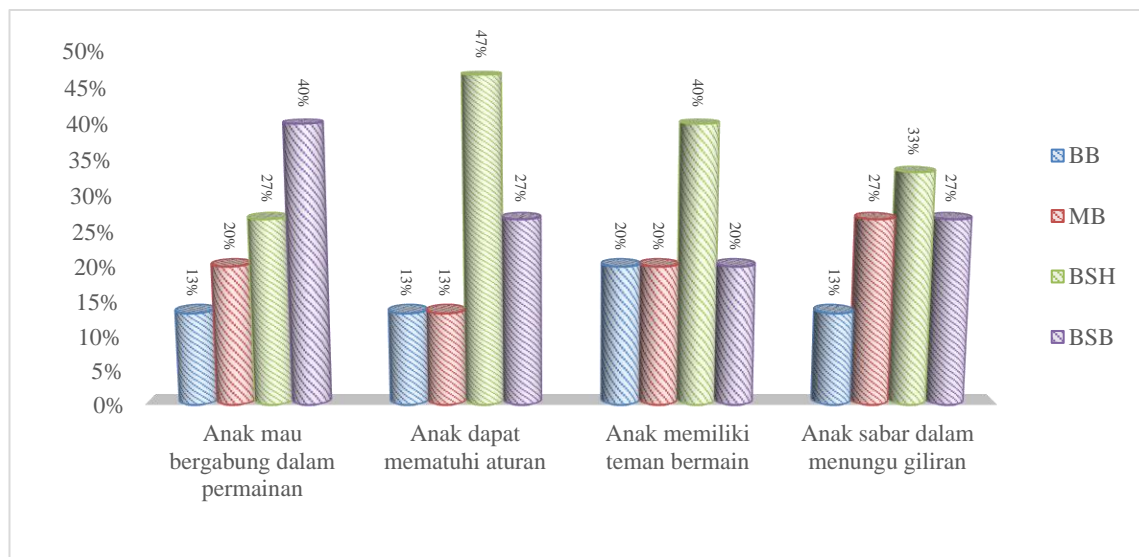
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

1. Anak mau bergabung dalam permainan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (27%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (40%).
2. Anak dapat mematuhi aturan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (13%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (47%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (27%).
3. Anak memiliki teman bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (20%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (20%).

4. Anak sabar dalam menunggu giliran, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (27%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (27%).

Maka dari tabel di atas perbedaan peningkatan sosialisasi anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4.3. Kondisi Penilaian Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10. Kondisi Siklus II Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	F3	F4	Persentase(%) BSB+BSH
		BSH	BSB	
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	4	6	10
		27%	40%	67%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	7	4	11
		47%	27%	74%
3.	Anak memiliki teman bermain	6	3	9
		40%	20%	60%
4.	Anak sabar dalam	5	4	9

	menunggu giliran	33%	27%	60%
Nilai Rata-rata		65 %		

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa mulai ada peningkatan pada sosialisasi anak dibandingkan siklus sebelumnya. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan, Anak mau bergabung dalam permainan sebanyak 67%, Anak dapat mematuhi aturan sebanyak 74%, Anak memiliki teman bermain sebanyak 60%, Anak sabar dalam menunggu giliran sebanyak 60%. Dan mendapat nilai rata-rata sebanyak 65%. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi anak sudah meningkat. Namun hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan belum sesuai dengan harapan maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan selanjutnya yaitu melaksanakan tindakan siklus ke III.

4. Refleksi dan Perencanaan Ulang

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak terlihat sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- b) Materi yang disajikan sesuai kemampuan anak.
- c) Metode yang digunakan memotivasi anak untuk tertarik dan senang karena kegiatan sesuai dengan materinya.
- d) Alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- e) Hasil evaluasi pada siklus II mencapai rata-rata 65%.
- f) Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang telah disusun.
- g) Dalam melaksanakan kegiatan umumnya tidak menemukan kelemahan tetapi penggunaan media dan metode serta penjelasan kegiatan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Berdasarkan hasil refleksi penulis memutuskan untuk merencanakan siklus III dapat dibuat perencanaan ulang (*replanning*) sebagai berikut:

- a) Tetap memberikan motivasi ke anak agar anak merasa gembira melakukan kegiatan pembelajaran.
- b) Memberi penguatan secara verbal dan nonverbal kepada semua anak.
- c) Memberikan penghargaan kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik.

D. Deskripsi Siklus III

Siklus tiga dilaksanakan pada hari Senin-Jumat tanggal 16-20Oktober 2017, yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi serta replanning.

1. Perencanaan

- a) Membuat skenario perbaikan.
- b) Membuat rencana kegiatan Siklus 3.
- c) Membuat rencana kegiatan satu siklus dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- d) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- e) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
- f) Alat peraga yang digunakan serta perlengkapan lain dibuat lebih menarik agar anak termotivasi dan berniat melaksanakan kegiatan yang telah dipersiapkan.
- g) Memberikan penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa bangga dan senang dalam mengikuti setiap kegiatan dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan

- a. RKH Ke - 1

Hari/Tanggal : Senin, 16 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Nama

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Guru mengajak anak-anak ke tempat bermain yang telah disiapkan.
- 2) Guru menjelaskan kepada anak tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Guru menyuruh 3 orang anak menyebutkan nama teman yang ditunjuk guru.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

b. RKH Ke - 2

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Jenis Kelamin

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu menyebutkan nama teman.
- 2) Guru mengatur posisi berdiri anak membentuk lingkaran.
- 3) Guru menjelaskan kepada anak tentang perbedaan laki-laki dan perempuan.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.

- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh anak-anak lain selain pencari untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

c. RKH Ke - 3

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Alamat

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu menyebutkan jenis kelamin.
- 2) Guru membagi anak dalam 5 kelompok.
- 3) Guru menjelaskan kepada anak tentang alamat.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "kelompok pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh kelompok lainnya untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

d. RKH Ke - 4

Hari/Tanggal : Kamis, 19 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Jumlah Saudara

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu alamat.
- 2) Guru melakukan tanya jawab berapa jumlah saudara yang dimiliki peserta didik
- 3) Guru membagi anak dalam 5 kelompok.
- 4) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 6) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 7) Guru menentukan siapa yang menjadi "kelompok pencari" pertama.
- 8) Guru menyuruh kelompok lainnya untuk bersembunyi.
- 9) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 10) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

e. RKH Ke - 5

Hari/Tanggal : Jum'at, 20 Oktober 2017

Tema : Diri Sendiri

Sub sub Tema : Aku Anak Islam

Langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Appersepsi, mengulang dan menjelaskan kegiatan hari kemarin yaitu jumlah saudara.
- 2) Guru menjelaskan kepada anak tentang peralatan sholat dan melakukan tanya jawab.
- 3) Guru mengajak anak bermain petak umpet.
- 4) Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- 5) Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.
- 6) Guru menentukan siapa yang menjadi "pencari" pertama.
- 7) Guru memotivasi anak yang belum dan mulai berkembang.
- 8) Guru mengumpulkan dan memberi pujian pada hasil kerja anak.

3. Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi kemampuan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet selama siklus III dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Hasil Observasi Penilaian Siklus III

No	Nama	Anak mau bergabung dalam permainan				Anak dapat mematuhi aturan				Anak memiliki teman bermain				Anak sabar dalam menunggu giliran			
		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	Al Vino			√				√				√		√			
2	Annisa			√					√				√				√
3	Bambang		√				√					√					√
4	Billy			√				√				√		√			
5	Cinta				√				√				√			√	
6	Fauzi				√			√					√			√	
7	Hafid		√						√			√					√
8	Kyane				√			√					√			√	
9	Natasya A.	√						√		√							√
10	Natasya W.				√			√					√				√
11	Naura			√					√			√					√
12	Putri				√	√					√					√	
13	T. Jihan			√					√				√			√	
14	Zahra				√				√				√			√	
15	Zidan				√		√						√		√		
JUMLAH		1	2	5	7	1	2	6	6	1	1	5	8	1	2	6	6
PERSENTASE (%)		7	13	33	47	7	13	40	40	7	7	33	53	7	13	40	40

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Dari tabel diatas hasil peningkatan kecerdasan estetika anak dapat disimpulkan kedalam tabel di bawah ini dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana:P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

Tabel 4.12. Kondisi Setelah Diadakan Siklus III

No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	1	2	5	7	15
		7%	13%	33%	47%	100%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	1	2	6	6	15
		7%	13%	40%	40%	100%
3.	Anak memiliki teman bermain	1	1	5	8	15
		7%	7%	33%	53%	100%
4.	Anak sabar dalam menungu giliran	1	2	6	6	15
		7%	13%	40%	40%	100%

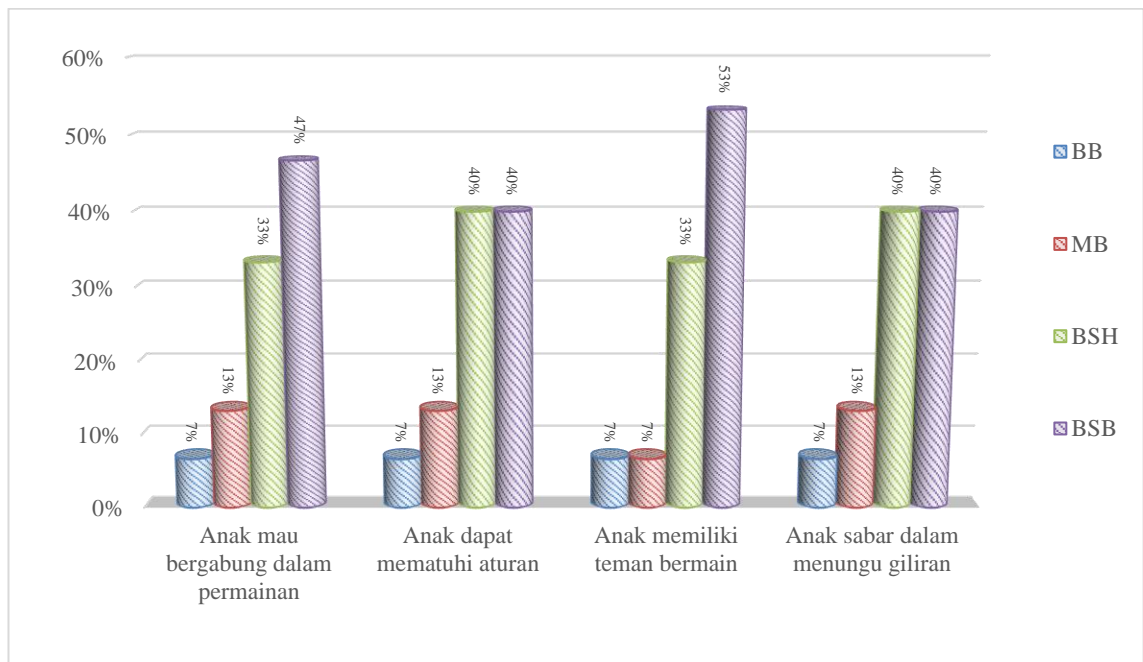
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

1. Anak mau bergabung dalam permainan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (7%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (13%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang anak (47%).
2. Anak dapat mematuhi aturan,yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (7%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (13%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (40%).
3. Anak memiliki teman bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (7%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (7%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (53%).
4. Anak sabar dalam menungu giliran,yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (7%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (13%),

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (40%),
 Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (40%).

Maka dari tabel di atas perbedaan peningkatan sosialisasi anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4.4. Kondisi Penilaian Siklus III



Berdasarkan tabel dan grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13. Kondisi Siklus III Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	F3	F4	Persentase(%)
		BSH	BSB	
1.	Anak mau bergabung dalam permainan	5	7	12
		33%	47%	80%
2.	Anak dapat mematuhi aturan	6	6	12
		40%	40%	80%
3.	Anak memiliki teman bermain	5	8	13
		33%	53%	87%
4.	Anak sabar dalam	6	6	12

menunggu giliran	40%	40%	80%
Nilai Rata-rata	82%		

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa sosialisasi anak pada siklus III mengalami peningkatan dan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hasil observasi pada siklus III menunjukkan, Anak mau bergabung dalam permainan sebanyak 80%, Anak dapat mematuhi aturan sebanyak 80%, Anak memiliki teman bermain sebanyak 87%, Anak sabar dalam menunggu giliran sebanyak 80%. Dan mendapat nilai rata-rata pada siklus III adalah 82%. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi anak sudah meningkat. Dan hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan harapan maka dari itu peneliti memutuskan untuk berhenti pada siklus III ini.

