

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT  
PERMAINAN DI RA ARRAHMAH  
GEDUNG JOHOR MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**ASNIJAH PANE**  
**NPM. 1701240013 P**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**

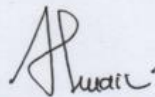
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT  
PERMAINAN DI RA ARRAHMAH  
GEDUNG JOHOR MEDAN**

**SKRIPSI**

Oleh:

**ASNIJAH PANE**  
NPM. 1701240013 P

Pembimbing



**Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA.**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



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

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400  
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail : [rector@umsu.ac.id](mailto:rector@umsu.ac.id)  
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh:

Nama Mahasiswa/i : ASNIJAH PANE  
NPM : 1701240013 P  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN DI RA ARRAHMAH GEDUNG JOHOR MEDAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, September 2018

Pembimbing Skripsi

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA.

Diketahui/Disetujui  
Oleh

Ketua Program Studi

Widya Masitah, M. Psi.



Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : ASNIJAH PANE  
JENJANG PENDIDIKAN : S-1  
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
NPM : 1701240013 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Tanpa Menggunakan Alat Permainan Di RA Arrahmah Gedung Johor Medan**” merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 31 Agustus 2018

Yang Menyatakan,



ASNIJAH PANE  
NPM. 1701240013 P



**BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

**NAMA MAHASISWA** : Asnijah Pane

**NPM** : 1701240013P

**PROGRAM STUDI** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**HARI, TANGGAL** : Sabtu, 20 Oktober 2018

**WAKTU** : 08.00 s.d selesai

**TIM PENGUJI**

**PENGUJI I** : Drs. Mario Kasduri, MA

**PENGUJI II** : Mawaddah Nst, M.Psi

**PANITIA PENGUJI**

**Ketua**

**Sekretaris**

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA



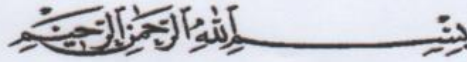


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400  
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail : [rector@umsu.ac.id](mailto:rector@umsu.ac.id)  
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.  
Dosen Pembimbing : Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA.

Nama Mahasiswa : ASNIJAH PANE  
NPM : 1701240013 P  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN DI RA ARRAHMAH GEDUNG JOHOR MEDAN

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
29/09-2018	lengkap: surat Riset		
01/10-2018	Acc sedang		

Medan September 2018

Diketahui/Disetujui

Dekan  
Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Pembimbing

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA.

Medan, September 2018

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar  
Hal : Skripsi a.n. Asnijah Pane  
Yang Terhormat  
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 mahasiswi a.n. Asnijah Pane yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Tanpa Menggunakan Alat Permainan Di RA Arrahmah Gedung Johor Medan**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

**Pembimbing**



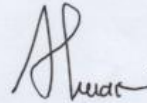
**Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA.**

### 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 : ASNIJAH PANE  
NPM : 1701240013 P  
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN DI RA ARRAHMAH GEDUNG JOHOR MEDAN

Medan, September 2018  
Pembimbing



**Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA.**



## **ABSTRAK**

### **ASNIJAH PANE. NPM. 1701240013 P. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN DI RA ARRAHMAH GEDUNG JOHOR MEDAN**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang masalah kemampuan sosial anak yang masih rendah, sehingga tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan agar kemampuan sosial anak lebih baik. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, dan jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan di RA Arrahmah Gedung Johor Medan berhasil ditingkatkan. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan oleh anak dengan kategori berhasil mencapai 80% dari seluruh anak dan pada seluruh indikator observasi dengan standart ketuntasan nilai minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil analisis pada penelitian ini berdasarkan keberhasilan yang diperoleh bahwa pada pra siklus keberhasilan mencapai 25%, selanjutnya pada siklus I keberhasilan sebesar 42,18%, terjadi peningkatan pada siklus II dengan keberhasilan sebesar 84,4%, akan tetapi ada dua indikator yang belum mencapai ketuntasan minima 80%, maka dilanjutkan pada siklus ke III, selanjutnya pada siklus III keberhasilan mencapai 90,6%.

Kata kunci: Kemampuan Sosial, Bermain Tanpa Alat.

## **ABSTRACT**

### **ASNIJAH PANE. NPM. 1701240013 P. EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S SOCIAL ABILITY THROUGH PLAYING ACTIVITIES WITHOUT USING GAME TOOLS IN RA ARRAHMAH MEDAN JOHOR BUILDING**

*This research was conducted based on the background of the problem of children's social skills that are still low, so that the purpose of this study is to improve children's social skills through playing activities without using a game tool for RA Arrahmah's children in Medan Johor Building so that children's social abilities are better. The formulation of the problem in this study is whether through playing without using a game tool can improve the social skills of RA Arrahmah children in Medan Johor Building, and the type of research conducted is classroom action research. The results of research and discussion, it can be concluded that efforts to improve children's social skills through playing activities without using a game tool on RA Arrahmah Medan Johor Building was successfully increased. The success of this study was shown by children with successful categories reaching 80% of all children and in all indicators observations with a minimum standard of completeness value developed according to expectations (BSH). The results of the analysis in this study based on the success obtained in the success cycle reached 25%, then in the first cycle success was 42.18%, an increase in cycle II with a success of 84.4%, but there are two indicators that have not reached completion of minima 80%, then continued in the third cycle, then in the third cycle the success reached 90.6%.*

*Keywords: Social Ability, Playing Without Tools*

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Shlawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak. Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul: ” **Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Tanpa Menggunakan Alat Permainan Di RA Arrahmah Gedung Johor Medan**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **Asrodi Pane** dan Ibunda tercinta **Nur Ayuni Harahap** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan beranfaat bagi manusia yaitu sebagai guru. Semoga Allah SWT., senantiasa memberikan ganjaran yang berlipat ganda kepada Ayah dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Nurhidayat, S.Pd.**, dan anak-anakku **Aidil Azri Hidayat, dan Rifqi Hidayat** yang telah banyak membantu baik moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat peneliti susun.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati:

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
5. Ibu **Widya Masitah, M.Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
6. Ibu **Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA**, selaku Wakil Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
7. Ibu **Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA**, Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
8. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi, S. Kom** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
9. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA**. Selanjutnya **Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Widya Masitah, S.Psi, M. Psi. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S. Pd, M. Psi, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
10. Ketua Yayasan, dan Kepala RA Arrahmah Gedung Johor Medan beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.



11. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
12. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah SWT.

Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

Medan, 31 Agustus 2018

Hormat Saya,

**ASNIJAH PANE**  
**NPM. 1701240013 P**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Pemecahan Masalah.....	4
E. Hipotesis Tindakan.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II: LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>7</b>
A. Kemampuan Sosial .....	7
1. Pengertian Kemampuan Sosial .....	7
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sosial Anak .....	8
3. Karakteristik Kemampuan Sosial Anak .....	9
B. Bermain Tanpa Alat Permainan.....	10
1. Pengertian Bermain.....	10
2. Tahap Perkembangan Bermain .....	11
3. Ciri-Ciri Bermain .....	12
4. Manfaat Permainan .....	12
5. Jenis-Jenis Permainan Tanpa Alat .....	14
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>15</b>
A. Setting Penelitian .....	15
1. Tempat Penelitian.....	15
2. Waktu Penelitian .....	15
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	15
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas.....	18
C. Subjek Penelitian .....	18
D. Sumber Data .....	18
1. Anak .....	18
2. Guru.....	19
3. Teman Sejawat.....	20
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	20
1. Teknik Pengumpulan Data.....	20

2. Alat Pengumpulan Data .....	21
F. Indikator Kinerja .....	22
G. Analisis Data.....	23
H. Prosedur Penelitian .....	24
1. Deskripsi Pra Siklus .....	24
2. Deskripsi Siklus I.....	25
a. Tahap Perencanaan.....	25
b. Tahap Pelaksanaan .....	25
c. Tahap Pengamatan .....	25
d. Tahap Refleksi .....	25
3. Deskripsi Siklus II.....	25
a. Tahap Perencanaan.....	25
b. Tahap Pelaksanaan .....	26
c. Tahap Pengamatan .....	26
d. Tahap Refleksi .....	26
4. Deskripsi Siklus III .....	26
a. Tahap Perencanaan.....	26
b. Tahap Pelaksanaan .....	26
c. Tahap Pengamatan .....	26
d. Tahap Refleksi .....	27
I. Personalia Penelitian .....	27
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Pra Siklus .....	28
B. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus I.....	33
C. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus II .....	46
D. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus III.....	59
E. Pembahasan .....	66
<b>BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan .....	68
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 01. Sumber Data Anak .....	18
Tabel 02. Sumber Data Guru .....	19
Tabel 03. Teman Sejawat Dan Kolaborator .....	20
Tabel 04. Lembar Observasi .....	21
Tabel 05. Indikator Kinerja .....	23
Tabel 06. Tim Peneliti .....	27
Tabel 07. Hasil Observasi Pada Pra Siklus .....	29
Tabel 08. Kemampuan Sosial Anak Pada Pra Siklus .....	30
Tabel 09. Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Pra Siklus .....	32
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Siklus I .....	41
Tabel 11. Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus I .....	42
Tabel 12. Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus I .....	44
Tabel 13. Hasil Observasi Pada Siklus II .....	55
Tabel 14. Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus II .....	56
Tabel 15. Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus II .....	57
Tabel 16. Hasil Observasi Pada Siklus III .....	63
Tabel 17. Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus III .....	64
Tabel 18. Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus III .....	65



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	5
Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas .....	17

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kemampuan Sosial Anak Pada Pra Siklus .....	31
Grafik 2. Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus I .....	43
Grafik 3. Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus II .....	56
Grafik 4. Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus III .....	64
Grafik 5. Peningkatan Hasil Penelitian .....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Rencana Kegiatan Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus II.
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus III.
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.
28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.
29. Lembar Refleksi Siklus III.
30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan isyarat bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, manusia membutuhkan manusia lainnya. Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, manusia harus memiliki kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Hubungan sosial manusia dengan lingkungannya merupakan interaksi yang menjadi kebutuhan setiap manusia. Individu yang memiliki kecerdasan sosial akan mudah diterima oleh lingkungan disekitarnya, karena sesama individu saling membutuhkan satu dengan yang lainnya.

Emosi merupakan perasaan yang secara fisiologis dan psikologis dimiliki oleh anak dan digunakan untuk merespon peristiwa sekitarnya, pada dasarnya emosi digunakan oleh anak untuk memusatkan perhatian. Kecerdasan emosi sebagai kemampuan memantau dan mengendalikan perasaan sendiri dan orang lain, serta menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan atau dikenal dengan perbuatan sosial. Pentingnya kecerdasan emosi ditanamkan sejak usia dini karena pada dasarnya emosi digunakan untuk memusatkan perhatian, empati terhadap lingkungan sekitar, serta mampu mengendalikan diri sendiri dan orang lain sebagaimahluk sosial. Perlunya seorang guru untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui berbagai permainan. Permainan membuat anak lebih berpola pikir kreatif, anak belajar tentang berinteraksi sosial dengan teman sebaya dimana anak belajar memahami beradaptasi dengan kelompok dan berkomunikasi dengan orang lain.<sup>1</sup>

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting yang akan menjadi kebutuhan anak dimasa mendatang. Sebagai contoh, dengan

---

<sup>1</sup>Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen, 2008) h. 24.

bermain bersama teman, anak-anak lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi secara baik terutama dengan orang-orang terdekatnya.

Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak. Tingkah laku anak usia dini cenderung mengalami berbagai karakter, terutama pada sifat emosionalnya. Karakter emosi yang sangat mencolok pada masing-masing anak ditandai saat anak berada di lingkungan, terutama di lingkungan sekolah. Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan tingkat kreatifitas anak. Melalui permainan anak dapat menjadi lebih semangat atau anak lebih tertarik. Melalui metode bermain menjadikan anak lebih berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Anak mampu berfikir kritis bagaimana upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena permainan memacu anak untuk memainkan permainan.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial anak dan menggambarkan perkembangan anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya.

Manfaat bermain tersebut antara lain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain.<sup>2</sup>

Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.<sup>3</sup> Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep bilangan dan lambing bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

---

<sup>2</sup>Amaryllia Aisyah. *Emotional Intelligence Parenting*. (Jakarta: Gramedia, 2009), h. 22

<sup>3</sup>Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 26.

Pemmainan atau bermain dapat mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan konsep angka terutama pada aspek kognitif.<sup>4</sup> Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah.<sup>5</sup> Permaianan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam mengenal konsep angka.

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Menurut Sigmund Freud dalam Satya tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak.<sup>6</sup> Karenanya kiat untuk meningkatkan kemampuan sosial anak-anak bukanlah menyuruh mereka menyapa tetapi melibatkan semua anak dalam kegiatan dan bermain bersama. Ini sesuai dengan tahapan usianya yang menuntut pemahaman konkrit mengenai suatu konsep.

Permainan untuk anak usia dini ragamnya banyak, ada permainan yang menggunakan alat dan permainan yang tidak menggunakan alat. Permainan lompat tali misalnya menggunakan alat. Selain itu ada permainan petak umpat yang merupakan permainan yang tidak menggunakan alat. Permainan-permainan ini melatih anak bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di kelompok B RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa kemampuan sosial anak perlu dikembangkan secara optimal, anak telah bersekolah selama satu tahun, dan berjumpa dengan teman-temannya. Hal ini terlihat dari sikap anak yang masih sulit mengalah, sulit bermain dengan temannya, lebih cenderung bersama ibunya, sehingga ibunya atau pengasuhnya harus menunggunya di sekolah. Ana masih suka menangis, berkelahi, mengejek, ingin menang sendiri, suka

---

<sup>4</sup>Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2008). h. 9.

<sup>5</sup>*Ibid.* h. 10

<sup>6</sup>Wira Indra Satya, *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2009), h. 90

mengambil milik temannya, mentertawakan teman yang jatuh, dan lain sebagainya. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan sosial anak dengan judul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Tanpa Menggunakan Alat Permainan di RA Arrahmah Gedung Johor Medan*”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah yang ditemukan dan perlu menjadi perhatian adalah :

1. Anak masih belum dapat bermain dengan temannya
2. Anak masih suka mengolok-olok temannya
3. Anak masih mengedepankan egonya dari pada melakukan kegiatan sosial.
4. Metode belajar yang digunakan guru belum dapat membangun kemampuan sosial anak.

