

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN KELOMPOK
DI RA NURUL KAMKA BINJAI**

SKRIPSI

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

Oleh:

NURHAYANI
NPM : 1601240040P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



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

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN KELOMPOK
DI RA NURUL KAMKA BINJAI**

SKRIPSI

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

Oleh:

NURHAYANI
NPM : 1601240040P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

DOSEN PEMBIMBING

Dra. INDRA MULYA, MA

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

Medan, Oktober 2017

Nomor : Istimewa
Lampiran : (3) Tiga Example
Hal : Skripsi a.n Nurhayani
Kepada Yang Terhormat
Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi a.n Nurhayani yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok Di RA Nurul Kamka Binjai**", maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munasaqah untuk mendapat gelar sarjana sastra satu (S1) dalam bidang ilmu pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian saya sampaikan atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing

Dra. Indra Mulya, 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 : Nurhayani
NPM : 1601240040P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok Di RA Nurul Kamka Binjai

Medan, Oktober 2017

PEMBIMBING

Dra. Indra Mulya, MA

DISETUJUI OLEH :

KETUA PRODI

Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

DEKAN

Dr. Muhammad Qorib, M.A

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI



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

NAMA MAHASISWA : **Nurhayani**
NPM : **1601240040P**
PROGRAM STUDI : **Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**
HARI, TANGGAL : **Jumat, 3 November 2017**
WAKTU : **08.00 Wib - Selesai**

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Drs. H. Mario Kasduri, MA

PENGUJI II : Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

PANITIA PENGUJI

KETUA

SEKRETARIS

Dr. Muhammad Qorib, M.A

Zailani, S. Pd.I, MA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhayani
NPM : 1601240040P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok Di RA Nurul Kamka Binjai

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

Medan, Oktober 2017

Yang Membuat Pernyataan

Materai
6000

NURHAYANI
NPM : 1601240040P

ABSTRAK

Nama : NURHAYANI, NPM : 1601240040P. Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok Di RA Nurul Kamka Binjai.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Kamka Binjai, Tahun Ajaran 2017/2018 pada kelompok B dengan jumlah 15 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

Penelitian ini didasarkan pada kemandirian anak ketika melakukan permainan yang belum berkembang sesuai harapan. Salah satu cara atau langkah yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemandirian anak yaitu melalui kegiatan bermain kelompok.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok di RA Nurul Kamka Binjai. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus, dan pada setiap siklusnya harus melalui tahapan-tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dari hasil observasi di tiap siklusnya diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok yaitu sebelum tindakan dilaksanakan dimana persentase keberhasilannya hanya mencapai 26,7%. Persentase keberhasilan anak pada siklus I meningkat menjadi 48,9%, pada siklus II juga terjadi peningkatan menjadi 66,7% dan penelitian dihentikan pada siklus III karena keberhasilan anak telah mencapai rata-rata nilai yang telah ditentukan yaitu 91,1%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok di RA Nurul Kamka Binjai.

Kata kunci : Kemandirian, Bermain Kelompok

ABSTRACT

Name: NURHAYANI, NPM: 1601240040P. Efforts to Increase Child Independence Through Group Playing Activities At RA Nurul KamkaBinjai.

This research is a Classroom Action Research. This research was conducted in RA Nurul Kamka Binjai, School Year 2017/2018 in group B with 15 children consisting of 5 boys and 10 girls.

This research is based on children's independence when performing games that have not developed as expected. One way or steps that can be done in improving the independence of children is through group play activities.

The purpose of this research is to improve the independence of children through group play activities in RA Nurul Kamka Binjai. In the implementation, this research is done with three cycles, and in each cycle must go through the stages of research that is planning, acting, observing, and reflecting.

From the observations in each cycle it is known that there has been an increase in the independence of children through group play activities before action is done where the percentage of success only reached 26,7%. The percentage of success of children in the first cycle increased to 48,9%, in the second cycle also increased to 66,7% and the study was stopped in cycle III because the success of the child has reached the average predetermined value of 91,1%.

Based on the results of this study, it can be concluded that there has been an increase in the independence of children through group play activities in RA Nurul KamkaBinjai.