4. Refleksi

Adapun keberhasilan yang diperoleh selama siklus III ini adalah sebagai berikut:

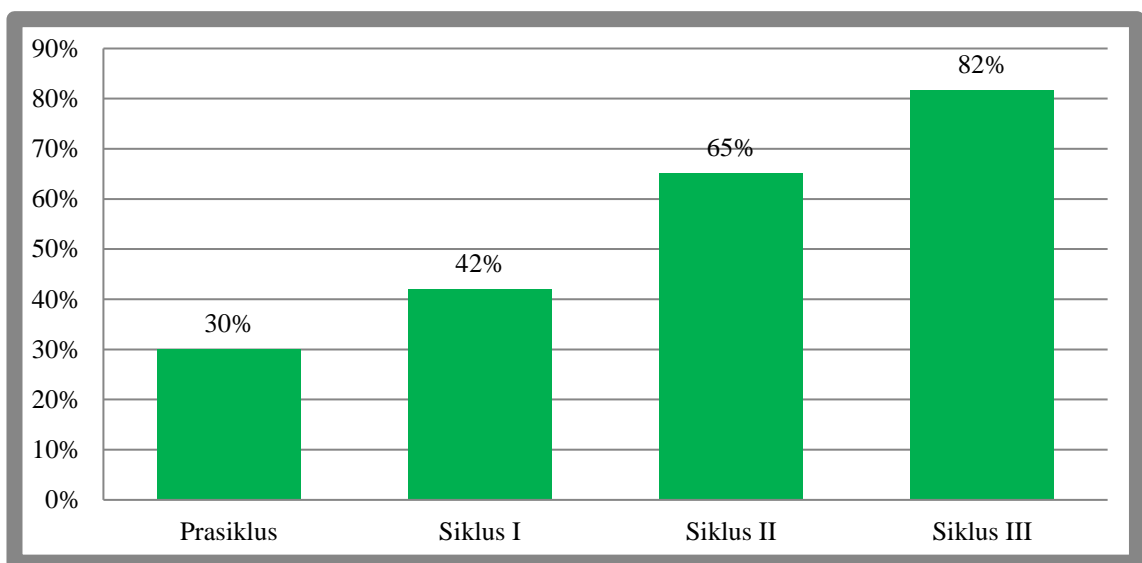
- a) Sosialisasi anak sudah meningkat, yaitu Anak mau bergabung dalam permainan, Anak dapat mematuhi aturan, Anak memiliki teman bermain, dan Anak sabar dalam menunggu giliran, sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari persentase data dari observasi terhadap sosialisasi anak yang meningkat dari 30% pada prasiklus menjadi 42% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 65% pada siklus II, dan meningkat menjadi 82% pada siklus III.
- b) Setelah kegiatan selesai, dengan pengarahan yang diberikan pada saat pembelajaran, sebagian anak dapat melakukan kegiatan dengan baik.
- c) Meningkatnya sosialisasi anak didukung oleh aktifitas guru dalam membantu proses pembelajaran serta merefleksi pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.

E. Pembahasan

Proses penelitian pada siklus I sampai siklus III terlaksana dengan baik, sosialisasi anak sangat meningkat. Dengan demikian dapatlah dinyatakan PTK yang dilakukan dapat meningkatkan sosialisasianak melalui permainan petak umpet di RA Hj. Fauziah Binjai.

Hasil observasi sosialisasi anak dalam melakukan kegiatan sesuai petunjuk melalui permainan petak umpet pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 4.5. Hasil Penilaian dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Dari grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan tindakan sebanyak tiga siklus terjadi peningkatan sosialisasi anak yang dilakukan melauipermainan petak umpet. Hasil ini terbukti dan dapat dilihat dari grafik diatas yang menunjukkan bahwa kemampuan anak rata-rata sudah mencapai 82%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini melibatkan 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan kelompok B RA Hj. Fauziah Binjai. Penilaian ini dimulai dari prasiklus yang memperlihatkan kondisi awal anak ketika belum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas. Setelah prasiklus baru dilakukan siklus I, siklus II, maupun siklus III dan seterusnya, jika memang perlu dilakukan. Pada Penelitian Tindakan Kelas ini setelah dilakukan siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat bahwa sosialisasi anak telah meningkat melalui permainan petak umpet. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian indikator dan meningkatnya sosialisasi anak yaitu anak mau bergabung dalam permainan, anak dapat mematuhi aturan, anak memiliki teman bermain, dan anak sabar dalam menunggu giliran.

Peningkatan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet, dapat dilihat dari persentase yang semakin meningkat ketika dilakukan prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Ketika prasiklus persentasenya hanya 30% saja anak yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, kemudian ketika dilakukan siklus I mulai meningkat menjadi 42%. Karena siklus I belum mencapai indikator, maka dilakukan siklus II. Pada siklus II ini juga mengalami peningkatan menjadi 65%. Karena siklus II belum juga mencapai indikator, maka dilakukan siklus III. Pada Siklus III anak yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik meningkat menjadi 82%, sehingga dapat dikatakan bahwa PTK telah berhasil karena telah mencapai indikator dan meningkatnya sosialisasi anak.

Dilihat dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan petak umpet, sosialisasi anak kelompok B RA Hj. Fauziah Binjai dapat meningkat, memberikan hasil yang memuaskan serta mencapai indikator yang telah ditetapkan.

B. Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang diberikan untuk meningkatkan sosialisasi anak melalui melalui permainan petak umpet adalah :

1. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah dapat menjadi motor penggerak dalam perbaikan terhadap proses pembelajaran. Kepala sekolah sebaiknya menjaga hubungan baik antara kepala sekolah dan guru melalui kerja kolaborasi.
- b. Pihak sekolah harus dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai, dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam perkembangan sosialisasi anak.

2. Bagi Guru

- a. Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik, menyenangkan dan bervariasi agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran.
- b. Guru kelas yang lain hendaknya melakukan pendekatan secara emosional terhadap anak, agar anak tidak merasa minder, takut dan selalu siap dalam mengeluarkan ide atau gagasannya terutama dalam bersosialisasi.
- c. Materi yang diberikan kepada anak hendaklah sesuai dengan konteks kehidupan anak, kata-kata yang sederhana, penyampaian yang jelas dan menarik sehingga akan merangsang anak untuk ikut hanyut dalam permainan petak umpet.