### **C. Rumusan Masalah**

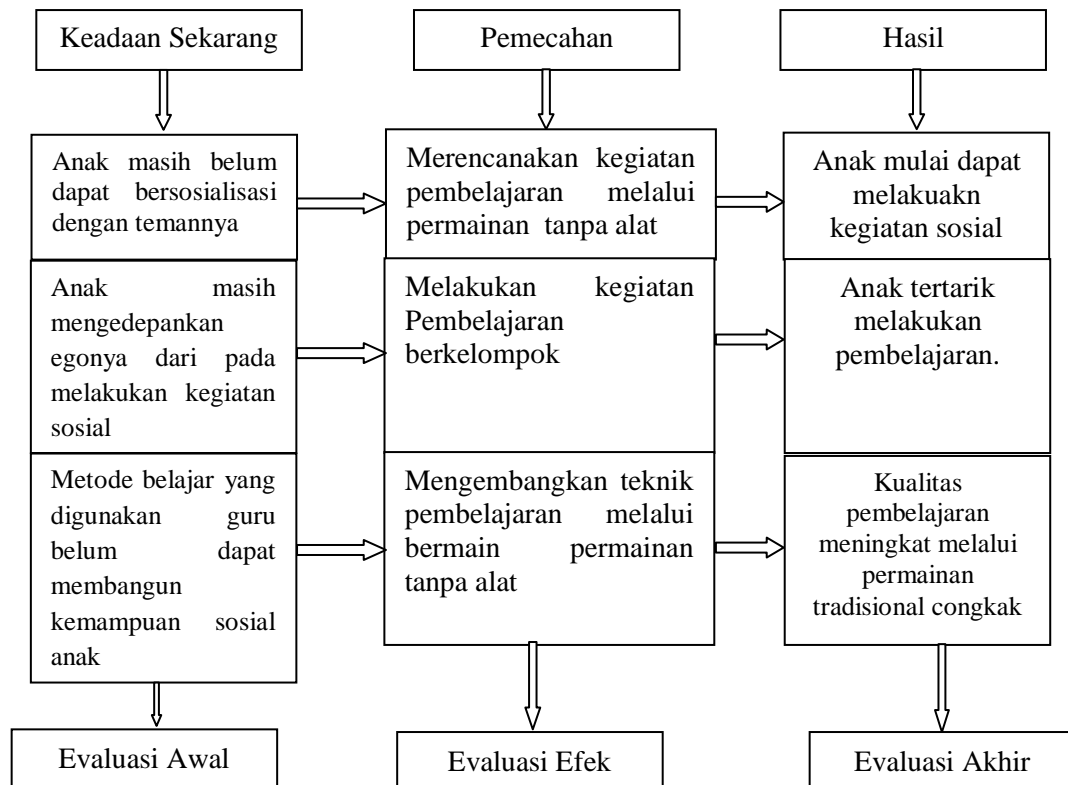
Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan yaitu ”Apakah melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan”?

### **D. Pemecahan Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Sistem pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya baik mental, fisik maupun kecerdasan sosial, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Guna menggapai itu semua, perlu proses perkembangan pada anak melalui proses pendidikan dan pembelajaran. Kemampuan sosial anak juga harus dikembangkan

agar anak dapat bersama dengan lingkungannya, karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Guna mengatasi permasalahan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, pemecahan masalah dalam penelitian ini dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

**Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah**



### E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini (PTK) adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor, agar anak mampu melakukan kegiatan sosial dan bersosialisasi dengan lingkungannya.

### F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara, peneliti berasumsi dan menduga bahwa melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan.

## **G. Manfaat Penelitian**

Melalui Penelitian Tindakan Kelas ini penelitian ini dapat bermanfaat secara:

### 1. Secara Teoritis

- a. Anak dapat mengembangkan kemampuan sosial melalui kegiatan bermain.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.
- c. Membangun rasa percaya diri.

### 2. Secara Praktis

#### a. Anak

- 1) Mampu meningkatkan kemampuan sosial anak
- 2) Menjadikan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya

#### b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan motivasi dalam mengajar
- 2) Memberi ilmu pengetahuan yang lebih pada guru dan anak
- 3) Upaya meningkatkan kemampuan dalam mendidik.

#### c. Bagi Peneliti

- 1) Sarana mengaplikasikan ilmu yang diperoleh pada bangku pendidikan
- 2) Sebagai referensi dan khazanah bagi peneliti berikutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Kemampuan Sosial**

##### **1. Pengertian Kemampuan Sosial**

Manusia adalah makhluk sosial yang berarti manusia tidak dapat hidup sendiri, manusia membutuhkan manusia lainnya. Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, manusia harus memiliki kecerdasan sosial yang berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Ahmad Chusairi menyatakan bahwa kemampuan sosial adalah kemampuan untuk menciptakan suatu hubungan, membentuk kecakapan sosial, untuk menghasilkan harmonisasi dalam lingkungan dan masyarakat.<sup>7</sup> Abdulsyani mengatakan bahwa kemampuan sosial diartikan sebagai kemampuan melakukan hubungan timbal balik yang dinamis, menyangkut hubungan antara orang-orang secara perseorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok-kelompok manusia.<sup>8</sup>

Bonner dalam Ahmadi mengatakan bahwa kemampuan sosial adalah suatu kemampuan melakukan hubungan antara individu atau lebih dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi tersebut dapat terjadi dengan individu-individu yang lain dalam kelompok.<sup>9</sup>

Thibaut dan Kelly dalam Asrori mendefinisikan kemampuan sosial adalah kemampuan saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan satu hasil satu sama lain, atau mampu berkomunikasi satu sama lain.<sup>10</sup> Sementara itu, menurut Basrowi kemampuan sosial adalah kemampuan melakukan hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan-

---

<sup>7</sup> Ahmad Chusairi, *Lingkungan Sosial* (Jogyakarta: Diva Press, 2009), h. 8.

<sup>8</sup> Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 152.

<sup>9</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h. 49.

<sup>10</sup> Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), h. 87.

kelompok manusia, bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, akan tetapi berbentuk tindakan persaingan, pertikaian, dan sejenisnya.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan sosial adalah kemampuan melakukan hubungan timbal balik baik antara individu dan individu, individu dan kelompok dan kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial Anak**

Strategi mengajar selalu disesuaikan dengan kebiasaan belajar anak. Strategi adalah sebuah istilah populer dalam psikologi yang berarti prosedur mental yang berbentuk tatanan tahapan yang memerlukan alokasi upaya-upaya yang selalu dipengaruhi oleh emosi. Pilihan yang baik adalah pilihan kebiasaan belajar yang timbul karena dorongan dari dalam diri anak. Oleh karena itu, anak diharapkan lebih memusatkan perhatiannya agar benar-benar memahami dan memikirkan apa saja yang dialaminya. Oleh sebab itu, perlu dipahami faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial anak yaitu:

### **a. Faktor Internal**

Menurut Yanuarita faktor internal adalah apa yang ada dalam diri individu yang mempengaruhi kemampuan bersosialisasi. Faktor internal ini memiliki dua sumber yaitu segi jasmani dan segi psikologis.<sup>12</sup> Segi jasmani adalah faktor fisik dan kesehatan individu, apabila fisik dan kesehatan seseorang terganggu dapat dimungkinkan mempengaruhi proses kecerdasan sosial. Segi psikologis mencakup di dalamnya pengalaman, perasaan, kemampuan berpikir dan motivasi.

### **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal adalah stimulus dan lingkungan dimana kemampuan sosial berlangsung. Faktor eksternal meliputi stimulus itu sendiri yaitu kejenuhan stimulus merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang

---

<sup>11</sup>Basrowi. *Pengantar Sosiologi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), h. 138.

<sup>12</sup>Andri Yanuarita, *Rahasia Otak Dan Kecerdasan Anak* (Jogyakarta: Teranova Books, 2014), h. 15.



dalam memperlakukan kecerdasan emosi. Faktor eksternal lainnya yaitu lingkungan atau situasi khususnya yang melatar belakangi proses kecerdasan emosi baik objek lingkungan yang sangat sulit dipisahkan.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian materi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial dapat dipengaruhi oleh diri sendiri dan lingkungan disekitar atau diluar dari individu itu sendiri, oleh sebab itu berhati-hatilah dengan lingkungan.

### **3. Karakteristik Kemampuan Sosial Anak**

Perasaan dan emosi pada umumnya disifatkan sebagai keadaan (*state*) yang ada pada individu atau organisme pada sesuatu waktu, dengan kata lain perasaan dan emosi disifatkan sebagai suatu keadaan kejiwaan pada organisme atau individu sebagai akibat adanya peristiwa atau persepsi yang dialami oleh organism.<sup>14</sup> Apabila seorang anak belajar mendapatkan teman sendiri, kemampuan untuk bergabung dan berperan serta dalam peran kelompok sebaya berjenis kelamin sama merupakan pilar yang dibutuhkan untuk membangun hubungan sosial yang baik.

Sementara Karakteristik kemampuan sosial yang negatif ditunjukkan anak antara lain negativisme, agresi, pertengkaran, mengejek, menggertak, perilaku yang sok kuasa, egosentrisme, prasangka, dan antagonisme.<sup>15</sup> Sementara itu, menurut Hurlock dan Goleman yaitu rasa takut, rasa malu, rasa khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, keingin tahuan, kegembiraan, dan kasih sayang.<sup>16</sup> Anak anak yang berada dengan anak-anak lain dalam satu kelompok, mereka akan merasakan karakteristik sosial tersebut, mereka melakukannya bersama sejumlah anak lain. Anak-anak mulai bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain bersama.

---

<sup>13</sup>Shapiro, *Mengajarkan Emotional Intelligence* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 152.

<sup>14</sup>Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 222.

<sup>15</sup>*Ibid.*

<sup>16</sup>Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2012), h. 43.

Karakteristik kemampuan sosial yang positif pada anak usia 5-6 tahun yaitu kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru dan perilaku kelekatan.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan sosial seorang anak ialah anak mampu bersama temannya bermain melakukan aktivitas belajar dan merasa empati dengan sesam.

## **B. Bermain Tanpa Alat Permainan**

### **1. Pengertian Bermain**

Hurlock mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dari bermain, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>18</sup> Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Bettelhiem dalam Mayke S. Tedjasaputra, bermain adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama.<sup>19</sup> Sementara itu, Docket dan Fler dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.<sup>20</sup>

Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Menurut Soegeng Santoso dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>21</sup>

---

<sup>17</sup>Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2005), h. 126.

<sup>18</sup>Hurlock, *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) (Jakarta: Erlangga, 2008), h. 162.

<sup>19</sup>Mayke S. Tedjasaputra, *Mainan dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 60.

<sup>20</sup>Sujiono, *Bermain...*h. 34.

<sup>21</sup>Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 47.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat didimpulkan bahwa bermain tanpa alat permainan adalah bermain tanpa menggunakan benda atau media bermain lainnya kecuali anggota tubuh masing-masing anak.

## **2. Tahapan Perkembangan Bermain**

Rubin, Fein, dan Vandenberg serta Smilansky dalam Tedjasaputra, mengemukakan tahapan perkembangan bermain anak ada 4 yaitu:<sup>22</sup>

### **a. Bermain Fungsional (*Functional Play*)**

Bermain seperti ini biasanya dilakukan pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat. Misalnya: berlari-lari keliling di ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan.

### **b. Bangun-membangun (*Constructive Play*)**

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Pada kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau dengan potongan *leggo*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan membuat bentuk menggunakan plastisin atau *play dough*.

### **c. Bermain pura-pura (*Make-Believe Play*)**

Kegiatan bermain ini dilakukan oleh anak berusia 3-7 tahun. Anak bermain pura-pura, menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari, atau anak menirukan tokoh idolanya yang dikenal melalui dongeng atau film. Misalnya: berperan menjadi polisi, superman, dan lain-lain.

### **d. Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)**

Kegiatan bermain ini umumnya dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah dapat memahami aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun aturan tersebut dapat diubah sesuai dengan kesepakatan bersama tanpa

---

<sup>22</sup>Tedjasaputra, *Mainan...*, h. 28-30.

menyimpang jauh dari naturan pada umumnya. Misalnya: bermain kasti, bermain monopoli, dan bermain ular tangga.

Berdasarkan urain tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam bermain berbagai macam ragam yang dapat dilakukan anak, apapun bentuk permainan anak yang positif pada hakikatnya untuk menumbuh kembangkan anak.

### **3. Ciri-ciri Bermain**

Rubin, Fein, dan Vandenberg dalam Tedjasaputra, mengungkapkan beberapa ciri-ciri bermain anak sebagai berikut :

- a. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak dapat melakukannya apabila hal itu benar-benar memuaskan dirinya, tidak untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.
- b. Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu tidak lagi kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru kepada murid-muridnya, cenderung dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan bermain.
- c. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress.
- d. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia dini selalu dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi anak.<sup>23</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa cirri-ciri bermain pada anak yaitu melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

### **4. Manfaat Bermain**

Mayke S. Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, menjelaskan beberapa manfaat permainan sebagai berikut:

- a. Sebagai alat perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, serta penyaluran tenaga yang berlebihan apabila terpendam anak terganggu, gelisah, dan mudah tersinggung.

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, h. 16-17

b. Sebagai perkembangan motorik kasar dan motorik halus

Anak usia 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain.

c. Sebagai metode perkembangan aspek sosial

Bersama teman yang sebaya usianya, anak dapat belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang telah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi.

d. Sebagai perkembangan aspek emosi

Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

e. Sebagai cara perkembangan aspek kognitif

Aspek kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain.

e. Guna mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

g. Guna mengembangkan keterampilan

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri, dalam bermainlah anak mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup>Kamtini, *Bermain ...*, h. 55-57.

Elkonin dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, menggambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu:

1. Ketika bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.<sup>25</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah menumbuh kembangkan pertumbuhan anak agar anak dapat tumbuh kembang dengan baik.

### **5. Jenis-Jenis Permainan Tanpa Alat**

Permainan tanpa menggunakan alat pada umumnya adalah permainan tradisional diantaranya petak umpat, orangkaya dan miskin tebak telunjuk petak umpat, kotak pos, dan lain-lain.<sup>26</sup> Permainan tanpa alat adalah permainan yang menggerakkan semua anggota tubuh seperti berlari, melompat, berjalan, bergerak kekanan dan kekiri, serta permainan lain yang sifatnya tubuh menjadi objek dan alat untuk bermain.<sup>27</sup> Jenis-jenis permainan tanpa alat merupakan jenis permainan lama atau permainan tradisoonal, jenis permainan tanpa alat adalah jenis permainan ketangkasan, sehingga dengan bermain seluruh tubuh beraktivitas.<sup>28</sup>

Berdasarkan ungkapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa jenis permainan tanpa alat merupakan jenis permainan yang sudah ada sejak lama dengan menggunakan anggota tubuh sebagai media permainan baik suara, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya yang dapat digunakan untuk bermain.