Keywords: Independence, Playing Group

KATA PENGANTAR



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

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

Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak, terutama sekali kepada orangtua peneliti ayahanda Alm. Burhanudin dan Ibunda Hasnah Lubis yang telah membesarkan, mendidik, menasehati, memberi semangat dan do’a sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk suamiku tercinta Atang Suryana, terima kasih telah setia mendampingi dalam suka dan duka dan selalu membantu memecahkan segala problema dengan penuh kesabaran. Dan terima kasih juga untuk buah hatiku Lia Andriani, Rafika Jannah dan Rizki Hamdani.

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

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

Akhir kata tiada yang dapat penulis berikan, semoga amal kebaikan yang telah diberikan dapat diterima oleh Allah SWT dan selalu mendapat petunjuk dan

limpahan rahmat-Nya, amin. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Besar harapan penulis atas kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan-penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, peneliti dan pembaca. Amin.

Medan, 10 Oktober 2017

Hormat Penulis,

NURHAYANI

NPM: 1601240040P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Cara Pemecahan Masalah	6
E. Hipotesis Tindakan	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORETIS	9
A. Kemandirian Anak	9
1. Pengertian Kemandirian Anak	9
2. Aspek-aspek Kemandirian Anak	10
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kemandirian Anak	11
4. Ciri-ciri Kemandirian Anak	13
B. Kegiatan Bermain Kelompok	14
1. Pengertian Bermain Kelompok	15
2. Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Melaksanakan Kegiatan Kelompok	16
3. Manfaat Kegiatan Bermain	17
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Anak untuk Bermain Kelompok	18
5. Jenis-jenis Bermain	19
6. Teori Bermain	21

BAB III: METODE PENELITIAN	23
A. Setting Penelitian	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Waktu Penelitian	23
3. Siklus Penelitian	23
B. Persiapan Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Sumber Data	25
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	27
1. Teknik Pengumpulan Data	27
2. Alat Pengumpulan Data	28
F. Indikator Kinerja	31
G. Analisis Data	32
H. Prosedur Penelitian	33
I. Personalia Penelitian	37
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	39
A. Deskripsi Kondisi Awal	39
B. Deskripsi Siklus I.....	43
C. Deskripsi Siklus II	49
D. Deskripsi Siklus III	54
E. Pembahasan	59
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Jadwal Penelitian	23
Tabel 3.2.	Sumber Data Anak	25
Tabel 3.3	Sumber Data Guru	26
Tabel 3.4.	Sumber Teman Sejawat dan Kolaborator.....	27
Tabel 3.5.	Indikator Aktivitas Guru.....	29
Tabel 3.6.	Lembar Observasi Anak	30
Tabel 3.7.	Wawancara Terhadap Guru	31
Tabel 3.8.	Personalia Penelitian	38
Tabel 4.1.	Instrumen Penelitian dan Observasi Kondisi Awal	40
Tabel 4.2.	Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	41
Tabel4.3.	Kondisi Awal Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	42
Tabel 4.4.	Indikator Aktivitas Guru.....	43
Tabel 4.5.	Instrumen Observasi Penelitian Siklus I	45
Tabel 4.6.	Kondisi Setelah Diadakan Siklus I.....	46
Tabel 4.7.	Kondisi Siklus I Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	47
Tabel 4.8.	Instrumen Observasi Penelitian Siklus II	50
Tabel 4.9.	Kondisi Setelah Diadakan Siklus II	51
Tabel 4.10.	Kondisi Siklus II Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	53
Tabel 4.11.	Instrumen Observasi Penelitian Siklus III.....	55
Tabel 4.12.	Kondisi Setelah Diadakan Siklus III.....	56
Tabel 4.13.	Kondisi Siklus III Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	58

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 1	Kerangka Pemecahan Masalah	7
Diagram 2	Desain Siklus I, Siklus II, Siklus III	24

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1.	Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	42
Grafik 4.2.	Kemandirian Anak Pada Siklus I.....	47
Grafik 4.3.	Kemandirian Anak Pada Siklus II.....	52
Grafik 4.4.	Kemandirian Anak Pada Siklus III	57
Grafik 4.5.	Hasil Penilaian dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III	59

BAB I

PENDAHULUAN

H. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir **sampai** dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Selain dari pada itu Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak.² Dengan kata lain bahwa pendidikan anak usia dini merupakan jendela pembuka dunia (*window of opportunity*) bagi anak.