3. Bagi Peneliti Lanjut

Bagi peneliti lanjutan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi tentang temuan peningkatan sosialisasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dharmamulya, Sukirman. Dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*, Press Puri Arsita: Yogyakarta.
- Gordon dan Browne. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Terj. Moeslichatoen. PT. Asdi Mahasatya: Jakarta.
- Hasan, Maimunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*, Terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Kemendiknas. 2010. *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. Depdiknas: Jakarta.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*, Sinar Grafika: Jakarta.
- Kemendiknas. 2009. *Permendiknas Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini: Jakarta.
- Rini Hildayani, dkk. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Satiadarma. 2001. *Persepsi Orangtua Membentuk Perilaku Anak*. Pustaka Populer Obor: Jakarta.
- Sholeh, Abu Ahmadi. Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. PT. RinekaCipta: Jakarta.
- Singgih D. Gunarsa. 2003. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT BPK Gunung Mulia: Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar*. Grasindo: Jakarta.

Sam, Hisam. *25 Pengertian Sosialisasi Menurut Para Ahli Terlengkap*. Diakses dari <http://www.dosenpendidikan.com/25-pengertian-sosialisasi-menurut-para-ahli-terlengkap/>. pada tanggal 5 Juni 2017 pukul 10.50.

Sasrawan, Hedi. *Pengertian Sosialisasi (Artikel Lengkap)*. diakses dari <http://hedisasrawan.blogspot.co.id/2013/01/pengertian-sosialisasi-artikel-lengkap.html>. pada tanggal 5 Juni 2017 pukul 10.47.

Sasabila, Azila. Permainan Tradisional :Petak Umpet diakses dari <http://azilasasabila.blog.upi.edu/2015/10/20/permainan-tradisional-petak-umpet-2/>, pada tanggal 6 Juni 2017 pukul 11.03.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Ika Pilasari
NPM : 1601240045P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Tempat/TanggalLahir : Binjai, 5 Juni 1986
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Anak Ke : 1 (Satu)
Alamat : Jl. Gajah Mada KM. 19 Binjai Kelurahan
Tunggurono Kecamatan Binjai Timur

Nama Orangtua

Ayah : Juliono
Ibu : Suparti

Pendidikan

Tahun 1993-1999 : SD Negeri 026147 Binjai
Tahun1999-2002 : MTsN Binjai
Tahun2002-2005 : MAN Binjai
Tahun 2005-2007 : D2 IAIN
Tahun2007-2010 : S1 STAIS Binjai

L
A
M
P
I
R
A
N

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) PRA SIKLUS

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Usia
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Sabtu, September 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK) Menghafalkan beberapa do'a sehari-hari (PAI) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs) Mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita (Kog) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Hafalan do'a harian : Do'a untuk orangtua - Menjawab pertanyaan berapa usianya dan tanggal lahirnya	Anak, Guru	Observasi	
		Anak, Guru	Observasi	
		Anak, Guru	Observasi	
	II. Kegiatan Inti - Mengekspresikan gerakan lagu "Potong Bebek Angsa". - Bermain petak umpet	Anak, Guru	Penugasan	
		Anak	Observasi	
		Anak	Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan			

<p>Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)</p> <p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas <p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Air, serbet, sabun, bekal anak bermainandi dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	---	---	---	--

Binjai, September 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS I

Nama RA : Hj. Fauziah

**Alamat RA : Jalan Danau Sentani No.1 Kecamatan Binjai Timur
Kelurahan Binjai Timur Kota Binjai**

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 2 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
II	Selasa, 3 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
III	Rabu, 4 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
IV	Kamis, 5 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
V	Jum'at, 6 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas

Mengetahui,

Kepala RA Hj. Fauziah

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd. I

Ika Pilasari

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus I

- Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai
- Siklus : I
- Hari/Tanggal : Senin, 2 Oktober 2017
- Hal yang Harus Diperbaiki : Kegiatan peningkatan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet
- Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan sosialisasianak dengan memperhatikan benda-benda disekitar seperti hewan, tumbuhan, manusia.

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan permainan petak umpet.
2. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu anak-anak.
3. Guru mengelompokkan anak menjadi 5 kelompok sesuai dengan tugas dari setiap kelompok berbeda.
4. Guru menjelaskan aturan permainan dan mendemonstrasikan cara bermainnya.
5. Anak-anak mau mengikuti permainan yang akan dilaksanakan.

Refleksi pelaksanaan untuk siklus I

a) Refleksi Komponen Kegiatan

1. Kegiatan yang dilakukan sesuai indikator dan tingkat perkembangan.
2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Metode pembelajaran yang digunakan membuat anak bereaksi dan tertarik serta sangat antusias.
4. Alat penilaian yang digunakan sesuai tingkat perkembangan anak.

b) Refleksi Proses Kegiatan

1. Pelaksanaan kegiatan sesuai RKH yang disusun dan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Dalam melaksanakan kegiatan pada umumnya tidak terdapat kelemahan namun penggunaan metode serta penjelasan kegiatan perlu ditingkatkan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil refleksi, saya memutuskan untuk merencanakan siklus II karena berdasarkan hasil observasi anak, belum menunjukkan peningkatan sosialisasi anak sesuai dengan apa yang diharapkan.

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)
SIKLUS I**

RKHKe	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)
2	Menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan	Bermain petak umpet	Do'a, persiapan pulang
3	Mengungkapkan sebab akibat	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)
4	Doa, salam, absen dan menabung	Bermain petak umpet	Do'a, persiapan pulang
5	Mengerjakan maze	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1) SIKLUS 1

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas>Nama
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan (Kog) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Membaca Iqro - Mencoba meniru tulisan namanya	Anak, Guru Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Observasi Unjuk Kerja	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH2) SIKLUS 1

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Jenis Kelamin
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda (Kog)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
	- Iqro - Menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan	Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Bercerita	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak, Guru Anak	Observasi Hasil Karya	
Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pillasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 3) SIKLUS 1

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Alamat
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Mengungkapkan sebab akibat (Kog)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
	- Iqro - Mengungkapkan akibat dari tidak tau alamat	Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Bercerita	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Hasil Karya	
Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 4) SIKLUS 1

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Jumlah Saudara
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
	- Iqro - Menjawab pertanyaan "Berapa jumlah saudaramu?"	Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Bercerita	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Hasil Karya	
Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH5) SIKLUS 1

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Aku Anak Islam
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jum'at, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Menghafalkan beberapa do'a sehari-hari (PAI) Mengerjakan maze (mencari jejak) (Kog) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Menghafal do'a masuk dan keluar masjid - Mengerjakan maze Rosyad pergi ke Masjid	Anak, Guru	Observasi	
		Anak, Guru	Observasi	
		Anak, Guru	Hasil Karya	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet	Anak	Observasi	
		Anak	Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan			

<p>Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask) Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask.2) Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask.39)</p>	<p>makan bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas <p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Air, serbet, sabun, bekal anak</p> <p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	---	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pillasari

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG - PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA GURU/MAHASISWA	:	IKA PILASARI
NPM	:	1601240045P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA HJ. FAUZIAH
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/IDENTITAS
SIKLUS KE	:	I
WAKTU	:	07.30 – 10.30
TANGGAL	:	2 OKTOBER 2017

PETUNJUK

Baca dengan cermat RKH/RK Penelitian dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini:

A. RKH/RK Perbaikan

1. Merumuskan/menentukan

indikator perbaikan pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan

1.2. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 1 = A

<input type="text"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan.