---

<sup>25</sup>Sujiono, *Bermain...*,h. 35-36.

<sup>26</sup>*Ibid.* h, 41.

<sup>27</sup> Kamtini, *Bermain...*, h. 60.

<sup>28</sup> Tedjasaputra, *Mainan...*, h. 25.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Jalan Eka Rasmi Gg. Pribadi No 36 Medan Johor. Penelitian ini tepatnya dilakukan di RA Arrahmah Gedung Johor Medan.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Waktu yang dibutuhkan selama 2 bulan sejak bulan Agustus dan September, dan akan disesuaikan dengan surat izin riset, serta akan disesuaikan pula dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

##### **3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dapat dilakukan oleh guru (peneliti), arah dan tujuan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) demi kepentingan anak dalam meningkatkan kreativitas seni lukis. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar anak pada kelas tertentu.

Penelitian Tindakan Kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dari tindakan-tindakan yang dilakukan, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek pembelajaran dilakukan.<sup>29</sup> Defenisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan

---

<sup>29</sup>Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM press, 2008), h. 14.

tersebut.<sup>30</sup> Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut Zaenal Aqib karakteristik penelitian tindakan kelas meliputi:

- a. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam intruksional
- b. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
- c. Peneliti Sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi
- d. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik intruksional
- e. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.<sup>31</sup>

Berdasarkan paparan yang terurai diatas karakteristik penelitian tindakan kelas pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan mengajar dan penelitian tindakan kelas harus memiliki siklus, dimana penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaborasi dengan mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa di kelas. Ciri khusus inilah yang membedakan penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian lain. Berdasarkan jenis penelitian sebagaimana dipaparkan sebelumnya, rancangan atau desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis & Mc. Taggert, dalam alur penelitiannya meliputi langkah-langkah: perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*actuating*), melaksanakan pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*).<sup>32</sup> Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan berikut ini:

---

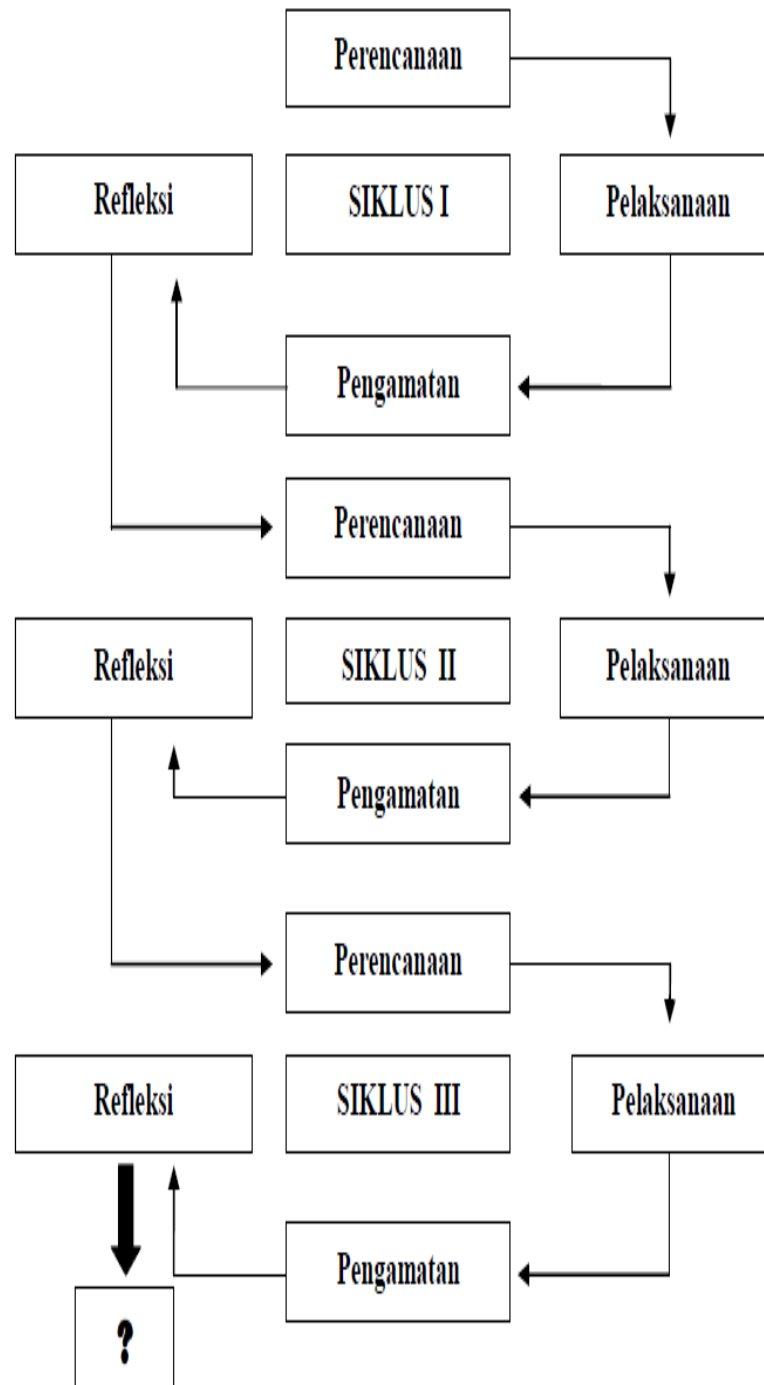
<sup>30</sup> Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12.

<sup>31</sup>Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

<sup>32</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16.



**Gambar 02.**  
**Model Penelitian Tindakan Kelas<sup>33</sup>**



<sup>33</sup> *Ibid*

## **B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas**

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan di RA Arrahmah Gedung Johor Medan. RPPM dan RPPH yang disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan Kepala RA Arrahmah Gedung Johor Medan, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan dengan jumlah anak 16 orang, yang terdiri dari 7 anak laki-laki, dan 9 anak perempuan. Subjek pada anak adalah data utama sebagai hasil penelitian. Data anak merupakan sumber pokok tercapainya hasil penelitian.

## **D. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

### **1. Anak**

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan kegiatan menggambar bebas untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Adapun nama-nama anak yang menjadi sumber data adalah:

**Tabel 01.**  
**Sumber Data Anak**

<b>NO</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Laki-Laki/ Perempuan</b>
1	2	3
1	Affan Aqila Putra	L
2	Ainun Najifatussyifa	P
3	Alsya Zahra Andika	P
4	Althur Casannova Turnip	L

1	2	3
5	Daffa	L
6	Danendra	L
7	Fahmi Fadillah	L
8	M. Ameer Fadillah	L
9	Mawar Dhea	P
10	Muhammad Ali	L
11	Priska Amanda Putri	P
12	Qaisya Aqila	P
13	Rafif Aisyi Nasution	P
14	Raskha El Farzan	P
15	Rayyan Aqiela	P
16	Zulfa	P

## 2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan selama proses penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun yang menjadi sumber data dari guru adalah:

**Tabel 02.**

**Sumber Data Guru**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Status</b>
1	Asnijah Pane	Guru
2	Dewi Oktarina, S.Pd.I	Guru
3	Hairana	Guru

### 3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Adapun teman sejawat untuk melakukan refleksi pada tiap siklus adalah:

**Tabel 03.**

**Teman Sejawat dan Kolaborator**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Status</b>	<b>Penelitian</b>
1	Dewi Oktarina, S.Pd.I	Guru	Kolaborator
2	Hairana	Guru	Teman Sejawat

### E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Bagian penting dalam suatu penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan sebagian atau keseluruhan elemen yang akan menunjang dan mendukung penelitian. Data yang terkumpul dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu kesimpulan. Setiap jenis peneliti mempunyai cara atau metode tersendiri untuk pengumpulan data. Hal ini disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan wawancara. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi. Teknik observasi adalah upaya merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melingkupinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk

mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian tindakan.

- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.

## 2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

**Tabel 04**

**Lembar Observasi**

N O	NAMA ANAK	Anak dapat bekerjasama dengan temannya				Anak dapat bermain bersama				Anak dapat saling berbagi				Anak dapat saling membantu			
		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	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Affan Aqila Putra																
2	Ainun Najifatussyifa																
3	Alsya Zahra Andika																
4	Althur Casannova Turnip																
5	Daffa																
6	Danendra																
7	Fahmi Fadillah																

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
8	M. Ameer Fadillah																
9	Mawar Dhea																
10	Muhammad Ali																
11	Priska Amanda Putri																
12	Qaisya Aqila																
13	Rafif Aisyi Nasution																
14	Raskha El Farzan																
15	Rayyan Aqiela																
16	Zulfa																

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

## F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.<sup>34</sup> Indikator sebagai penentu keberhasilan tersebut adalah:

---

<sup>34</sup>Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

**Tabel 05**  
**Indikator Kinerja**

<b>Anak</b>	<b>Guru</b>
Penugasan diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan	Dokumentasi yang berisikan foto kegiatan anak
Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan anak yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran.	Daftar hadir anak selama kegiatan penelitian
Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat anak tentang kegiatan yang dilakukan	Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator, untuk refleksi hasil siklus PTK.

### **G. Analisa Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>35</sup>
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen.

Analisis data kuantitatif selanjutnya adalah mencari persentase keberhasilan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

---

<sup>35</sup>*Ibid.*, h. 45

Keterangan

P= Presentase keberhasilan

$f$ = Jumlah anak yang mendapat nilai

$n$ = Jumlah anak<sup>36</sup>

## H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian hanya satu kelas yang meliputi:

### a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

1. Membuat perencanaan pengajaran
2. Mempersiapkan media pembelajaran menggambar
3. Membuat lembar observasi
4. Mendesain alat evaluasi

### b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang direncanakan.

### c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

### d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini.

## 1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa kemampuan social anak masih sangat rendah. Hal ini terindikasi dari hasil pembelajaran pada pra siklus ketika anak diminta untuk

---

<sup>36</sup>*Ibid.*



bermain di lapangan anak tidak dapat berbaur dengan teman lainnya. Anak lebih senang bersama ibu atau pengasuhnya.

## **2. Deskripsi Siklus I**

### **a. Tahap Perencanaan**

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- Membuat lembar observasi.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

- Guru menerapkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan.
- Anak melakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan.

### **c. Tahap Pengamatan**

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak pada lembar observasi.
- Menganalisa kegiatan bermain anak.

### **d. Tahap Refleksi**

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- Apabila pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus II.

## **3. Deskripsi Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- Membuat lembar observasi.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

- Guru menerapkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan.
- Anak melakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan.

### **c. Tahap Pengamatan**

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak pada lembar observasi.
- Menganalisa kegiatan bermain anak.

### **d. Tahap Refleksi**

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- Apabila pada siklus II belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus III.

## **4. Deskripsi Siklus III**

### **a. Tahap Perencanaan**

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- Membuat lembar observasi.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

- Guru menerapkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan.
- Anak melakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan.

### **c. Tahap Pengamatan**

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak pada lembar observasi.
- Menganalisa kegiatan bermain anak.

#### **d. Tahap Refleksi**

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- Apabila pada siklus III belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus selanjutnya.

### **I. Personalia Penelitian**

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat sesuai pembagian tugas. Tujuan menggunakan teman sejawat dan kolaborator agar hasil penelitian benar-benar objektif. Selain itu, membantu untuk melakukan observasi dan wawancara, serta memberikan evaluasi terhadap strategi dan gaya mengajar peneliti sebagai guru pada penelitian ini. Data yang diperoleh dari teman sejawat dan kolaborator akan menjadi acuan perbaikan-perbaikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada siklus berikutnya. adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 06**  
**Tim Peneliti**

<b>Nama</b>	<b>Penelitian</b>	<b>Tugas</b>	<b>Waktu</b>
Asnijah Pane	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengumpulkan Data</li> <li>➤ Menganalisis Data</li> <li>➤ Pengambilan Keputusan</li> </ul>	24 Jam/Minggu
Dewi Oktarina, S.Pd.I	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Hairana	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Pra Siklus**

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting yang akan menjadi kebutuhan anak dimasa mendatang. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi secara baik terutama dengan orang-orang terdekatnya. Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak. Tingkah laku anak usia dini cenderung mengalami berbagai karakter, terutama pada sifat emosionalnya. Karakter emosi yang sangat mencolok pada masing-masing anak ditandai saat anak berada di lingkungan, terutama di lingkungan sekolah. Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan tingkat kreatifitas anak. Melalui permainan anak dapat menjadi lebih semangat atau anak lebih tertarik. Melalui metode bermain menjadikan anak lebih berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Anak mampu berfikir kritis bagaimana upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena permainan memacu anak untuk memainkan permainan.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial anak dan menggambarkan perkembangan anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di kelompok B RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa kemampuan sosial anak perlu

dikembangkan secara optimal, anak telah bersekolah selama satu tahun, dan berjumpa dengan teman-temannya. Hal ini terlihat dari sikap anak yang masih sulit mengalah, sulit bermain dengan temannya, lebih cenderung bersama ibunya, sehingga ibunya atau pengasuhnya harus menunggunya di sekolah. Anak masih suka menangis, berkelahi, mengejek, ingin menang sendiri, suka mengambil milik temannya, mentertawakan teman yang jatuh, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, maka peneliti dapat memaparkan hasil observasi awal atau pra siklus sebelum melakukan penelitian sebagai berikut:

**Tabel 07**  
**Hasil Observasi Pada Pra Siklus**

N O	NAMA ANAK	Anak dapat bekerjasama dengan temannya				Anak dapat bermain bersama				Anak dapat saling berbagi				Anak dapat saling membantu			
		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	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Affan Aqila Putra	√				√				√				√			
2	Ainun Najifatussyifa			√			√				√					√	
3	Alsya Zahra Andika				√				√			√					√
4	Althur Casannova Turnip		√			√				√					√		
5	Daffa	√				√				√				√			
6	Danendra	√				√				√				√			
7	Fahmi Fadillah				√				√			√					√
8	M. Ameer Fadillah		√				√			√					√		
9	Mawar Dhea		√			√				√					√		
10	Muhammad Ali		√				√			√					√		
11	Priska Amanda Putri		√			√				√					√		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
12	Qaisya Aqila				√				√			√					√
13	Rafif Aisyi Nasution	√				√				√				√			
14	Raskha El Farzan	√				√				√				√			
15	Rayyan Aqiela			√			√				√					√	
16	Zulfa		√			√				√					√		

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang  
 MB = Mulai Berkembang  
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