Usia dini merupakan masa yang kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya. Artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan spiritual. Sebagaimana dikemukakan Slamet Suyanto bahwa anak usia dini merupakan masa emas atau *golden age*, dimana potensi yang dimiliki anak berkembang dengan pesat baik itu perkembangan fisik motorik, sosial, emosional, kognitif maupun bahasa.³ Seluruh aspek perkembangan tersebut harus diberikan stimulus agar dapat berkembang secara seimbang. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi yaitu perkembangan sosial emosional.

Kemampuan sosial emosional anak usia dini ditandai oleh berkembangnya kemampuan anak dalam mengadakan hubungan interaksi sosial dengan lingkungannya, terbiasa untuk bersikap sopan santun, mematuhi peraturan

¹Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sisdiknas*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), h. 2.

²Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, (Ciputat: Referensi (Gaung Persada Press Group)), h. 3.

³Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat, 2010), h. 6.

yang ada di lingkungannya, disiplin dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.⁴

Perkembangan sosial dan emosional memang berlainan, namun dalam kenyataannya satu sama lain saling mempengaruhi. Perilaku sosial dan emosional yang diharapkan dari anak pada usia dini ialah perilaku-perilaku yang baik, seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, jujur, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama, dan memiliki toleransi yang tinggi. Untuk itu peran orangtua dan guru di sekolah dalam mengembangkan perilaku sosial emosional anak adalah dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik.

Steinberg menjelaskan tentang karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia 4-6 tahun adalah anak lebih suka bekerjasama dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri atau berpasangan, mulai mengikuti dan mematuhi aturan serta berada pada tahap *heteronomous morality*, bertanggung jawab, dapat membereskan alat mainan, rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila diberi kesempatan, dapat diajak diskusi, mulai dapat mengendalikan emosi diri, mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri-sendiri.⁵

Terdapat berbagai aspek yang perlu dikembangkan dalam kaitannya peningkatan kemampuan sosial emosional anak diantaranya adalah kemandirian. Setiap orangtua mengharapkan anaknya mandiri, terutama orangtua yang sibuk dan harus berpisah sementara dengan anak karena bekerja. Orangtua tidak bisa melayani anak-anaknya sepanjang hari. Tidak hanya pada orangtua yang sibuk bekerja saja, namun pada semua orangtua, pekerjaan orangtua akan menjadi ringan jika anaknya mandiri. Mulai dari hal sederhana seperti anak mampu makan sendiri, mengenakan pakaian sendiri, membereskan mainan sendiri, mempersiapkan alat tulis untuk sekolah, dan banyak hal lainnya. Begitu juga dengan guru, para guru mengharapkan anak didiknya mampu berkembang optimal dan menjadi anak yang mandiri. Terkait dengan kemandirian anak, Carolyn Triyon dan J. W Lilienthal menegaskan bahwa tugas-tugas perkembangan masa kanak-kanak awal yang harus dijalani anak Taman Kanak-kanak salah satunya

⁴Rosmala Dewi, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 18.

⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 152.

adalah berkembang menjadi pribadi yang mandiri.⁶ Berkembang menjadi pribadi yang mandiri di sini artinya berkembang menjadi pribadi yang bertanggung jawab untuk melayani dan memenuhi kebutuhan sendiri pada tingkat kemandirian yang sesuai dengan tingkat usia Taman Kanak-kanak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemandirian adalah hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain.⁷