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<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"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 2 = B

B. Skenario Penelitian

3. Menentukan tujuan penelitian, hal-hal yang harus diteliti, dan langkah-langkah penilaian

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian penelitian kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan, dan kerapian.

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6.2. Penggunaan bahasa tulis.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 6 = F

<p>Nilai APKG 1 = R</p> $R = \frac{\dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots}{6} =$

Binjai, 2 Oktober 2017

Penilai I

Suwarni, S. Pd. I

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2

(APKG - PKP2)

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA GURU/MAHASISWA	:	IKA PILASARI
NPM	:	1601240045P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA HJ. FAUZIAH
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/IDENTITAS
SIKLUS KE	:	I
WAKTU	:	07.30 – 10.30
TANGGAL	:	2 OKTOBER 2017

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelolah kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemostrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin

	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruangan dan sumber sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 1 = A

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

	1	2	3	4	5
1.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan dengan materi penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5. Menentukan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 2 = B

3. Mengelola interaksi kelas

	1	2	3	4	5
3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 3 = C

<input type="text"/>

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada anak

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 4 = D

<input type="text"/>

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
5.1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
7.1. Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.2. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.3. Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 7 = G

Nilai APKG PKP 2 = Y

$$Y = \frac{\dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots}{7}$$

Binjai, 2 Oktober 2017

Penilai II

Rizki Octaviani, S. Pd

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN
SIKLUS I

Nama : Ika Pilasari
NPM : 1601240045P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

Kegiatan pembelajaran yang saya lakukan belum sesuai dengan indikator yang saya tentukan.

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami kegiatan pembelajaran atau kurang memahami indikator yang telah ditentukan.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat pengembangan anak?

Materi yang telah saya sajikan belum sesuai dengan tingkat pengembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Kurangnya pendekatan/memahami tingkat perkembangan anak.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan yaitu pada permainan petak umpet, anak senang dan bersemangat melakukannya.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat pengembangan anak?

Alat penilaian yang saya gunakan sudah sesuai dengan tingkat pengembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat pengembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun?

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat menentukan dan mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat, karena telah disusun dan dipersiapkan secara jelas baik materi, metode, dan hasil yang akan dicapai anak.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelompok, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)?

Kelemahan saya yaitu komunikasi dan pendekatan terhadap anak dan penggunaan waktu yang masih belum maksimal.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Persiapan yang kurang sempurna untuk melakukan kegiatan dan pengolahan kelas yang tidak optimal.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Cara memperbaiki kelemahan saya dengan melakukan pendekatan kepada anak, memotivasi anak, dan memberi penghargaan kepada anak yang berhasil.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kekuatan saya merancang kegiatan yaitu mencoba menggunakan metode yang jarang saya lakukan.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

Penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran adalah hasil belajar anak yang belum tercapai.

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?

Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak.

8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Hal-hal unik yang positif anak mau saling membantu teman yang mengalami kesulitan. Dan hal unik yang negatif anak sedikit memaksa membantu teman yang mengalami kesulitan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?

Ya, alasan saya karena, saya mengetahui kegiatan pembelajaran dan hasil yang dicapai dengan penilaian disetiap kegiatan.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelompok yang saya lakukan?(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya).

Banyak anak yang senang dengan pengelolaan yang saya lakukan.

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan cepat?)

Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.

Hal ini terjadi karena:

Masih ada beberapa anak yang konsentrasinya pecah karena asyik mengobrol dengan temannya.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak-anak bersemangat dan berlomba dengan teman yang lain.

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

Sebagian, Penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami antara penilaian dan indikator yang ada.

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Sebagian anak mulai mampu untuk mencapainya.

Hal ini terjadi karena:

Masih ada beberapa anak yang kurang konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan.

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

Saya kurang dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik.

Hal ini terjadi karena:

Saya harus mengalihkan konsentrasi anak yang melihat-lihat benda-benda sekitar dengan kegiatan yang saya lakukan.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

Kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain.

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS II**

Nama RA : Hj. Fauziah
**Alamat RA : Jalan Danau Sentani No.1 Kecamatan Binjai Timur
Kelurahan Binjai Timur Kota Binjai**
Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 9 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Lingkunganku/Sekolahku
II	Selasa, 10 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Lingkunganku/Sekolahku
III	Rabu, 11 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Lingkunganku/Sekolahku
IV	Kamis, 12 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Lingkunganku/Sekolahku
V	Jum'at, 13 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Lingkunganku/Sekolahku

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus II

- Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai
- Siklus : II
- Hari/Tanggal : Senin, 9 Oktober 2017
- Hal yang Harus Diperbaiki : Kegiatan peningkatan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet
- Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan sosialisasianak dengan memperhatikan benda-benda disekitar seperti hewan, tumbuhan, manusia.

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru mulai mengajarkan dan menjelaskan tentang lingkungan sekitar.
2. Guru menjelaskan dengan alat peraga yang tersedia.
3. Guru memberikan penilaian terhadap hasil karya anak.
4. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil karya anak.

Refleksi pelaksanaan untuk siklus II

a) Refleksi Komponen Kegiatan

1. Kegiatan yang dilakukan sesuai indikator dan tingkat perkembangan.
2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Metode pembelajaran yang digunakan membuat anak bereaksi dan tertarik serta sangat antusias.
4. Alat penilaian yang digunakan sesuai tingkat perkembangan anak.

b) Refleksi Proses Kegiatan

1. Pelaksanaan kegiatan sesuai RKH yang disusun dan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Dalam melaksanakan kegiatan pada umumnya tidak terdapat kelemahan namun penggunaan media dan metode serta penjelasan kegiatan perlu ditingkatkan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil refleksi, saya memutuskan untuk merencanakan siklus III karena berdasarkan hasil karya anak tidak menunjukkan peningkatan sosialisasi anaksesuai dengan apa yang diharapkan.