**Tabel 08**  
**Kemampuan Sosial Anak Pada Pra Siklus**

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	5	6	2	3	16
		31,25 %	37,5 %	12,5%	18,75%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	9	4	0	3	16
		56,25%	25%	0%	18,75%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	11	2	3	0	16
		68,75%	12,5%	18,75%	0%	100%
4	Anak dapat saling membantu	5	6	2	3	16
		31,25 %	37,5 %	12,5%	18,75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

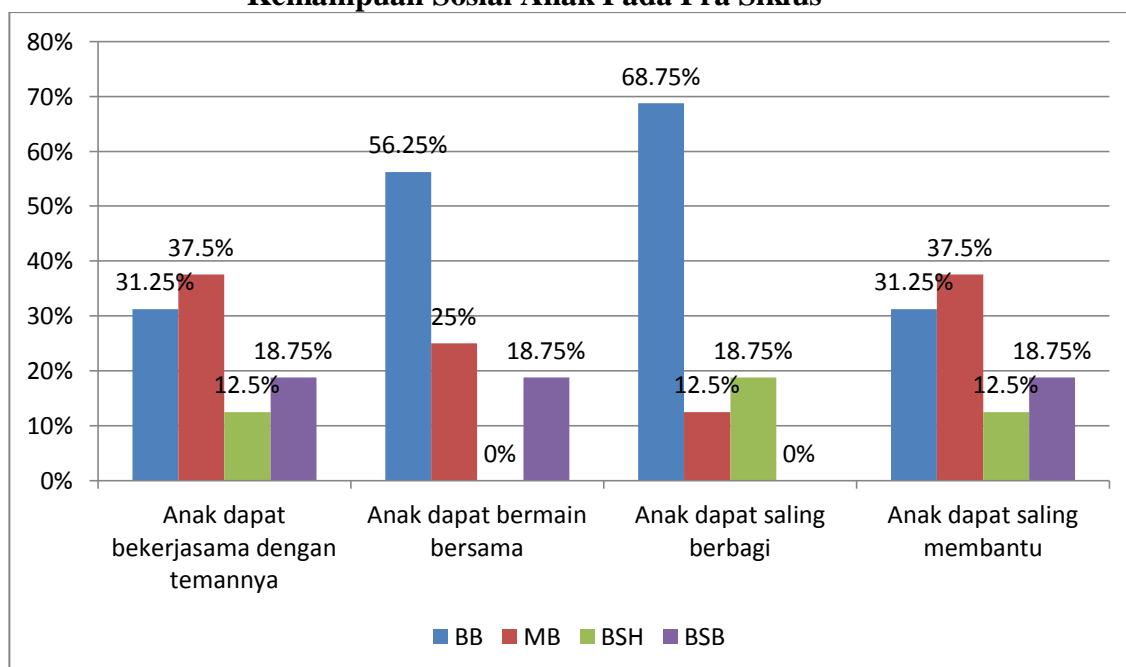
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

**Grafik 01**  
**Kemampuan Sosial Anak Pada Pra Siklus**



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa kemampuan anak dalam bersosialisasi dapat dijelaskan berikut ini:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 5 anak belum berkembang atau 31.25%, 6 anak mulai berkembang atau 37.5%, hanya 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang ada 9 anak atau 56,25%, mulai berkembang ada 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.

3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang sebanyak 11 anak atau 68,75%, mulai berkembang 2 anak atau 12,25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.
4. Anak dapat saling membantu, ada 5 anak belum berkembang atau 31,25%, 6 anak mulai berkembang atau 37,5%, hanya 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan bersosialisasi anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik adalah:

**Tabel 09**  
**Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Pra Siklus**

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+ f4 (%)
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	2	3	5
		12,5%	18,75%	31,25%
2	Anak dapat bermain bersama	0	3	3
		0%	18,75%	18,75%
3	Anak dapat saling berbagi	3	0	3
		18,75%	0%	18,75%
4	Anak dapat saling membantu	2	3	5
		12,5%	18,75%	31,25%
<b>Rata-Rata= 25%</b>				

Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH, masih dalam kategori rendah. Hal ini berdasarkan deskripsi masing-masing indikator observasi yaitu:



1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.
4. Anak dapat saling membantu, ada 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 25%. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar kemampuan sosial anak mencapai keberhasilan maksimal.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus 1**

Siklus pertama dilaksanakan sejak tanggal 30 Juli- 03 Agustus 2018 dengan tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, sedangkan sub-sub temanya adalah makanan halal kesukaanku, minuman halal kesukaanku, benda kesukaanku, warna kesukaanku, dan acara kesukaanku.

### **1. Perencanaan**

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan siklus I, sesuai dengan silabus yang ada, kemudian menentukan tema yaitu “Aku Hamba Allah SWT” dan sub tema “kesukaanku”.
- c. Menyusun RPPH sesuai dengan tema dan sub tema.
- d. Menyusun evaluasi pembelajaran kemampuan sosial anak.
- e. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran.
- f. Menyiapkan kegiatan bermain

Skenario Perbaikan:

1. Guru memberi penjelasan tentang cara bermain yang akan dilakukan.
2. Guru memberikan penjelasan tentang cara melakukan permainan.

3. Anak didudukan sesuai dengan kelompoknya
4. Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. RPPH hari Ke 1/ Senin 30 Juli 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya adalah makanan halal kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: bermain petak umpat

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu makanan bergizi dan minum susu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat seperti sayur, mayor, buah-buahan, susu, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati jenis-jenis makanan sehat, bergizi dan halal
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat
3. Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
  - Mengelompokkan gambar makanan sehat
  - Meniru angka 6 pada gambar buah.
  - Menganyam pola bakul nasi.
  - **Bermain petak umpat**

4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis makanan sehat dan halal
  - Kandungan gizi dalam makanan
  - Memahami konsep angka 6
  - Tata cara makan yang benar (berdo`a)
  - Dapat melakukan permainan dengan benar
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan jenis makanan kesukaan yang bergizi dan halal
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menganyam, mengelompokkan, bersosialisasi, dan menulis angka

Recaling: guru menanyakan tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk ikhsan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

#### **b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 31 Juli 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya adalah minuman halal kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Bermain tebak telunjuk.

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu makanan bergizi dan minum susu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat

- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: Beramal
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: susu, teh manis, jus, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati jenis-jenis minuman sehat, bergizi, dan halal.
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mewarnai gambar kotak susu aneka rasa
  - Meniru angka 7 pada gambar gelas jus
  - Menyusun balok
  - **Bermain tebak telunjuk**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis minuman sehat dan halal
  - Kandungan gizi dalam minuman sehat
  - Memahami konsep angka 7
  - Cara membuat jus dan tata cara minum
  - Berhasil menyusun balok
  - Dapat bermain bersama teman
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan jenis minuman kesukaannya yang bergizi dan halal
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa jus buah, mewarnai, dan menulis angka

Recaling: Guru menanyakan jenis minuman kesukaannya yang bergizi dan halal

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

### **c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 01 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya adalah benda kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Bermain mencari kelompok

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu kring-kring sepedaku
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: Beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda,, dan sebagainya.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati jenis-jenis benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya
2. Anak menanyakan jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari.
3. Anak mengumpulkan informasi, melalui melakukan kegiatan
  - Mengelompokkan bentuk topi
  - Menirukan angka 8 pada gambar baju
  - Peraktek memakai baju dengan benar
  - **Bermain mencari kelompok**

4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis benda kesukaannya
  - Kegunaan benda-benda tersebut
  - Memahami konsep angka 8
  - Cara menggunakan benda dengan benar.
  - Dapat bekerja sama
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan benda-benda kesukaannya
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengelompokkan dan menulis angka, dan dapat mengenakan baju sendiri.

Recaling: Guru menanyakan tentang benda-benda kesukaan

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

#### **d. RPPH hari Ke 4/ Kamis 02 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya adalah warna kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Bermain galasing.

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu aneka warna
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis warna primer (merah, biru, kuning ) dan aneka jenis warna skunder

- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum makan dan dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: warna merah, biru, kuning, hijau, orange, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

#### Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa kertas origami dengan aneka warna
2. Anak menanyakan jenis warna primer (merah, biru, kuning ) dan aneka jenis warna skunder
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mewarnai sesuai bentuk geometri
  - Menirukan angka 9
  - Peraktek pencampuran warna
  - **Bermain galasing**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis warna primer dan skunder
  - Warna dan bentuk
  - Memahami konsep angka 9
  - Cara pencampuran warna dan hasilnya.
  - Dapat bermain sportif
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan macam-macam nama warna
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa figer painting, pencampuran warna, mewarnai dan menulis angka.

Recaling: Guru menanyakan macam-macam nama warna

#### Penutup (20 Menit)

##### SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

#### **e. RPPH hari ke 5/ Jumat 03 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya adalah acara kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Bermain ular dan tupai

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu gelang sipatu gelang.
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: film kartun, film dokumenter, film religious, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati film anak yang mengandung nilai edukasi dan keislaman
2. Anak menanyakan tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar dan sebagainya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Membedakan ukuran gambar
  - Menirukan angka 10 pada gambar TV
  - Membuat TV dari kardus.
  - **Bermain ular dan tupai**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Film apa yang boleh ditonton



- Waktu menonton TV
  - Memahami konsep angka 10
  - Tata cara menonton TV yang benar
  - Dapat bermain bersama-sama dengan teman
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan acara atau film kesukaannya
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan, menggambar, membedakan, dan menulis angka

Recaling: Guru menanyakan tentang acara atau film kesukaannya

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

### 3. Observasi dan Evaluasi

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus pertama tersebut dapat dideskripsikan berikut ini:

**Tabel 10**  
**Hasil Observasi Pada Siklus I**

N O	NAMA ANAK	Anak dapat bekerjasama dengan temannya				Anak dapat bermain bersama				Anak dapat saling berbagi				Anak dapat saling membantu			
		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	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Affan Aqila Putra		√				√			√					√		
2	Ainun Najifatussyifa				√				√			√					√

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	Alsya Zahra Andika				√				√				√				√
4	Althur Casannova Turnip		√				√				√				√		
5	Daffa	√				√				√				√			
6	Danendra	√				√				√				√			
7	Fahmi Fadillah				√				√		√		√				√
8	M. Ameer Fadillah			√					√		√						√
9	Mawar Dhea			√			√								√		
10	Muhammad Ali			√				√			√					√	
11	Priska Amanda Putri		√				√				√				√		
12	Qaisya Aqila				√				√			√					√
13	Rafif Aisyi Nasution			√			√			√					√		
14	Raskha El Farzan	√				√				√				√			
15	Rayyan Aqiela				√			√			√					√	
16	Zulfa		√				√			√					√		

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

**Tabel 11**  
**Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus I**

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	3	4	4	5	16
		18,75%	25%	25%	31,25%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	3	6	2	5	16
		18,75%	37,5%	12,5%	31,25%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	6	6	2	2	16
		37,5%	37,5%	12,5%	12,5%	100%
4	Anak dapat saling membantu	3	6	2	5	16
		18,75%	37,5%	12,5%	31,25%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

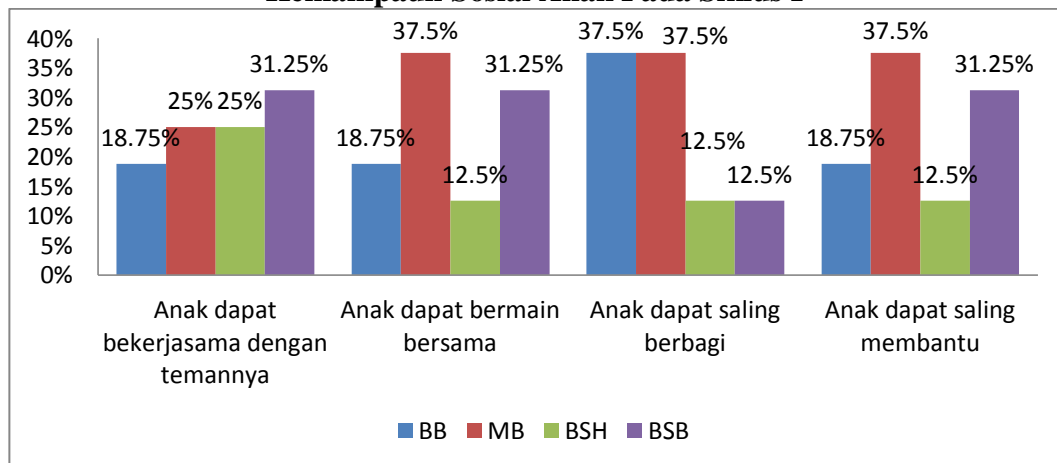
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

**Grafik 02**  
**Kemampaun Sosial Anak Pada Siklus I**



Berdasarkan deskripsi data siklus I tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 3 anak belum berkembang atau 18.75%, 4 anak mulai berkembang atau 25%, 4 anak masih

berkembang sesuai harapan atau 25%, yang berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang ada 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang ada 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 37,5%, mulai berkembang 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Anak dapat saling membantu, yang belum berkembang ada 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang ada 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

Berdasarkan observasi siklus I, kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan yang telah ditetapkan pada Bab tiga adalah:

**Tabel 12**  
**Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus I**

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+ f4 (%)
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	4	5	9
		25%	31,25%	56,25%
2	Anak dapat bermain bersama	2	5	7
		12,5%	31,25%	43,75%
3	Anak dapat saling berbagi	2	2	4
		12,5%	12,5%	25%
4	Anak dapat saling membantu	2	5	7
		12,5%	31,25%	43,75%
<b>Rata-Rata= 42,18%</b>				

Berdasarkan deskripsi data pada siklus I tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan adalah:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 4 anak masih berkembang sesuai harapan atau 25%, yang berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
3. Anak dapat saling berbagi yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Anak dapat saling membantu, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 42,18%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak terjadi peningkatan melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan, kendatipun belum terjadi peningkatan secara signifikan, akan tetapi hal ini merupakan sebuah kemajuan bagi anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan. Oleh sebab itu, peneliti sepakat untuk melakukan penelitian lanjutan yang akan dilakukan pada siklus kedua.

#### **4. Refleksi**

##### **a. Kekuatan**

- 1) Kegiatan telah berjalan sesuai rencana.
- 2) Pada kegiatan pembelajaran terlihat anak mulai aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.
- 3) Penilaian telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

##### **b. Kelemahan**

- 1) Anak masih banyak yang kesulitan untuk bersosialisasi.
- 2) Sebahagian anak masih sibuk dengan permainan yang akan dilakukan tanpa memperhatikan penjelasan kegiatan pembelajaran.

c. Tindakan perbaikan

Guru tidak hanya berada di depan kelas dan duduk di kursi saat memberikan penjelasan kepada anak. Guru juga memonitor anak dan memberi pertanyaan kepada anak agar mereka juga ikut aktif dalam kegiatan belajar, guna mendorong anak agar secara sukarela melakukan pembelajaran yang telah ditentukan, serta memberi motivasi yang lebih pada anak-anak.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi di atas tindakan pada siklus pertama dikatakan berhasil, akan tetapi belum mencapai hasil yang maksimal. Peningkatan terjadi pada beberapa anak dibandingkan pada saat pra siklus. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa anak mempunyai motivasi belajar apabila pembelajaran dilakukan menarik bagi anak.