Rita Eka Izzaty, dkk menyebutkan bahwa saat anak-anak mencapai usia Taman Kanak-kanak, anak-anak sudah harus dapat mandi dan berpakaian sendiri, mengikat tali sepatu dan menyisir rambut dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali.⁸ Anak-anak prasekolah yang awalnya hanya memperhatikan kebutuhan dan keinginan sendiri dengan ketergantungan yang kuat pada pemeliharaan keluarga beralih ke tingkat kemandirian yang lebih tinggi. Anak dikatakan mandiri jika sudah sesuai dengan indikator kemandirian menurut Brewer diantaranya kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, mengendalikan emosi.⁹

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh jika kemandirian diajarkan sejak usia dini, antara lain anak menjadi lebih percaya diri, mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan tidak selalu bergantung pada orang dewasa.¹⁰ Sebaliknya, A. Martuti menyampaikan akibat jika anak tidak terbiasa mandiri adalah anak bersikap *bossy* atau suka memerintah.¹¹ Sifat suka memerintah ini merupakan akibat lanjut dari anak yang selalu dilayani.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di RA Nurul Kamka Binjai, permasalahan yang paling menonjol adalah masalah kemandirian anak yang dinilai masih kurang. Hal tersebut ditunjukkan pada saat pembelajaran

⁶R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), h. 4.

⁷Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 710.

⁸Rita Eka Izzaty, dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), h. 87.

⁹Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Op. Cit*, h. 61.

¹⁰Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orangtua & Guru dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 33.

¹¹A. Martuti, *Mengelola PAUD Memahami 36 Sifat Pendidik yang Menghambat Pembelajaran*. (Bantul: Kreasi Wacana, 2008), h. 140.

berlangsung, sekitar 4 anak dari 15 anak masih ditunggu orangtuanya, 2 diantaranya masih ditunggu di dalam kelas. Hal tersebut terlihat sangat mengganggu kegiatan belajar mengajar di kelas. Anak yang ditunggu di luar kelas juga sering menemui orangtuanya untuk membantunya mengerjakan tugas. Penyebab anak masih ditunggu orangtua di kelas maupun di luar kelas adalah anak masih bersikap manja dan tidak mau berpisah dengan orangtuanya. Penyebab lainnya yakni orangtua yang masih belum dapat melepas anak untuk berinteraksi dengan anak lainnya karena khawatir terhadap anak.

Masalah lainnya yakni terdapat 5 anak yang belum mau menunjukkan sikap mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Sebagian anak sudah mampu mengerjakan tugas sampai selesai namun sebagian masih sering meminta bantuan guru atau cenderung mengandalkan temannya untuk ikut membantu mengerjakan. Kemandirian anak dalam bekerjasama dengan teman lain juga belum tampak, belum mau berbagi, masih cenderung bersikap individual dan ketergantungan dengan orang lain masih tinggi. Ada juga anak yang belum menunjukkan sikap percaya diri dan belum berani mengungkapkan pendapatnya. Anak tersebut akan cenderung diam saja, tidak pernah mengobrol dengan teman dan gurunya, namun semua tugas yang diberikan selesai dikerjakan. Selain dari pada itu ketika makan makanan ringan, 2 sampai 3 anak lari pada orangtua untuk membukakan makanan ringan, sekitar 5 anak meminta guru yang membukakan, dan yang lain berusaha membuka sendiri.

Pada waktu istirahat anak-anak bermain di halaman sekolah, terdapat 2 anak yang meminta orangtua untuk menemani bermain meskipun anak tersebut sudah bermain bersama dengan teman-temannya. Terdapat juga anak yang bermain menggunakan berbagai macam media yang diambil dari rak media atau bermain pasir dengan alat-alat seperti sendok, piring-piringan dan lain sebagainya. Akan tetapi, anak-anak tidak merapikan kembali alat-alat yang digunakan untuk bermain pasir, atau saling menyuruh temannya untuk mengembalikan mainan yang diambil dari rak media.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa baru 5 anak saja yang sudah nampak mandiri namun sebagian besar anak belum mandiri,

misalnya saja anak yang masih memerlukan bantuan ketika mengembalikan mainan ke tempat semula, anak-anak masih harus diingatkan supaya melaksanakan tugas, dan lain sebagainya. Pada wawancara ini juga terungkap bahwa guru sudah mencoba untuk mengembangkan kemandirian anak melalui metode bercerita, pemberian nasehat, pendekatan individu dan melalui pembiasaan. Namun cara tersebut belum berhasil karena memakan waktu yang lama sehingga masih banyak anak yang tidak mandiri. Selain itu sarana dan yang kurang mendukung dalam hal pembelajaran, dan guru lebih menekankan pada kegiatan baca tulis dan berhitung karena tuntutan orangtua yang cenderung anaknya harus bisa baca tulis apabila mereka masuk ke jenjang sekolah dasar.