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN
SIKLUS II**

RKHKe	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Mau bermain dengan teman	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)
2	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh	Bermain petak umpet	Do'a, persiapan pulang
3	Menghafal do'a akan dan bangun tidur	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)
4	Membuang sampah pada tempatnya	Bermain petak umpet	Do'a, persiapan pulang
5	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1) SIKLUS 2

Tema	: Lingkunganku	Kelompok	: B
Sub Tema/Sub sub tema	: Sekolahku/Gedung Sekolahku	Hari/Tanggal	: Senin, Oktober 2017
Semester	: I	Waktu	: 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Mengajak teman untuk bermain (Kog)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Iqro - Mengajak teman bermain petak umpet	Anak, Guru Anak, Guru Anak	Observasi Observasi Hasil Karya	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)				
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask.2)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask.39)</p>	<p>kelas</p> <p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 2) SIKLUS 2

Tema : Lingkunganku
 Sub Tema/Sub sub tema : Sekolahku/Halaman Sekolahku
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (MK) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Membaca Iqro - Berlari sambil melompat di halaman sekolah dengan seimbang tanpa jatuh	Anak, Guru Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Observasi Hasil Karya	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 3) SIKLUS 2

Tema : Lingkunganku
 Sub Tema/Sub sub tema : Sekolahku/Ruangan Sekolahku
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Menghafal do'a sehari-hari (PAI)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
	- Membaca Iqro - Menghafal do'a akan dan bangun tidur	Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Hasil Karya	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Hasil Karya	
Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 4) SIKLUS 2

Tema	: Lingkunganku	Kelompok	: B
Sub Tema/Sub sub tema	: Sekolahku/Tempat Bermain Sekolahku	Hari/Tanggal	: Kamis, Oktober 2017
Semester	: I	Waktu	: 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
<p>Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask)</p> <p>Iqro (PAI)</p> <p>Membuang sampah pada tempatnya (MK)</p> <p>Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK)</p> <p>Menaati peraturan permainan (Bhs)</p> <p>Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)</p> <p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p>	<p>I. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Doa, salam, absen dan menabung - Membaca Iqro - Membuang sampah pada tempatnya 	<p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan 	<p>Anak</p> <p>Anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Hasil Karya</p>	
	<p>III. Kegiatan Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas 	<p>Air, serbet, sabun, bekal anak</p> <p>Permainan di dalam</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p>	

<p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	--	-----------------------------------	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pillasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH5) SIKLUS 2

Tema : Lingkunganku
 Sub Tema/Sub sub tema : Sekolahku/Orang yang Ada di Sekolahku
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jum'at, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Kog) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Membaca Iqro - Menjawab pertanyaan: Siapa saja orang yang ada di sekolah?	Anak, Guru Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Observasi Observasi	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Observasi	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama			

<p>Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)</p> <p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas <p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Air, serbet, sabun, bekal anak</p> <p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	--	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG - PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA GURU/MAHASISWA	: IKA PILASARI
NPM	: 1601240045P
TEMPAT MENGAJAR	: RA HJ. FAUZIAH
KELAS/KB/TPA	: B
TEMA/SUB TEMA	: LINGKUNGAN/SEKOLAHKU
SIKLUS KE	: II
WAKTU	: 07.30 – 10.30
TANGGAL	: 9 OKTOBER 2017

PETUNJUK

Baca dengan cermat RKH/RK Penelitian dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini:

A. RKH/RK Perbaikan

1. Merumuskan/menentukan

**indikator perbaikan
pembelajaran dan
mementukan kegiatan
perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki.

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 1 = A

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan.

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<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"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 2 = B

B. Skenario Penelitian

3. Menentukan tujuan penelitian, hal-hal yang harus diteliti, dan langkah-langkah penilaian

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataanruang kelas

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian penelitian kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan, dan kerapian.

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6.2. Penggunaan bahasa tulis.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 6 = F

Nilai APKG 1 = R

$$R = \frac{\dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots}{6}$$

Binjai, 9 Oktober 2017

Penilai I

Suwarni, S. Pd. I

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2

(APKG - PKP2)

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN

NAMA GURU/MAHASISWA	:	IKA PILASARI
NPM	:	1601240045P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA HJ. FAUZIAH
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	LINGKUNGANKU/SEKOLAHKU
SIKLUS KE	:	II
WAKTU	:	07.30 – 10.30
TANGGAL	:	9 OKTOBER 2017

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelolah kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemostrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin

	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruangan dan sumber sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 1 = A

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

	1	2	3	4	5
2.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan dengan materi penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5. Menentukan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 2 = B

3. Mengelola interaksi kelas

	1	2	3	4	5
3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 3 = C

<input type="text"/>

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada anak

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 4 = D

<input type="text"/>

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
5.1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
7.5. Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.6. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.7. Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.8. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 7 = G

Nilai APKG PKP 2 = Y

$$Y = \frac{\dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots}{7}$$

Binjai, 9 Oktober 2017

Penilai II

Rizki Octaviani, S. Pd

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN
SIKLUS II

Nama : Ika Pilasari
NPM : 1601240045P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

Kegiatan pembelajaran yang saya lakukan belum sesuai dengan indikator yang saya tentukan.

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami kegiatan pembelajaran atau kurang memahami indikator yang telah ditentukan.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat pengembangan anak?

Materi yang telah saya sajikan belum sesuai dengan tingkat pengembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Kurangnya pendekatan/memahami tingkat perkembangan anak.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan yaitu pada permainan petak umpet, anak senang dan bersemangat melakukannya.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat pengembangan anak?

Alat penilaian yang saya gunakan sudah sesuai dengan tingkat pengembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat pengembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun?

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat menentukan dan mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat, karena telah disusun dan dipersiapkan secara jelas baik materi, metode, dan hasil yang akan dicapai anak.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelompok, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)?

Kelemahan saya yaitu penggunaan waktu yang masih belum maksimal.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Persiapan yang kurang sempurna untuk melakukan kegiatan dan pengolahan kelas yang tidak optimal.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Cara memperbaiki kelemahan saya dengan mengefisienkan waktu yang tersedia, mengajak anak untuk fokus dalam melakukan kegiatan.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kekuatan saya merancang kegiatan mencoba menggunakan metode yang jarang saya lakukan.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

Penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran adalah hasil belajar anak yang belum tercapai.