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

Proses penelitian pada siklus II ini sama dengan siklus I yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu: Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Siklus II dilaksanakan sejak tanggal 06-10 Agustus 2018 dengan tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, sedangkan sub-sub temanya adalah permainan kesukaanku, mainan kesukaanku, kegiatan kesukaanku, cita-citaku, dan Aku anak Indonesia.

#### **1. Perencanaan**

- a. Membuat skenario perbaikan siklus II
- b. Menyusun rencana kegiatan siklus II, sesuai dengan silabus berjalan kemudian menentukan tema “Aku Hamba Allah SWT” dan sub tema “kesukaanku”.
- c. Menyusun RPPH sesuai dengan tema dan sub tema.
- d. Menyusun evaluasi pembelajaran kemampuan sosial anak.
- e. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran.
- f. Menyiapkan kegiatan bermain tanpa menggunakan alat.

Skenario Perbaikan:

1. Guru memberi penjelasan tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan.
2. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
3. Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.
4. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. RPPH hari Ke 1/ Senin 06 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, serta sub-sub temanya permainan kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Bermain orang kaya dan orang miskin

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bermain layang-layang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: permainan layang-layang, permainan engklek, permainan dakon, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Anak menanyakan tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Permainan warna dengan kelereng

- Membedakan ukuran layangan
- Melakukan permainan engklek
- **Bermain orang kaya dan orang miskin**

4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:

- Jenis-jenis permainan
- Tiap permainan ada aturan main
- Cara memainkan suatu permainan
- Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai)
- Dapat melakukan permainan

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, membedakan ukuran dan game.

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun iman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

## **b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 07 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, serta sub-sub temanya mainan kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Bermain hitam putih

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)



- ✓ Bernyanyi lagu bermain layang-layang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: permainan layang-layang, permainan engklek, permainan dakon, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Anak menanyakan tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Permainan warna dengan kelereng
  - Membedakan ukuran layangan
  - Melakukan permainan engklek
  - **Bermain hitam putih**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis permainan
  - Tiap permainan ada aturan main
  - Cara memainkan suatu permainan
  - Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai)
  - Dapat menjaga sportifitas
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, melompat, dan menjumlahkan

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun iman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

### **c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 08 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, serta sub-sub temanya kegiatan kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Bermain intuisi berhitung

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga,dan sabagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga,dan sabagainya
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.

3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mencocokkan gambar buku
  - Mengisi pola ban renang
  - Membuat gambar mall (mozaik)
  - **Bermain intuisi berhitung**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis kegiatan positif
  - Kegiatan membaca sangat bermanfaat
  - Kegiatan olahraga menjaga kesehatan
  - Kegiatan yang menyenangkan
  - Dapat melakukan kegiatan pembelajaran
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan figer painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik.

Recaling: Guru menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

#### **d. RPPH hari Ke 4/ Kamis 09 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, serta sub-sub temanya cita-citaku.

Kegiatan perbaikan: Bermain ganjil genap

Langkah-Langkah Kegiatan

### Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga,dan sabagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

### Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga,dan sabagainya
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mencocokkan gambar buku
  - Mengisi pola ban renang
  - Membuat gambar mall (mozaik)
  - **Bermain ganjil genap**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis kegiatan positif
  - Kegiatan membaca sangat bermanfaat
  - Kegiatan olahraga menjaga kesehatan
  - Kegiatan yang menyenangkan
  - Dapat bersosialisasi
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan figer painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik.

Recaling: Guru menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

#### **e. RPPH hari Ke 5/ Jumat 10 Agustus 2018**

Tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, serta sub-sub temanya Aku anak Indonesia.

Kegiatan perbaikan: Bermain kotak pos

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: busana adat jawa, busana adat melayu, busana adat batak, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar anak-anak Indonesia dengan menggunakan berbagai macam busana daerah
2. Anak menanyakan tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan.

3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mewarnai gambar anak berbusana adat.
  - Menghitung jumlah gambar
  - Membuat rantai dari kertas.
  - **Bermain kotak pos**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Indonesia terdiri dari banyak suku
  - Tempat kelahiran
  - Jumlah gambar anak berbusana adat
  - Walau beragam tetapi tetap bersatu
  - Dapat melakukan permainan tradisional
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan beragam busana daerah yang ada di Indonesia
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa rantai kertas, mewarnai, menghitung, dan mencari

Recaling: Guru menanyakan tentang beragam busana daerah yang ada di Indonesia.

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

### **3. Observasi dan Evaluasi**

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus II tersebut dapat didiskripsikan berikut ini:

**Tabel 13**  
**Hasil Observasi Pada Siklus II**

N O	NAMA ANAK	Anak dapat bekerjasama dengan temannya				Anak dapat bermain bersama				Anak dapat saling berbagi				Anak dapat saling membantu			
		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	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	Affan Aqila Putra				√			√				√					√
2	Ainun Najifatussyifa				√				√				√				√
3	Alsya Zahra Andika				√				√				√				√
4	Althur Casannova Turnip				√				√				√				√
5	Daffa			√			√				√					√	
6	Danendra			√				√				√				√	
7	Fahmi Fadillah				√				√				√				√
8	M. Ameer Fadillah				√				√				√				√
9	Mawar Dhea			√			√				√					√	
10	Muhammad Ali				√			√				√					√
11	Priska Amanda Putri				√				√				√				√
12	Qaisyah Aqila				√				√				√				√
13	Rafif Aisyi Nasution				√		√				√						√
14	Raskha El Farzan		√				√				√				√		
15	Rayyan Aqiela				√				√				√				√
16	Zulfa			√					√				√			√	

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

**Tabel 14**  
**Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus II**

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	0	4	3	9	16
		0%	25%	18,75%	56,25%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	0	4	3	9	16
		0%	25%	18,75%	56,25%	100%
4	Anak dapat saling membantu	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

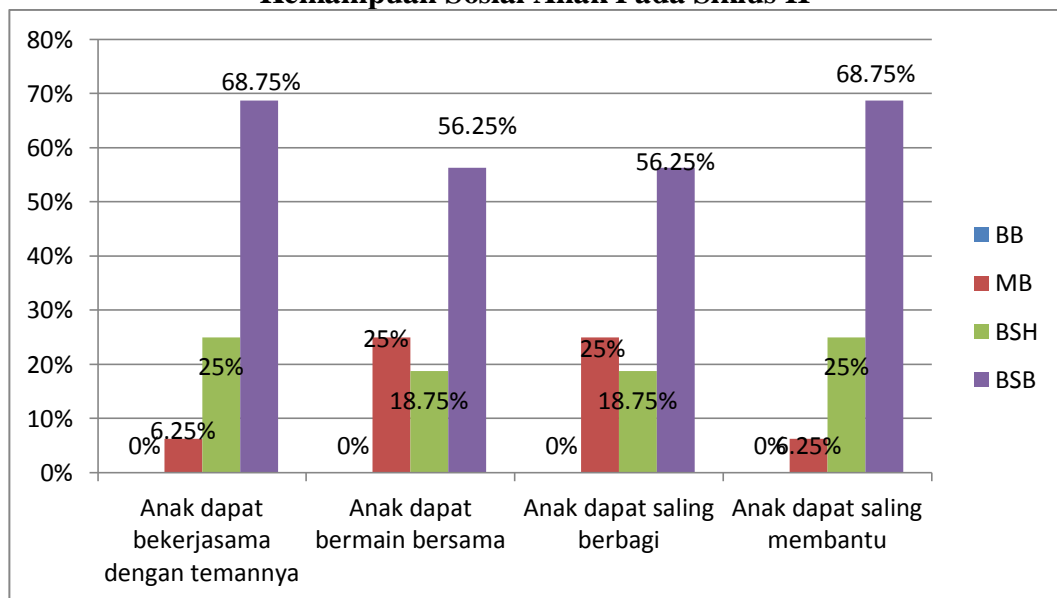
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh ana

**Grafik 03**  
**Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus II**





Berdasarkan deskripsi data siklus II tentang kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa dapat dirincikan.

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Anak dapat saling membantu, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Berdasarkan observasi siklus II, kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

**Tabel 15**  
**Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus II**

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	F3%+ f4 (%)
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
2	Anak dapat bermain bersama	3	9	12
		18,75%	56,25%	75%
3	Anak dapat saling berbagi	3	9	12
		18,75%	56,25%	75%
4	Anak dapat saling membantu	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
<b>Rata-Rata= 84,4%</b>				

Berdasarkan deskripsi data siklus II tentang kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH, dalam kategori baik tetapi belum berhasil karena masih ada indikator penelitian yang belum mencapai keberhasilan minimal 80%. Hal ini berdasarkan deskripsi berikut ini:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Anak dapat saling membantu, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 84,4%. Hal ini menunjukkan kemampuan sosial anak mengalami peningkatan yang signifikan, akan tetapi belum semua indikator mencapai harapan sebesar 80%. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil dapat mencapai keberhasilan maksimal sebagaimana yang diharapkan.

#### **4. Refleksi**

##### **a. Kekuatan**

- 1) Kegiatan telah berjalan sesuai rencana.
- 2) Pada kegiatan pembelajaran terlihat anak mulai aktif dan antusias bersosialisasi dengan lingkungan.
- 3) Penilaian telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

##### **b. Kelemahan**

- 1) Sebahagian anak masih malu-malu untuk bersosialisasi.
- 2) Sebahagian anak masih sibuk dengan bermain tanpa memperhatikan aturan main.

c. Tindakan perbaikan

kegiatan dilakukan tidak hanya berada di kelas, akan tetapi banyak dilakukan dilapangan. Guru juga memonitor anak dan memberi pertanyaan kepada anak yang ramai agar mereka juga ikut aktif dalam kegiatan belajar dan merasa diperhatikan oleh guru. Guna mendorong anak agar secara sukarela melakukan pembelajaran yang telah ditentukan. Memberi motivasi yang lebih pada setiap anak.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi di atas tindakan pada siklus kedua dikatakan berhasil, akan tetapi belum mencapai hasil yang maksimal dengan persentase keseluruhan 80%. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa anak mempunyai motivasi belajar apabila pembelajaran dilakukan menarik bagi anak.

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

Proses penelitian pada siklus III ini sama dengan siklus I, dan II yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Siklus III dilaksanakan selama dua hari sejak tanggal 13-14 Agustus 2018 dengan tema keluarga sakinah dan sub tema anggota keluarga, sedangkan sub-sub temanya adalah ayah dan ibu.

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

- a. Membuat skenario perbaikan siklus III
- b. Menyusun rencana kegiatan siklus III, sesuai dengan silabus berjalan kemudian menentukan tema “keluarga sakinah” dan sub tema “anggota keluarga”.
- c. Menyusun RPPH sesuai dengan tema dan sub tema, yang terlebih dahulu dikomunikasikan dengan teman sejawat, dan guru sebagai kolaborator , serta pengesahan oleh kepala RA.’
- d. Menyusun evaluasi pembelajaran kemampuan sosial anak dalam melakukan proses pembelajaran.

- e. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran.
- f. Menyiapkan kegiatan bermain tanpa menggunakan alat.

Skenario Perbaikan:

- a. Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan.
- b. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
- c. Anak melakukan permainan.
- d. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. RPPH hari Ke 1/ Senin 13 Agustus 2018**

Tema keluarga sakinah dan sub tema anggota keluarga, sedangkan sub-sub temanya adalah ayah.

Kegiatan perbaikan: Bermain mencari kelompok

Langkah-Langkah Kegiatan:

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang ayah
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a untuk kedua orangtua
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. surah An- Nasr
- ✓ Mutiara Hadits: sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: ayah, ibu, kakak, dan adik.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar foto keluarga
2. Anak menanyakan tentang tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Menuis huruf a dari kata ayah
  - Maze ayah pergi bekerja

➤ Membuat HP mainan dari kotak bekas

➤ **Bermain mencari kelompok**

4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:

- Tugas ayah sebagai kepala keluarga
- Mengenal huruf a dari kata ayah
- Kegiatan / pekerjaan ayah
- Dapat bersosialisasi

Recaling: Guru menanyakan tentang tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

## **b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 14 Agustus 2018**

Tema keluarga sakinah dan sub tema anggota keluarga, sedangkan sub-sub temanya adalah ibu.