Guru juga sudah memberikan semacam penghargaan bagi anak yang mau ditinggal orangtua jika sudah masuk kelas. Hal tersebut hanya bertahan sebentar karena beberapa anak akan mulai menangis dan mencari orangtuanya. Guru juga belum pernah menerapkan kegiatan bermain kelompok khususnya untuk meningkatkan kemandirian anak.

Terdapat berbagai upaya untuk meningkatkan kemandirian anak diantaranya melalui kegiatan bermain kelompok. Kegiatan bermain kelompok ini harus dikemas sedemikian rupa dengan mengacu pada tema, bidang pengembangan, serta indikator yang disajikan menarik. Kegiatan bermain kelompok merupakan satu solusi yang peneliti anggap menarik dalam upaya meningkatkan kemandirian anak. Karena kegiatan bermain kelompok merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak RA, melalui kegiatan bermain kelompok anak akan mendapat kepuasan dalam dirinya, dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dengan kegiatan bermain kelompok ini juga anak berlatih untuk membina hubungan dengan orang lain, bertingkah laku yang sesuai dengan tuntutan yang ada dalam lingkungan masyarakat, dapat menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri serta paham bahwa setiap perbuatannya ada konsekuensinya, agar anak berlatih untuk bertanggung jawab, sehingga anak akan lebih mandiri tanpa ketergantungan terhadap orang lain.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah kemandirian anak, sehingga diharapkan kemandirian anak akan mengalami peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **”Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok di RA Nurul Kamka Binjai.”**

I. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan di RA Nurul Kamka Binjai sebagai berikut:

1. Rendahnya kemandirian anak.
2. Anak masih manja dan belum berani bermain sendiri.
3. Anak belum bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.
4. Anak belum mau mengembalikan mainan ke tempat semula.