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?

Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak.

8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Hal-hal unik yang positif anak mau saling membantu teman yang mengalami kesulitan. Dan hal unik yang negatif anak sedikit memaksa membantu teman yang mengalami kesulitan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?

Ya, alasan saya karena, saya mengetahui kegiatan pembelajaran dan hasil yang dicapai dengan penilaian disetiap kegiatan.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelompok yang saya lakukan?(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya).

Banyak anak yang senang dengan pengelolaan yang saya lakukan.

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan cepat?

Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.

Hal ini terjadi karena:

Masih ada beberapa anak yang konsentrasinya pecah karena asyik mengobrol dengan temannya.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak-anak bersemangat dan berlomba dengan teman yang lain.

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

Sebagian, Penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami antara penilaian dan indikator yang ada.

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Sebagian anak mulai mampu untuk mencapainya.

Hal ini terjadi karena:

Masih ada beberapa anak yang kurang konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan.

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

Saya kurang dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik.

Hal ini terjadi karena:

Saya harus mengalihkan konsentrasi anak yang melihat-lihat benda-benda sekitar dengan kegiatan yang saya lakukan.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

Kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain.

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS III**

Nama RA : Hj. Fauziah
**Alamat RA : Jalan Danau Sentani No.1 Kecamatan Binjai Timur
Kelurahan Binjai Timur Kota Binjai**
Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 2 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
II	Selasa, 3 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
III	Rabu, 4 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
IV	Kamis, 5 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas
V	Jum'at, 6 Oktober 2017	07.30 - 10.30 WIB	Diri Sendiri/Identitas

Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd. I

Ika Pilasari

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus III

- Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai
- Siklus : III
- Hari/Tanggal : Senin, 16 Oktober 2017
- Hal yang Harus Diperbaiki : Kegiatan peningkatan sosialisasi anak melalui permainan petak umpet
- Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan sosialisasi anak dengan memperhatikan benda-benda disekitar seperti hewan, tumbuhan, manusia.

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru mulai mengajarkan dan mendemonstrasikan permainan petak umpet yang akan dilakkukan.
2. Guru menjelaskan aturan permainan.
3. Guru memberikan penilaian terhadap hasil karya anak.
4. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil karya anak.

Hasil Perbaikan Siklus III

Setelah proses perbaikan kegiatan siklus III terlaksana maka saya menilai dan melihat hasil karya anak pada umumnya sudah cukup baik sehingga saya mengambil keputusan bahwa tidak perlu lagi melaksanakan perbaikan pada siklus III. Hal ini didasarkan pada:

1. Hasil karya anak sudah sangat memuaskan.
2. Proses kegiatan prebaikan berlangsung baik sesuai rencana
3. Pernyataan dan masukan teman sejawat yang menyatakan kegiatan sudah berhasil dengan baik.

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN
SIKLUS III

RKHKe	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)
2	Menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan	Bermain petak umpet	Do'a, persiapan pulang
3	Mengungkapkan sebab akibat	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)
4	Doa, salam, absen dan menabung	Bermain petak umpet	Do'a, persiapan pulang
5	Mengerjakan maze	Bermain petak umpet	Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1) SIKLUS 3

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas>Nama
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan (Kog) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Membaca Iqro - Mencoba meniru tulisan namanya	Anak, Guru Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Observasi Unjuk Kerja	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak Anak	Observasi Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 2) SIKLUS 3

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Jenis Kelamin
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda (Kog)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
	- Iqro - Menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan	Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Bercerita	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak, Guru Anak	Observasi Hasil Karya	
Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Air, serbet, sabun, bekal anak	Unjuk Kerja	
Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)				

<p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pillasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 3) SIKLUS 3

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Alamat
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Mengungkapkan sebab akibat (Kog) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
	- Iqro	Anak, Guru	Observasi	
	- Mengungkapkan akibat dari tidak tau alamat	Anak, Guru	Bercerita	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet	Anak	Observasi	
	- Bermain sesuai dengan aturan	Anak	Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan			

<p>Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask) Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask) Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas <p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Air, serbet, sabun, bekal anak Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	---	--	---	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pillasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 4) SIKLUS 3

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Jumlah Saudara
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Iqro (PAI) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
	- Iqro - Menjawab pertanyaan "Berapa jumlah saudaramu?"	Anak, Guru Anak, Guru	Observasi Bercerita	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet	Anak	Observasi	
	- Bermain sesuai dengan aturan	Anak	Hasil Karya	
	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan			

<p>Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask)</p> <p>Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask)</p> <p>Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask)</p>	<p>bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas <p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Air, serbet, sabun, bekal anak</p> <p>Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 5) SIKLUS 3

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema/Sub sub Tema : Identitas/Aku Anak Islam
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jum'at, Oktober 2017
 Waktu : 07.30 s/d 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
			Alat	Hasil
Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (Ask) Menghafalkan beberapa do'a sehari-hari (PAI) Mengerjakan maze (mencari jejak) (Kog) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (ASK) Menaati peraturan permainan (Bhs)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Menghafal do'a masuk dan keluar masjid - Mengerjakan maze Rosyad pergi ke Masjid	Anak, Guru	Observasi	
		Anak, Guru	Observasi	
		Anak, Guru	Hasil Karya	
	II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet - Bermain sesuai dengan aturan	Anak	Observasi	
		Anak	Hasil Karya	

<p>Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (Ask) Sabar menunggu giliran (Ask)</p> <p>Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask.2) Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask.39)</p>	<p>III. Kegiatan Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas <p>IV. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merivie (Mengulang kegiatan awal sampai akhir) - Do'a, persiapan pulang 	<p>Air, serbet, sabun, bekal anak Permainan di dalam dan di luar</p> <p>Anak, Guru</p> <p>Anak, Guru</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	--	---	--

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Hj. Fauziah**

Mahasiswa

Suwarni, S. Pd.I

Ika Pilasari

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG - PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKANPERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA GURU/MAHASISWA	:	IKA PILASARI
NPM	:	1601240045P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA HJ. FAUZIAH
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/IDENTITAS
SIKLUS KE	:	III
WAKTU	:	07.30 – 10.30
TANGGAL	:	16 OKTOBER 2017

PETUNJUK

Baca dengan cermat RKH/RK Penelitian dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini:

A. RKH/RK Perbaikan

1. Merumuskan/menentukan

**indikator perbaikan
pembelajaran dan
mementukan kegiatan
perbaikan**

	1	2	3	4	5
1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Rata-rata butir 1 = A					<input type="text"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan.