Kegiatan perbaikan: bermain tap jongkok

Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang ibu
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a untuk kedua orangtua
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. surah An- Nasr
- ✓ Mutiara Hadits: sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: ayah, ibu, kakak, dan adik.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar foto keluarga
2. Anak menanyakan tentang tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Menuis huruf a i dari kata ibu
  - Membuat mozaik pola tas ibu
  - Membuat sapu dari kertas
  - **Bermain tap jongkok**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Tugas ibu yang menyayangi keluarga
  - Mengenal huruf i dari kata ibu
  - Kegiatan / pekerjaan ibu
  - Bermain sportif

Recaling: Guru menanyakan tentang tugas tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga

Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

### **3. Observasi dan Evaluasi**

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah indikator observasi untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dalam melakukan pembelajaran, observasi proses belajar dilakukan oleh guru. Hasil kegiatan pada siklus III tersebut dapat dideskripsikan berikut ini:

**Tabel 16**  
**Hasil Observasi Pada Siklus III**

N O	NAMA ANAK	Anak dapat bekerjasama dengan temannya				Anak dapat bermain bersama				Anak dapat saling berbagi				Anak dapat saling membantu			
		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	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	Affan Aqila Putra				√				√				√				√
2	Ainun Najifatussyifa				√				√				√				√
3	Alsya Zahra Andika				√				√				√				√
4	Althur Casannova Turnip				√				√				√				√
5	Daffa			√			√						√			√	
6	Danendra			√				√				√				√	
7	Fahmi Fadillah				√				√				√				√
8	M. Ameer Fadillah				√				√				√				√
9	Mawar Dhea			√				√				√				√	
10	Muhammad Ali				√				√				√				√
11	Priska Amanda Putri				√				√				√				√
12	Qaisyah Aqila				√				√				√				√
13	Rafif Aisyi Nasution				√				√				√				√
14	Raskha El Farzan		√					√				√			√		
15	Rayyan Aqiela				√				√				√				√
16	Zulfa			√					√				√			√	

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

**Tabel 17**  
**Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus III**

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	0	2	4	10	16
		0%	12,5%	25%	62,5%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	0	2	3	11	16
		0%	12,5%	18,75%	68,75%	100%
4	Anak dapat saling membantu	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

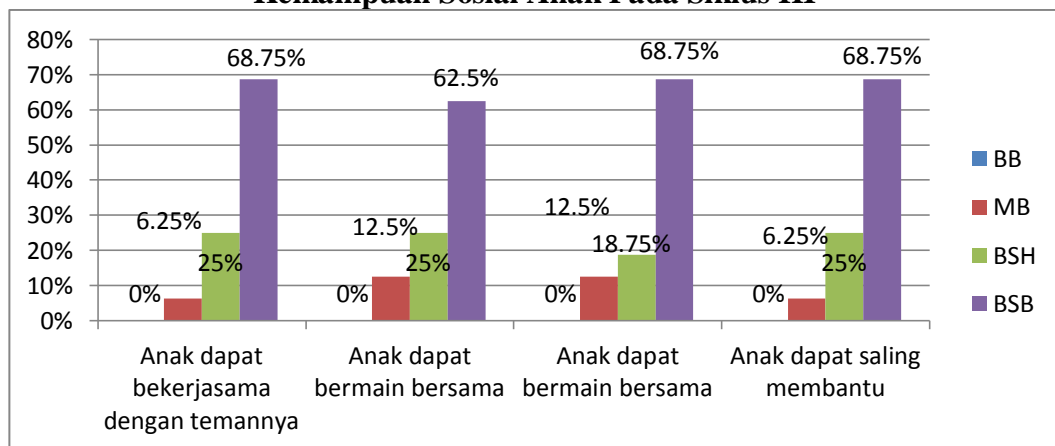
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

**Grafik 04**  
**Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus III**





Berdasarkan deskripsi data siklus III tentang kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat dirincikan.

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 62,5%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
4. Anak dapat saling membantu, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Berdasarkan observasi siklus III, kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

**Tabel 18**  
**Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak Pada Siklus III**

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+ f4 (%)
1	Anak dapat bekerjasama dengan temannya	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
2	Anak dapat bermain bersama	4	10	14
		25%	62,5%	87,5%
3	Anak dapat saling berbagi	3	11	14
		18,75%	68,75%	87,5%
4	Anak dapat saling membantu	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
<b>Rata-Rata= 90,6%</b>				

Berdasarkan deskripsi data siklus III tentang kemampuan sosial anak melakukan kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH dalam kategori sangat baik, semua indikator penelitian mencapai keberhasilan 80%. Hal ini berdasarkan deskripsi berikut ini:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan 4 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 62,5%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
4. Anak dapat saling membantu, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 90,6%. Hal ini menunjukkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan mengalami peningkatan yang signifikan, dan seluruh indikator telah mencapai harapan sebesar 80%. Oleh sebab itu, penelitian ini berhasil hingga pada siklus ketiga sebagaimana yang diharapkan.

#### **4. Refleksi**

- a. Kegiatan telah berjalan sesuai rencana.
- b. Pada kegiatan pembelajaran terlihat seluruh anak aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.
- c. Penilaian telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

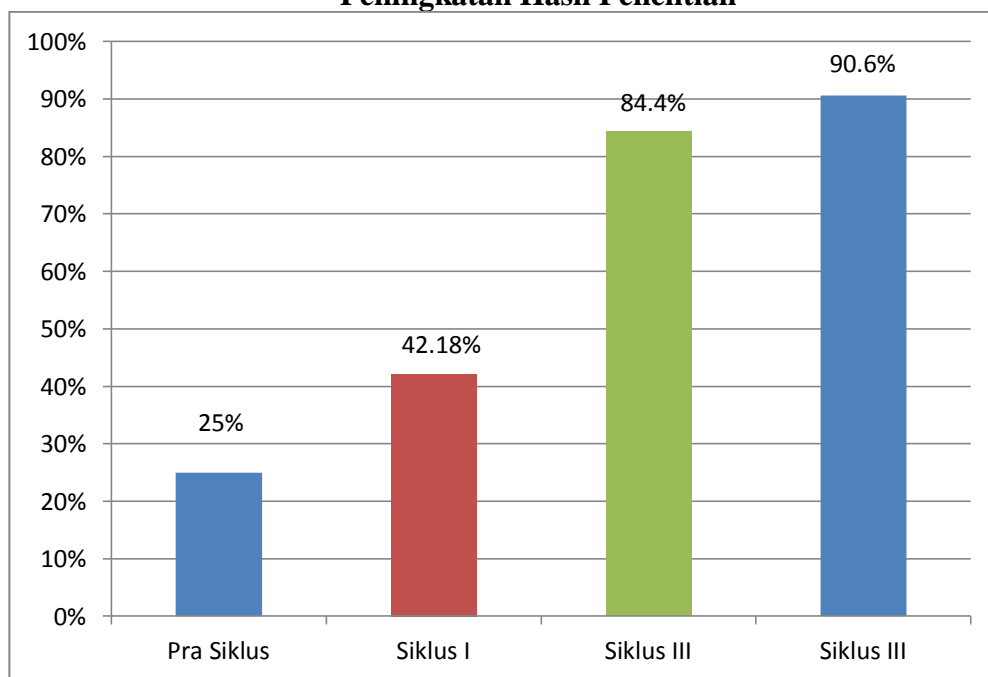
#### **E. Pembahasan**

Berdasarkan data rekapitulasi di atas, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pada indikator yang ditetapkan dari hasil pelaksanaan tindakan siklus I, II dan siklus III. Hal ini menunjukkan tindakan meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak

RA Arrahmah Gedung Johor Medan telah berhasil. Kualitas proses maupun hasil pembelajaran berdasarkan data di atas telah tercapai pada siklus III.

Berdasarkan hasil analisis, bahwa rata-rata keberhasilan pembelajaran terjadi peningkatan, dimana pada pra siklus keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan adalah 25%, pada siklus I terjadi peningkatan dengan hasil 42,18 %, pada siklus II terjadi lagi peningkatan dengan hasil 84,4%, akan tetapi ada dua indikator yang belum tercapai sesuai standart keberhasilan yaitu 80%. Oleh sebab itu dilakukan penelitian siklus III. Pada siklus III terjadi peningkatan dengan hasil 90,6%. Secara sederhana peningkatan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan terjadi peningkatan pada tiap siklus, yang diawali dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III pada penelitian ini dapat peneliti tampilkan dalam bentuk grafik berikut ini.

**Grafik 05**  
**Peningkatan Hasil Penelitian**



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah, bahwa melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan oleh anak dengan kategori berhasil mencapai 80% dari seluruh anak dan pada seluruh indikator observasi dengan standart ketuntasan nilai minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil analisis pada penelitian ini berdasarkan keberhasilan yang diperoleh bahwa pada pra siklus keberhasilan mencapai 25%, selanjutnya pada siklus I keberhasilan sebesar 42,18%, terjadi peningkatan pada siklus II dengan keberhasilan sebesar 84,4%, akan tetapi ada dua indikator yang belum mencapai ketuntasan minima 80%, maka dilanjutkan pada siklus ke III, selanjutnya pada siklus III keberhasilan mencapai 90,6%.

#### **B.Saran**

Berkaitan dengan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran kepada beberapa pihak, antara lain:

##### **1.Kepada Guru**

Guru sebaiknya mengoptimalkan penggunaan metode bermain pada pembelajaran di PAUD karena pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan jenjang usia anak pembelajaran bermain adalah pembelajaran bermain. Pada pembelajaran bermain anak-anak tidak tertekan, tidak dipaksa, dan tidak memberatkan bagi anak-anak.

## 2. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti yang ingin menerapkan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam banyak aspek untuk mencapai keberhasilan penelitian dengan menggunakan media atau metode lainnya. Peneliti dapat bekerja sama atau berkolaborasi dengan guru yang mengalami permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini hendaknya menumbuhkan ide kreatif dari peneliti lain, untuk dapat memberikan jalan keluar mengatasi permasalahan yang terjadi pada anak di tingkat PAUD khususnya berkaitan dengan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak.

## 3. Kepada Lembaga

Buat program pembelajaran yang baik dan sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Beri kesempatan pada semua guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas secara bergiliran guna meningkatkan kualitas guru sebagai pendidik

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2009. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aisiyah, Amaryllia. 2009. *Emotional Intelligence Parenting*. Jakarta: Gramedia.
- Aqib, Zainal. dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Basrowi. 2008. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chusairi, Ahmad. 2009. *Lingkungan Sosial*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Goleman, Daniel. 2008. *Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia.
- Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2011. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kurniati. 2009. *Permainan Tradisional di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kusumah, Wijaya, dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Moeslichatun. 2009. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Montolulu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muksin. 2009. *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen.
- Nugraha, Ali, dan Rachmawati, Yeni. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional* Tangerang: Universitas Terbuka.
- Rahman, Hibana S.. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rahmawati. Ami. 2009. *Permainan Tradisional*. Lembang: PT. Cahaya Ilmu.
- Satya, Wira Indra. 2009. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Shapiro. 2008. *Mengajarkan Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suastiningrum, Sekartaji, B. dan Agency, Cyan. 2009. *101 Permainan Edukatif Untuk Anak*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Suherman dan Sutyowati. 2009. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Group.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi.
- \_\_\_\_\_ 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yanuarita, Andri. 2014. *Rahasia Otak Dan Kecerdasan Anak*. Jogyakarta: Teranova Books.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Juli/ 4  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Makanan Halal  
Kesukaanku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Senin, 30 Juli 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati jenis-jenis makanan sehat, bergizi dan halal
- ✓ Bertanya tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Tangan
- ✓ Dinding

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu makanan bergizi dan minum susu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat seperti sayur, mayor, buah-buahan, susu, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati jenis-jenis makanan sehat, bergizi dan halal
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat
3. Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
  - Mengelompokkan gambar makanan sehat
  - Meniru angka 6 pada gambar buah.
  - Menganyam pola bakul nasi.
  - **Bermain petak umpat**



4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis makanan sehat dan halal
  - Kandungan gizi dalam makanan
  - Memahami konsep angka 6
  - Tata cara makan yang benar (berdo`a)
  - Dapat melakukan permainan dengan benar
  
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan jenis makanan kesukaan yang bergizi dan halal
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menganyam, mengelompokkan, bersosialisasi, dan menulis angka

Recaling: guru menanyakan tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat

#### E. Penutup (20 Menit)

##### SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk ikhsan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 30Juli 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Juli/ 4  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Minuman Halal  
Kesukaanku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Selasa, 31 Juli 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati jenis-jenis minuman sehat, bergizi, dan halal.
- ✓ Bertanya tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Badan Anak
- ✓ Tangan

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu makanan bergizi dan minum susu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: Beramal
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: susu, teh manis, jus, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati jenis-jenis minuman sehat, bergizi, dan halal.
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mewarnai gambar kotak susu aneka rasa
  - Meniru angka 7 pada gambar gelas jus
  - Menyusun balok
  - **Bermain tebak telunjuk**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis minuman sehat dan halal
  - Kandungan gizi dalam minuman sehat

- Memahami konsep angka 7
- Cara membuat jus dan tata cara minum
- Berhasil menyusun balok
- Dapat bermain bersama teman

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan jenis minuman kesukaannya yang bergizi dan halal
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa jus buah, mewarnai, dan menulis angka

Recaling: Guru menanyakan jenis minuman kesukaannya yang bergizi dan halal

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan 31 Juli 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 4  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Benda Kesukaanku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Rabu, 01Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati jenis-jenis benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya.
- ✓ Bertanya tentang jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak
- ✓ Jari tangan

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu kring-kring sepedaku
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: Beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati jenis-jenis benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya
2. Anak menanyakan jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari.
3. Anak mengumpulkan informasi, melalui melakukan kegiatan
  - Mengelompokkan bentuk topi
  - Menirukan angka 8 pada gambar baju
  - Peraktek memakai baju dengan benar
  - **Bermain mencari kelompok**

4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis benda kesukaannya
  - Kegunaan benda-benda tersebut
  - Memahami konsep angka 8
  - Cara menggunakan benda dengan benar.
  - Dapat bekerja sama
  
5. Anak Mengkomunikasikan
  - Anak menyebutkan benda-benda kesukaannya
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengelompokkan dan menulis angka, dan dapat mengenakan baju sendiri.

Recaling: Guru menanyakan tentang benda-benda kesukaan

#### E. Penutup (20 Menit)

##### SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan 01 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 4  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Warna Kesukaanku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Kamis, 02 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

### A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Mengamati beberapa kertas origami dengan aneka warna
- ✓ Bertanya tentang jenis warna primer (merah, biru, kuning ) dan aneka jenis warna skunder.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

### B. Alat dan Bahan

- ✓ Anak
- ✓ Tangan

### C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu aneka warna
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis warna primer (merah, biru, kuning ) dan aneka jenis warna skunder
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum makan dan dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: warna merah, biru, kuning, hijau, orange, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

### D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa kertas origami dengan aneka warna
2. Anak menanyakan jenis warna primer (merah, biru, kuning ) dan aneka jenis warna skunder
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mewarnai sesuai bentuk geometri
  - Menirukan angka 9
  - Peraktek pencampuran warna
  - **Bermain galasing**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis warna primer dan skunder
  - Warna dan bentuk

- Memahami konsep angka 9
- Cara pencampuran warna dan hasilnya.
- Dapat bermain sportif

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan macam-macam nama warna
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa figer painting, pencampuran warna, mewarnai dan menulis angka.

Recaling: Guru menanyakan macam-macam nama warna

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 02 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 4  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Acara Kesukaanku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Jumat, 03 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

### A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Mengamati film anak yang mengandung nilai edukasi dan keislaman
- ✓ Bertanya tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

### B. Alat dan Bahan

- ✓ Anak
- ✓ Tangan

### C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu gelang sipatu gelang.
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
- ✓ Mutiara Hadits: beramal
- ✓ Penambahan kosa kata baru: film kartun, film dokumenter, film religious, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

### D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati film anak yang mengandung nilai edukasi dan keislaman
2. Anak menanyakan tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar dan sebagainya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Membedakan ukuran gambar
  - Menirukan angka 10 pada gambar TV
  - Membuat TV dari kardus.
  - **Bermain ular dan tupai**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Film apa yang boleh ditonton
  - Waktu menonton TV



- Memahami konsep angka 10
- Tata cara menonton TV yang benar
- Dapat bermain bersama-sama dengan teman

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan acara atau film kesukaannya
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan, menggambar, membedakan, dan menulis angka

Recaling: Guru menanyakan tentang acara atau film kesukaannya

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 03 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/Kesukaanku/Permainan Kesukaanku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Senin, 06 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
- ✓ Bertanya tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak
- ✓ Tangan

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu bermain layang-layang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: permainan layang-layang, permainan engklek, permainan dakon, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Anak menanyakan tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Permainan warna dengan kelereng
  - Membedakan ukuran layangan
  - Melakukan permainan engklek
  - **Bermain orang kaya dan orang miskin**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis permainan
  - Tiap permainan ada aturan main
  - Cara memainkan suatu permainan
  - Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai)

➤ Dapat melakukan permainan

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, membedakan ukuran dan game.