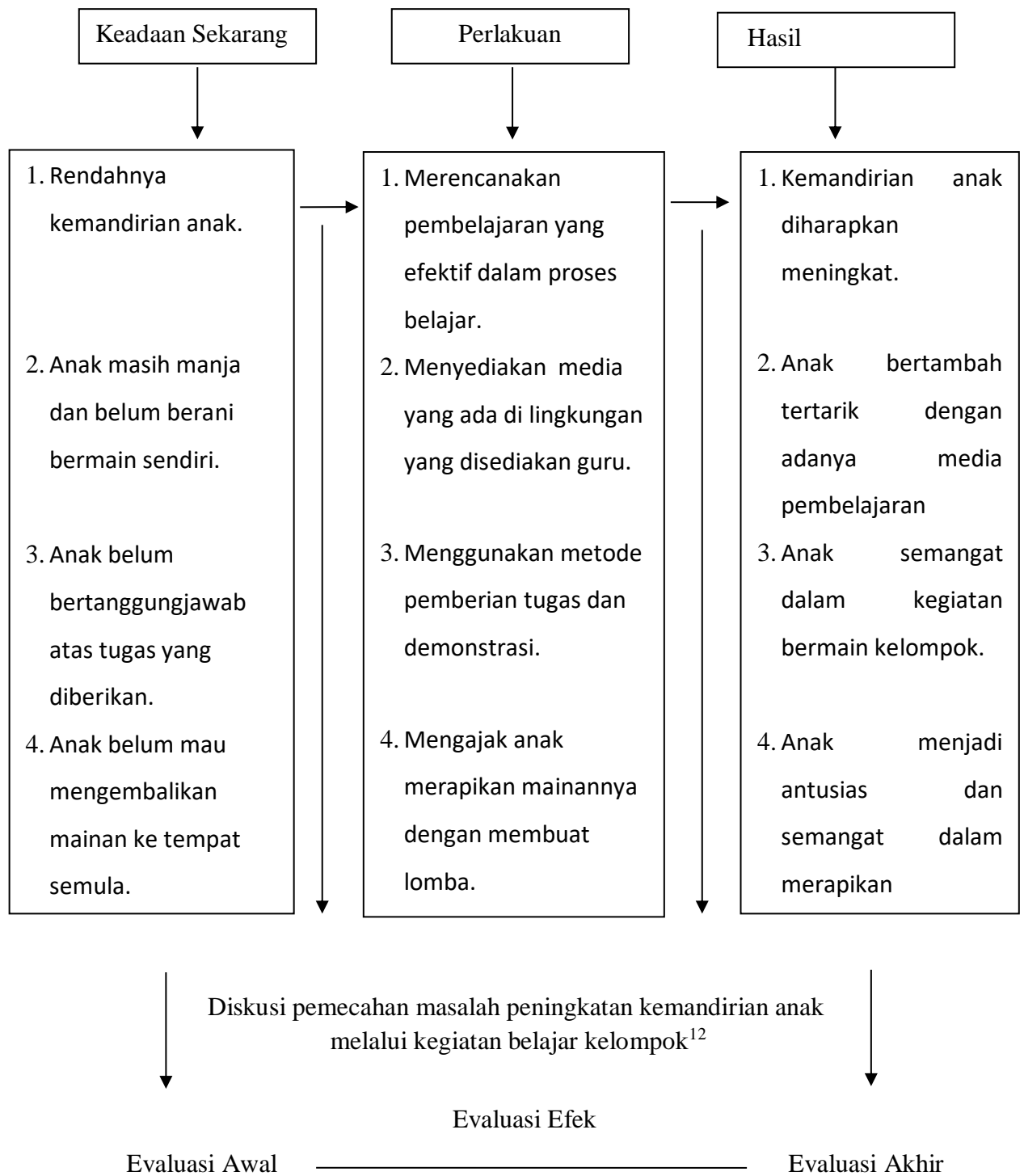
J. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemandirian anak RA Nurul Kamka Binjai?

K. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian PTK ini adalah dengan melakukan kegiatan bermain kelompok. Selain itu metode yang digunakan juga harus bervariasi dan inovasi sehingga didapat hasil pembelajaran yang maksimal. Peningkatan kemandirian anak dapat dilakukan guru dengan merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti menentukan tema, membuat RKM, RKH, mengembangkan skenario pembelajaran melalui metode demonstrasi dan membuat format penilaian serta format observasi pembelajaran. Kerangka pemecahan masalah dalam hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1
Kerangka Pemecahan Masalah



¹²Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 276.

L. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tujuan diatas, maka hipotesis dalam penelitian adalah melalui kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemandirian anak RA Nurul Kamka Binjai.

M. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui apakah kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemandirian anak RA Nurul Kamka Binjai.

N. Manfaat Penelitian

1. Secara Praktis

a) Bagi Anak

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berkesan, bermakna dan nyata.
- 2) Melatih tanggung jawab dan daya juang anak dalam belajar.

b) Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan dan kualitas pengetahuan.
- 2) Menumbuhkan motivasi bagi pendidik untuk lebih kreatif menggunakan berbagai metode guna meningkat kualitas pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

Sebagai penambah wawasan/ilmu pengetahuan tentang pembelajaran kegiatan bermain kelompok dalam meningkatkan kemandirian anak.

d) Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi peningkatan mutu belajar yang kreatif dan inovatif di Raudhatul Athfal (RA).

2. Secara Teoritis

Untuk menambah referensi bahan pustaka tentang meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok di RA Nurul Kamka Binjai.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

C. Kemandirian Anak

Kemandirian merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap individu dan anak. Karena selain dapat mempengaruhi kinerjanya, juga berfungsi untuk membantu mencapai tujuan hidupnya, prestasi, kesuksesan serta memperoleh penghargaan. Tanpa didukung oleh sifat mandiri, maka individu maupun anak akan sulit untuk mencapai sesuatu secara maksimal dan akan sulit pula baginya untuk meraih kesuksesan. Mandiri sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa mandiri berkaitan dengan suatu keadaan atau kondisi dimana seseorang mampu berdiri sendiri tanpa harus bergantung pada orang lain.