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<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"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 2 = B

B. Skenario Penelitian

3. Menentukan tujuan penelitian, hal-hal yang harus diteliti, dan langkah-langkah penilaian

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataanruang kelas

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian penelitian kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1 2 3 4 5

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

5.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan, dan kerapian.

1 2 3 4 5

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

6.2. Penggunaan bahasa tulis.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 6 = F

Binjai, 16 Oktober 2017

Penilai I

Suwarni, S. Pd. I

Nilai APKG 1 = R

$$R = \frac{\dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots}{6}$$

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2
(APKG - PKP2)

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN

NAMA GURU/MAHASISWA	: IKA PILASARI
NPM	: 1601240045P
TEMPAT MENGAJAR	: RA HJ. FAUZIAH
KELAS/KB/TPA	: B
TEMA/SUB TEMA	: DIRI SENDIRI/IDENTITAS
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 07.30 – 10.30
TANGGAL	: 16 OKTOBER 2017

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelolah kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemostrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin

	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruangan dan sumber sesuai penelitian kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
					<input type="text"/>

Rata-rata butir 1 = A

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

	1	2	3	4	5
2.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan dengan materi penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5. Menentukan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-rata butir 2 = B

3. Mengelola interaksi kelas

	1	2	3	4	5
3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 3 = C

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada anak

1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
5.1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
7.9. Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.10. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.11. Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7.12. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 7 = G

Nilai APKG PKP 2 = Y

$$Y = \frac{\dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots}{7}$$

Binjai, 16 Oktober 2017

Penilai II

Rizki Octaviani, S. Pd

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN
SIKLUS III

Nama : Ika Pilasari
NPM : 1601240045P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

Kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan.

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan dan indikator yang telah ditentukan disiapkan secara matang sebelumnya.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat pengembangan anak?

Materi yang telah saya sajikan telah disesuaikan dengan tingkat pengembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menyajikan materi saya telah melakukan observasi secara mendalam dan materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

Anak kelihatan sangat suka melakukan permainan petak umpet.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat pengembangan anak?

Alat penilaian yang saya gunakan sudah sesuai dengan tingkat pengembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat pengembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun?

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat menentukan dan mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat, karena telah disusun dan dipersiapkan secara jelas baik materi, metode, dan hasil yang akan dicapai anak.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelompok, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)?

Kelemahan saya adalah kurang sedikit cermat dalam penggunaan waktu sebab dengan asyiknya melihat kegiatan yang dilakukan anak sehingga tidak terasa waktu berjalan begitu singkat.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Kurang tepatnya alokasi waktu yang digunakan.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Saya harus lebih cermat dalam melaksanakan kegiatan dengan alokasi waktu yang terbatas.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kekuatan saya adalah merancang kegiatan dengan menggunakan metode yang disenangi anak sebab dirancang sedemikian rupa.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?
Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan adalah saya telah mempersiapkan rancangan kegiatan dengan sebaik mungkin.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?
Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan adalah saya telah mempersiapkan segalanya secara maksimal dan anak menyukainya.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?
Hal-hal unik yang positif anak semakin tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan. Dan hal unik yang negatif adalah ada anak yang membeli jajan ketika bersembunyi.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?
Ya, alasan saya karena, saya mengetahui kegiatan pembelajaran dan hasil yang dicapai dengan penilaian disetiap kegiatan.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelompok yang saya lakukan?(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya).
Secara umum anak senang dengan pengelolaan yang saya lakukan.
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan cepat?)
Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.
Hal ini terjadi karena:
Masih ada beberapa anak yang konsentrasinya pecah karena asyik mengobrol dengan temannya.
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?
Anak merasa senang karena saya memberikan ujian di depan semua teman-temannya.

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

Sebagian, Penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena:

Karena telah saya sesuaikan sebelumnya.

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Ya, anak sudah mencapai indikator sesuai kemampuan yang telah ditetapkan.

Hal ini terjadi karena:

Indikator yang ditetapkan telah disesuaikan dengan perkembangan anak.

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

Belum begitu baik.

Hal ini terjadi karena:

Perkiraan waktu yang sedikit kurang tepat.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

Ya, karena merivieu kembali kegiatan yang telah dilakukan

Hal ini terjadi karena:

Setiap sebelum pulang sekolah, saya dan anak-anak mengulang pelajaran secara singkat untuk menguatkan kembali pengetahuan anak.

DOKUMENTASI SIKLUS 1



Permainan Petak Umpet



Permainan Petak Umpet

DOKUMENTASI SIKLUS 2



Permainan Petak Umpet



Permainan Petak Umpet

DOKUMENTASI SIKLUS 3



Permainan Petak Umpet



Permainan Petak Umpet

Medan, Oktober 2017

Nomor : Istimewa
Lampiran : (3) Tiga Example
Hal : Skripsi a.n Ika Pillasari
Kepada Yang Terhormat

Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi a.n Ika Pillasari yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai**", maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munasaqah untuk mendapat gelar sarjana sastra satu (S1) dalam bidang ilmu pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian saya sampaikan atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing

Drs. H. Mario Kasduri, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

Nama Mahasiswa : Ika Pilasari
NPM : 1601240045P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai

Medan, Oktober 2017

PEMBIMBING

Drs. H. Mario Kasduri, MA

**DISETUJUI OLEH :
KETUA PRODI**

Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

DEKAN

Dr. Muhammad Qorib, M.A

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : **Ika Pillasari**
NPM : **1601240045P**
PROGRAM STUDI : **Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**
HARI, TANGGAL : **Jumat, 3 November 2017**
WAKTU : **08.00 Wib - Selesai**

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Zailani, S. Pd. I, MA

PENGUJI II : Rizka Harfiani, M. Psi

PANITIA PENGUJI

KETUA

SEKRETARIS

Dr. Muhammad Qorib, M.A

Zailani, S. Pd.I, MA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ika Pilasari
NPM : 1601240045P
Program Studi : Pendidikan Guru RaudhatulAthfal
Fakultas : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Sosialisasi Anak Melalui Permainan
Petak Umpet Di RA Hj. Fauziah Binjai

Menyatakan dengan sebenarnya skripsi yang saya berikan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Oktober 2017

Yang Membuat Pernyataan

Materai 6000

IKA PILASARI
NPM : 1601240045P