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun iman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 06 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Mainan Kesukaanku air  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Selasa, 07Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

### A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
- ✓ Bertanya tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

### B. Alat dan Bahan

- ✓ Suara
- ✓ Tangan

### C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bermain layang-layang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: permainan layang-layang, permainan engklek, permainan dakon, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

### D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Anak menanyakan tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Permainan warna dengan kelereng
  - Membedakan ukuran layangan
  - Melakukan permainan engklek
  - **Bermain hitam putih**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis permainan
  - Tiap permainan ada aturan main
  - Cara memainkan suatu permainan

- Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai)
- Dapat menjaga sportifitas

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, melompat, dan menjumlahkan

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun iman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 07 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Kegiatan Kesukaanku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Rabu, 08 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
- ✓ Bertanya tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mencocokkan gambar buku
  - Mengisi pola ban renang
  - Membuat gambar mall (mozaik)
  - **Bermain intuisi berhitung**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis kegiatan positif
  - Kegiatan membaca sangat bermanfaat
  - Kegiatan olahraga menjaga kesehatan

- Kegiatan yang menyenangkan
- Dapat melakukan kegiatan pembelajaran

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan figer painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik.

Recaling: Guru menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 08 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Cita-citaku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Kamis, 09 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
- ✓ Bertanya tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mencocokkan gambar buku
  - Mengisi pola ban renang
  - Membuat gambar mall (mozaik)
  - **Bermain ganjil genap**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Jenis-jenis kegiatan positif
  - Kegiatan membaca sangat bermanfaat
  - Kegiatan olahraga menjaga kesehatan



- Kegiatan yang menyenangkan
- Dapat bersosialisasi

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan finger painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik.

Recaling: Guru menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 09 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Aku Anak Indonesia  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Jumat, 10 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati gambar anak-anak Indonesia dengan menggunakan berbagai macam busana daerah
- ✓ Bertanya tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak
- ✓ Tangan

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: busana adat jawa, busana adat melayu, busana adat batak, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati gambar anak-anak Indonesia dengan menggunakan berbagai macam busana daerah
2. Anak menanyakan tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mewarnai gambar anak berbusana adat.
  - Menghitung jumlah gambar
  - Membuat rantai dari kertas.
  - **Bermain kotak pos**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Indonesia terdiri dari banyak suku
  - Tempat kelahiran

- Jumlah gambar anak berbusana adat
- Walau beragam tetapi tetap bersatu
- Dapat melakukan permainan tradisional

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan beragam busana daerah yang ada di Indonesia
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa rantai kertas, mewarnai, menghitung, dan mencari

Recaling: Guru menanyakan tentang beragam busana daerah yang ada di Indonesia

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 10 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 6  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Keluarga Sakinah/ Anggota keluarga/Ayah  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Senin, 13 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati gambar foto ayahnya masing-masing pada photo keluarga
- ✓ Bertanya tentang tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap religious, jujur, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak
- ✓ Tangan

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang ayah
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a untuk kedua orangtua
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. surah An- Nasr
- ✓ Mutiara Hadits: sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: ayah, ibu, kakak, dan adik.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati gambar foto keluarga
2. Anak menanyakan tentang tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Menulis huruf a dari kata ayah
  - Maze ayah pergi bekerja
  - Membuat HP mainan dari kotak bekas
  - **Bermain mencari kelompok**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Tugas ayah sebagai kepala keluarga
  - Mengenal huruf a dari kata ayah
  - Kegiatan / pekerjaan ayah
  - Dapat bersosialisasi

Recaling: Guru menanyakan tentang tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 13 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 6  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Keluarga Sakinah/ Anggota keluarga/Ibu  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati gambar foto ibunya masing-masing pada photo keluarga
- ✓ Bertanya tentang tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap religious, jujur, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang ibu
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a untuk kedua orangtua
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. surah An- Nasr
- ✓ Mutiara Hadits: sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: ayah, ibu, kakak, dan adik.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati gambar foto keluarga
2. Anak menanyakan tentang tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Menuis huruf a i dari kata ibu
  - Membuat mozaik pola tas ibu
  - Membuat sapu dari kertas
  - **Bermain tap jongkok**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Tugas ibu yang menyayangi keluarga
  - Mengenal huruf i dari kata ibu
  - Kegiatan / pekerjaan ibu
  - Bermain sportif

Recaling: Guru menanyakan tentang tugas tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 14 Agustus 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
PRA SIKLUS**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Juli/ 2  
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Tubuhku/ Tubuhku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun  
Hari/ Tanggal : Selasa, 24 Juli 2018  
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

**A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan**

- ✓ Mengamati tubuhnya yang diciptakan Allah begitu sempurna
- ✓ Bertanya tentang bagian-bagian dari tubuhnya.
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki sikap disiplin, peduli, tanggung jawab
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

**B. Alat dan Bahan**

- ✓ Anak

**C. Pembukaan (30 Menit)**

- ✓ Bernyanyi lagu kepala pundak, tangan dan kakiku
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang bagian-bagian dari tubuhnya
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan bangun tidur
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. An-Naas
- ✓ Mutiara Hadits: La Tahzan (jangan bersedih)
- ✓ Penambahan kosa kata baru: kepala, pundak lutut, tangan, siku, kaki, dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

**D. Inti (100 Menit)**

1. Anak mengamati tubuhnya yang diciptakan Allah begitu sempurna.
2. Anak menanyakan tentang bagian-bagian dari tubuhnya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
  - Mengisi pola switer dengan kain
  - Membuat garis lurus pada bagian tubuh
  - Menuliskan nama anggota tubuh
  - **Bermain tebak-tebakan tentang anggota tubuh**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
  - Bagian-bagian tubuhnya dan namanya
  - Bagian tubuh yang harus di lindungi
  - Membuat garis lurus
  - Menulis nama anggota tubuh
  - Berhasil mengerjakan lembar kerja



5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak mampu menyebutkan bagian-bagian tubuhnya
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola mewarnai, membuat garis lurus, menulis, dan membentuk huruf hijaiyah

Recaling: Guru menanyakan tentang bagian-bagian tubuhnya

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui  
Kepala RA Arrahmah

Medan, 24 Juli 2018.  
Guru/Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RPPM SIKLUS I**  
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN DI RA ARRAHMAH GEDUNG JOHOR**  
**MEDAN**

Tema : Aku Hamba Allah SWT  
 Sub Tema : Kesukaanku

Semester/Minggu ke : I/4  
 Konsep Keaksaraan : Mengenal Angka 6-10

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 2.13, 3.1- 4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 2.10) (FM 2.1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 2.1, 3.3-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Makanan Halal Kesukaanku	<b>Materi Pagi</b> > Salam dan berdoa sebelum belajar > Hafalan doa harian: Do'a sebelum dan sesudah makan > Dawamul Quran; Q.S. Al-Ashr (menasehati di dalam kebenaran) > Mutiara Hadis: beramal > Dzikir: Takbir (Allahu Akbar)	Anak mengamati jenis-jenis makanan sehat, bergizi dan halal	Anak menanyakan: jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Mengelompokkan gambar makanan sehat > Meniru angka 6 pada gambar buah. > Menganyam pola bakul nasi. > <b>Bermain petak umpat</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis makanan sehat dan halal > Kandungan gizi dalam makanan > Memahami konsep angka 6 > Tata cara makan yang benar (berdo'a) > Dapat melakukan permainan dengan benar	> Anak menyebutkan jenis makanan kesukaan yang bergizi dan halal > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menganyam, mengelompokkan, bersosialisasi dan menulis angka. > Recalling/ Umpan balik	<b>SOP Kepulangan</b> > Menanyakan perasaan anak selama hari ini > Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. > Menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai > bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Minuman Halal Kesukaanku	<b>Penjelasan Tema</b> > Bernyanyi/ bercerita > Pembahasan tema > Kosa kata baru > Diskusi aturan kelas > Diskusi kegiatan yang akan dilakukan	Anak mengamati jenis-jenis minuman sehat, bergizi, dan halal.	Anak menanyakan: jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Mewarnai gambar kotak susu aneka rasa > Meniru angka 7 pada gambar gelas jus > Menyusun balok > <b>Bermain tebak telunjuk</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis minuman sehat dan halal > Kandungan gizi dalam minuman sehat > Memahami konsep angka 7 > Cara membuat juz dan tata cara minum > Berhasil menyusun balok > Dapat bermain bersama teman	> Anak menyebutkan jenis minuman kesukaannya yang bergizi dan halal > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa jus buah,mewarnai,dan menulis angka. > Recalling/ Umpan balik	<b>Bernyanyi Lagu</b> > Makanan bergizi > Minum susu > Kring-kring sepedaku > Aneka warna > Gelang sepatu gelang  <b>Bermain tepuk pola:</b> > Tepuk Ikhsan > Tepuk puasa
Benda Kesukaanku	<b>Sikap yang Dibangun</b>	Anak mengamati jenis-	Anak menanyakan:	Anak mengumpulkan	Anak menalar dengan		> Menginformasikan

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Perilaku hidup sehat</li> <li>➢ Jujur</li> <li>➢ Toleran</li> </ul>	jenis benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya.	jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari	informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengelompokkan bentuk topi</li> <li>➢ Menirukan angka 8 pada gambar baju</li> <li>➢ Peraktek memakai baju dengan benar</li> <li>➢ <b>Bermain mencari kelompok</b></li> </ul>	mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Jenis-jenis benda kesukaannya</li> <li>➢ Kegunaan benda-benda tersebut</li> <li>➢ Memahami konsep angka 8</li> <li>➢ Cara menggunakan benda dengan benar.</li> <li>➢ Dapat bekerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Anak menyebutkan benda-benda kesukaannya</li> <li>➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengelompokkan dan menulis angka, dan dapat mengenakan baju sendiri.</li> <li>➢ Recalling/ Umpan balik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ kegiatan esok hari berdo'a setelah belajar dan penutup.</li> <li>➢ Mengucapkan terimakasih dan salam</li> <li>➢ pulang dengan tertib dan teratur</li> </ul>
Warna Kesukaanku		Anak mengamati beberapa kertas origami dengan aneka warna	Anak menanyakan: jenis warna primer (merah, biru, kuning ) dan aneka jenis warna skunder	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mewarnai sesuai bentuk geometri</li> <li>➢ Menirukan angka 9</li> <li>➢ Peraktek pencampuran warna</li> <li>➢ <b>Bermain galasing</b></li> </ul>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Jenis-jenis warna primer dan skunder</li> <li>➢ Warna dan bentuk</li> <li>➢ Memahami konsep angka 9</li> <li>➢ Cara pencampuran warna dan hasilnya.</li> <li>➢ Dapat bermain sportif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Anak menyebutkan macam-macam nama warna</li> <li>➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa figer painting ,pencampuran warna,mewarnai dan menulis angka</li> <li>➢ Recalling/ Umpan balik</li> </ul>	
Acara Kesukaanku		Anak mengamati film anak yang mengandung nilai edukasi dan keislaman	Anak menanyakan: Film apa saja yang boleh ditonton,kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Membedakan ukuran gambar</li> <li>➢ Menirukan angka 10 pada gambar TV</li> <li>➢ Membuat TV dari kardus.</li> <li>➢ <b>Bermain tupai dan ular</b></li> </ul>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Film apa yang boleh ditonton</li> <li>➢ Waktu menonton TV</li> <li>➢ Memahami konsep angka 10</li> <li>➢ Tata cara menonton TV yang benar</li> <li>➢ Dapat bersama-sama dengan teman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Anak menyebutkan acara atau film kesukaannya</li> <li>➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan, menggambar, membedakan, menarik dan menulis angka.</li> <li>➢ Recalling/ Umpan balik</li> </ul>	

Mengetahui Kepala RA Ar-Rahmah

Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

**RPPM SIKLUS II**  
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN DI RA ARRAHMAH GEDUNG JOHOR**  
**MEDAN**

Tema : Aku Hamba Allah SWT  
 Sub Tema : Kesukaanku

Semester/Minggu ke : 1/5  
 Konsep Keaksaraan : Konsep Bilangan dan Ukuran

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD (NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.14-4.14) (KOG 2.3)		(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 3.4-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Permainan kesukaanku	<b>Materi Pagi</b> > Salam dan berdoa sebelum belajar > Hafalan doa harian: Do'a niat berwudhu' > Dawamul Quran; Q.S. Al-Lahab > Mutiara Alquran: Q. S. Al-A`raf ayat 199) (Perintah berbuat baik dan pemaaf) > Mutiara Hadis: Belajar Alquran > Dzikir: Tahmid > Asmaul Husnah Ar-Rahim (Yang maha penyayang).  <b>Penjelasan Tema</b> > Bernyanyi/ bercerita > Pembahasan tema > Kosa kata baru > Diskusi aturan kelas > Diskusi kegiatan yang akan dilakukan	Anak mengamati: beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek	Anak menanyakan: nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Permainan warna dengan kelereng > Membedakan ukuran layangan > Melakukan permainan engklek > <b>Bermain orang kaya dan orang miskin</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis permainan > Tiap permainan ada aturan main > Cara memainkan suatu permainan > Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai) > Dapat melakukan permainan	> Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, membedakan ukuran, menempel dan game > Recalling/ Umpan balik	<b>SOP Kepulangan</b> > Menanyakan perasaan anak selama hari ini > Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. > menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai > bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat  <b>Bernyanyi Lagu</b> > Menyanyikan lagu bermain layang-layang > Amal yang disukai Allah. > Bum ciki bum > Aku anak Indonesia. > Gelang sipatu gelang.
Mainan kesukaanku		Anak mengamati: beberapa jenis mainan seperti mobil-mobilan, boneka, bola, lego, dan balok.	Anak menanyakan: nama-nama mainan, cara memainkannya, merawat, merapikan, dan menyimpannya setelah di pakai.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Membedakan jumlah bola > Menghubungkan jumlah mainan > Membuat boneka kain > <b>Bermain hitam putih</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis mainan > Cara memainkannya > Tempat menyimpan mainan > Membuat mainan dan merawatnya > Dapat menjaga sportifitas	> Anak menyebutkan nama jenis-jenis mainan dan cara merawatnya. > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan boneka, membedakan, memotong, melompat dan menjumlahkan. > Recalling/ Umpan balik	

Kegiatan kesukaanku	<b>Sikap yang Dibangun</b> ➤ Kreatif ➤ Mengenali minat diri ➤ Ramah dan santun.	Anak mengamati : gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya.	Anak menanyakan: jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Mencocokkan gambar buku ➤ Mengisi pola ban renang ➤ Membuat gambar mall (mozaik) ➤ <b>Bermain intuisi berhitung</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Jenis-jenis kegiatan positif ➤ Kegiatan membaca sangat bermanfaat ➤ Kegiatan olahraga menjaga kesehatan ➤ Kegiatan yang menyenangkan ➤ Dapat melakukan kegiatan pembelajaran.	➤ Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan figer painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik. ➤ Recalling/ Umpan balik	<b>Bermain tepuk pola:</b> ➤ Tepuk rukun Islam ➤ Tepuk kitab ➤ Menginformasikan kegiatan esok hari berdo'a setelah belajar dan penutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam pulang dengan tertib dan teratur
Cita-Citaku		Anak mengamati gambar beberapa profesi, seperti dokter, polisi, guru tentara, pilot, olah ragawan, dan sebagainya.	Anak menanyakan: nama-nama profesi atau jenis pekerjaan yang baik, sebagai cita-citanya.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Melipat kertas bentuk buku absen ➤ Membuat jilbab guru dengan lilin ➤ Membuat topi suster ➤ <b>Bermain ganjil genap</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Jenis-jenis pekerjaan ➤ Tanggung jawab dalam pekerjaan ➤ Etika berpakaian dan bersikap ➤ Dapat bersosialisasi	➤ Anak menyebutkan cita-citanya dan jenis pekerjaan ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa topi suster, membuat, melipat kertas, dan melakukan permainan ➤ Recalling/ Umpan balik	
Aku Anak Indonesia		Anak mengamati gambar anak-anak Indonesia dengan menggunakan berbagai macam busana daerah.	Anak menanyakan: nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Mewarnai gambar anak berbusana adat. ➤ Menghitung jumlah gambar ➤ Membuat rantai dari kertas. ➤ <b>Bermain kotak pos</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Indonesia terdiri dari banyak suku ➤ Tempat kelahiran ➤ Jumlah gambar anak berbusana adat ➤ Walau beragam tetapi tetap bersatu ➤ Dapat melakukan permainan tradisional	➤ Anak menyebutkan beragam busana daerah yang ada di Indonesia ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa rantai kertas, mewarnai, menghitung, dan mencari. ➤ Recalling/ Umpan balik	

Mengetahui Kepala RA Ar-Rahmah

Peneliti

Hj. Supiati, S.Pd.I.

Asnijah Pane

**RPPM SIKLUS III**  
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN TANPA MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN DI RA ARRAHMAH GEDUNG JOHOR**  
**MEDAN**

Tema : Keluarga Sakinah  
 Sub Tema : Anggota Keluarga

Semester/Minggu ke : I/6  
 Konsep Keaksaraan : huruf Vokal (a,i,u,e,o)

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 2.14) (SOSEM 2.8) (FM 2.1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Ayah	<b>Materi Pagi</b> > Salam dan berdoa sebelum belajar > Hafalan doa harian: Do'a untuk kedua orangtua > Dawamul Quran; Q.S. An-Nasr > Mutiara Alquran: Q. S. Ali Imran :103 (sesama muslim bersaudara)	Anak mengamati foto ayahnya masing-masing yang ada pada foto keluarga	Anak menanyakan: tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Menulis huruf a dari kata ayah > Maze ayah pergi bekerja > Membuat HP mainan dari kotak bekas > <b>Bermain mencari kelompok</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Tugas ayah sebagai kepala keluarga > Mengenal huruf a dari kata ayah > Kegiatan / pekerjaan ayah > Benda-benda yang dibutuhkan ayah > Dapat bersosialisasi	> Anak menyebutkan tugas ayah di rumah dan pekerjaannya > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat hp mainan, maze dan menulis huruf > Recalling/ Umpan balik	<b>SOP Kepulangan</b> > Menanyakan perasaan anak selama hari ini > Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. > Menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai > Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Ibu	> Mutiara Hadis: Sesama muslim bersaudar > Dzikir: Tahlil	Anak mengamati foto ibunya masing-masing yang ada pada foto keluarga	Anak menanyakan: tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Menulis huruf I dari	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Tugas ibu yang menyayangi	> Anak menyebutkan tugas dan pekerjaan ibu sehari-hari	<b>Bernyanyi Lagu</b>

	<p>➢ Asmaul Husnah Al-latif (Yang Maha lembut)</p> <p><b>Penjelasan Tema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Bernyanyi/ bercerita</li> <li>➢ Pembahasan tema</li> <li>➢ Kosa kata baru</li> <li>➢ Diskusi aturan kelas</li> <li>➢ Diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan</li> </ul> <p><b>Sikap yang Dibangun</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Religious</li> <li>➢ Jujur</li> <li>➢ Ramah dan santun</li> </ul>		<p>tangga</p>	<p>kata ibu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Membuat mozaik pola tas ibu</li> <li>➢ Membuat sapu dari kertas</li> <li>➢ <b>Bermain tap jongkok</b></li> </ul>	<p>keluarga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengenal huruf I dari kata ibu</li> <li>➢ Benda-benda yang dibutuhkan ibu</li> <li>➢ Kegiatan pekerjaan ibu</li> <li>➢ Bermain sportif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat sapu kertas, mozaik, dan menulis huruf</li> <li>➢ Recalling/ Umpan balik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menyanyikan laguoh ibu dan ayah</li> <li>➢ Kasi ibu</li> <li>➢ Satu satu</li> <li>➢ Jari jempolku</li> <li>➢ Gelang sepatu gelang</li> </ul> <p><b>Bermain tepuk pola:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Tepuk sekolah</li> <li>➢ Tepuk anak mandiri</li> <li>➢ Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>➢ Berdo`a setelah belajar dan penutup.</li> <li>➢ Mengucapkan terimakasih dan salam</li> <li>➢ pulang dengan tertib dan teratur</li> </ul>
--	--	--	---------------	---	--	---	---

Mengetahui Kepala RA Ar-Rahmah

Peneliti

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

**Asnijah Pane**

RPPM PRA SIKLUS

Tema : Aku Hamba Allah SWT  
 Sub Tema : Kesukaanku

Semester/Minggu ke : I/3  
 Konsep Keaksaraan : Menenal Angka 1-5

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11. 2.14) (SOSEM 2.8) (FM 2.1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Panca Indera	<b>Materi Pagi</b> > Salam dan berdoa sebelum belajar > Hafalan doa harian: Do'a kesehatan > Dawamul Quran; Q.S. Al-Falaq > Mutiara Alquran: Q. S. Al- Baqarah: 222 (Mensucikan diri) > Mutiara Hadis: Menjaga lisan > Dzikir: Tasbih > Asmaul Husnah Al-Bashiir (Yang Maha melihat)	Anak mengamati mata, hidung, telinga, lidah, dan kulit temannya	Anak menanyakan: apa saja yang termasuk panca indera dan fungsi panca indera	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Menghubungkan gambar fungsi panca indera > Menirukan angka 1 pada gambar botol parfum > Menghirup botol aroma > Menangkap bola dan melempar bola secara silang	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Apa saja panca indera karunia Allah swt. > Fungsi panca indera > Memahami konsep angka 1 > Bisa merasa, menghirup, dan meraba > Anggota tubuh untuk menendang	> Anak menyebutkan nama-nama panca indera, mengetahui posisinya, serta menyebutkan fungsinya. > Anak menunjukkan hasil menghubungkan gambar, menendang dan menuliskan angka > Recalling/ Umpan balik	<b>SOP Kepulangan</b> > Menanyakan perasaan anak selama hari ini > Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. > Menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai > Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Adab Menjaga Panca Indera	<b>Penjelasan Tema</b> > Bernyanyi/ bercerita > Pembahasan tema > Kosa kata baru > Diskusi aturan kelas > Diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan  <b>Sikap yang Dibangun</b>	Anak mengamati: Gambar anak yang menjaga panca inderanya (menonton TV tidak terlalu dekat)	Anak menanyakan: bagaimana cara mensyukuri nikmat Allah dengan menjaga panca indera	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Menggambar kaca mata > Menirukan angka 2 pada gambar earphone > Melipat kertas bentuk kaca mata renang > <b>Bermain tebak-tebakan tentang anggota tubuh</b>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Adab menjaga panca indera > Akibat tidak menjaga indera mata > Memahami konsep angka 2 > Cara menjaga panca indera	> Anak menyebutkan cara menjaga panca indera serta akibatnya jika kita tidak menjaga /merawat panca indera > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa gambar, origami, dan menulis. > Recalling/ Umpan balik	<b>Bernyanyi Lagu</b> > Menyanyikan lagu panca indera > Dua mata saya > Macam-macam rasa > Kepala pundak > Gelang sepatu gelang  <b>Bermain tepuk pola:</b> > Tepuk wudhu` > Tepuk sholat > Menginformasikan



Kebersihan diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghargai diri</li> <li>➤ Hidup Sehat</li> <li>➤ Mandiri</li> <li>➤ Rendah hati dan santun</li> </ul>	Anak mengamati peralatan mandi (sabun, Shampo, odol, dan sikat gigi)	Anak menanyakan: pentingnya menjaga kebersihan dan cara menjaga kebersihan tubuh serta peralatan apa yang dibutuhkan	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengelompokkan bentuk sabun</li> <li>➤ Meniru angka 3 pada gambar odol</li> <li>➤ Peraktek sikat gigi dengan benar</li> <li>➤ Melempar dan memukul bola dengan kayu</li> </ul>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cara menjaga kebersihan diri</li> <li>➤ Peralatan kebersihan untuk mandi</li> <li>➤ Memahami konsep angka 3</li> <li>➤ Cara menjaga kebersihan mulut dan gigi</li> <li>➤ Menyelesaikan hasil kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anak menyebutkan cara menjaga kebersihan tubuh, serta peralatan apa saja yang digunakan</li> <li>➤ Anak menunjukkan hasil karyanya.</li> <li>➤ Recalling/ Umpan balik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ kegiatan esok hari Berdo'a setelah belajar dan penutup.</li> <li>➤ Mengucapkan terimakasih dan salam</li> <li>➤ pulang dengan tertib dan teratur</li> </ul>
Kesehatan		Anak mengamati peralatan olahraga dan vitamin	Anak menanyakan: pentingnya menjaga kesehatan dan bagaimana cara menjaga kesehatan tubuh	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melipat kertas bentuk gelas jus</li> <li>➤ Meniru angka 4 pada gambar vitamin</li> <li>➤ Peraktek membuat susu</li> <li>➤ Mengecat media <i>decoupage</i></li> </ul>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pentingnya menjaga kesehatan</li> <li>➤ Jenis makanan sehat dan tidak sehat</li> <li>➤ Memahami konsep angka 4</li> <li>➤ Cara menjaga kesehatan tubuh</li> <li>➤ Menghias hasil kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anak menyebutkan cara menjaga kesehatan tubuh, makanan yang bergizi, olah raga dan istirahat yang cukup</li> <li>➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis angka, membuat susu, dan melipat kertas, serta menghias hasil kerja.</li> <li>➤ Recalling/ Umpan balik</li> </ul>	
Keamanan diri		Anak mengamati helm, topi, pakaian, sepatu, jaket, mantel dan peralatan yang membahayakan	Anak menanyakan: bagaimana menjaga keamanan diri (termasuk dari tindakan kekerasan dan seksual)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mencocokkan pola sepatu</li> <li>➤ Menirukan angka 5 pada gambar helm</li> <li>➤ Peraktek menjaga keamanan diri</li> <li>➤ Menempelkan media <i>decoupage</i> pada helm</li> </ul>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pentingnya menjaga keamanan diri</li> <li>➤ Cara menjaga keamanan diri</li> <li>➤ Memahamikonsep angka 5</li> <li>➤ Jenis-jenis peralatan berbahaya</li> <li>➤ Cara mengelem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anak menyebutkan cara menjaga keamanan diri dari tindak kekerasan dan peralatan berbahaya</li> <li>➤ Anak menunjukkan hasil mencocokkan, mengelompokkan, menulis angka, dan permainan dengan kartu aksara hijaiyah</li> <li>➤ Recalling/ Umpan balik</li> </ul>	

Mengetahui Kepala RA Ar-Rahmah

**Hj. Supiati, S.Pd.I.**

Peneliti

**Asnijah Pane**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1  
(APKG-PKP I)  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: ASNIJAH PANE
NPM	: 1701240013 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA ARRAHMAH
KELAS	: B
TEMA	: KELUARGA SAKINAH
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 13-14 Agustus 2018

**A. RKH/RK PERBAIKAN**

**1. Merumuskan atau menentukan**

**indikator perbaikan kegiatan pembelajaran**

**dan menentukan kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5
---

**2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5
---

## B. Skenario Perbaikan

### 3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5
---

### 4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

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

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5
---

**5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan**

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E 

5
---

**6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran**

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F 

5
---

<p>NILAI APKF 1 =R</p> <p>R= <math>\frac{5+5+5+5+5}{5} = 5</math></p> <p style="text-align: center;">6</p>
--

Medan, 14 Agustus 2018

Penilai

**Hairana.**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2  
(APKG-PKP 2)  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: ASNIJAH PANE
NPM	: 1701240013 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA ARRAHMAH
KELAS	: B
TEMA	: KELUARGA SAKINAH
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 13-14 Agustus 2018

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta  
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai  
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan  
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A 5

**2. Melaksanakan perbaikan kegiatan**

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai  
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan  
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5
---

### 3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5
---

### 4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

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

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5
---

**5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus**

5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak  
menciptakan suasana yang kreatif dan  
inovatif

				√
--	--	--	--	---

5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5
---

**6. Melaksanakan penilaian selama proses  
kegiatan pengembangan dengan perbaikan  
kegiatan**

6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan  
pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan  
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5
---

**7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan  
pengembangan**

7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku  
anak

				√
--	--	--	--	---

7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan  
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5
---



NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Medan, 14 Agustus 2018

Penilai

**Hairana.**





