5. Pengertian Kemandirian Anak

Kemandirian berasal dari kata mandiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mandiri berarti keadaan dapat berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, sedangkan kemandirian adalah hal-hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain.¹³

Kemandirian (autonomi) menurut Hurlock adalah individu memiliki sikap mandiri dalam cara berpikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan mengarahkan dan mengembangkan serta menyesuaikan diri sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungannya.¹⁴

Sedangkan yang dimaksud dengan kemandirian pada anak usia RA tidak sebatas dengan hal-hal yang bersifat fisik saja. Tetapi juga berkaitan dengan psikologis anak usia ini mampu mengambil keputusan sendiri bertanggung jawab dan memiliki kepercayaan diri. Menurut Nadzifah, anak-anak yang berkembang dengan kemandirian dan bertanggung jawab secara normal akan memiliki kecenderungan positif pada masa depan anak akan

¹³Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit.*, h. 710.

¹⁴Syamsu Yusuf L.N, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 130.

cenderung berprestasi dan mempunyai kepercayaan diri.¹⁵ Di lingkungan keluarga dan sosial, anak yang mandiri dan bertanggung jawab akan mudah menyesuaikan diri sehingga anak akan mudah diterima anak-anak dan teman-teman disekitarnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian anak RA adalah kemampuan anak untuk melakukan aktivitas sendiri atau mampu berdiri sendiri dalam berbagai hal dari hal-hal yang sederhana hingga mengurus dirinya sendiri dan juga anak sudah mulai belajar untuk memahami kebutuhan dirinya sendiri.

6. Aspek-aspek Kemandirian Anak

Menurut Steinberg membedakan aspek kemandirian atas tiga bentuk yaitu: (a) aspek emosional, yakni kemandirian yang menyatakan perubahan kedekatan hubungan emosional antar individu. (b) aspek tingkah laku, yakni suatu kemampuan untuk membuat keputusan-keputusan tanpa tergantung pada orang lain dan melakukannya secara bertanggung jawab. (c) aspek nilai, yakni kemampuan memaknai seperangkat prinsip tentang benar dan salah, dan tentang apa yang penting dan tidak penting.¹⁶

Aspek kemandirian menurut Gea yakni: (a) aspek kognitif, yaitu aspek yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan dan keyakinan individu tentang sesuatu, misalnya pemahaman seorang anak tentang ketidak tergantungan pada orangtua atau pengasuhnya. (b) aspek afektif, yaitu aspek yang berkaitan dengan perasaan individu terhadap sesuatu seperti halnya hasrat, keinginan atau pun kehendak yang kuat terhadap suatu kebutuhan, misalnya keinginan seorang anak untuk berhasil melakukan tugas sederhana, seperti memakai baju dan sepatu sendiri. (c) aspek psikomotor, yaitu aspek yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya, misalnya tindakan anak yang berinisiatif belajar mengenakan sesuatu sendiri karena dia tidak ingin selalu tergantung pada orang tua atau pengasuhnya.¹⁷

Selanjutnya aspek-aspek kemandirian menurut Masrun antara lain: (a) bebas, yaitu ditunjukkan dengan tindakan yang dilakukan atas kehendak sendiri bukan karena orang lain. (b) progresif, yaitu ditunjukkan dengan usaha untuk mengejar berprestasi, penuh ketekunan, merencanakan serta mewujudkan harapan-harapannya. (c) inisiatif, yaitu adanya pemanfaatan berpikir dan bertindak secara orisinil, kreatif dan inisiatif. (d) pengendalian diri, yaitu

¹⁵W. Novita, *Serba Serbi Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007), h. 175

¹⁶Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 186

¹⁷A. A Gea, *Relasi dengan Diri Sendiri*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), h. 146.

adanya perasaan mampu untuk mengatasi masalahnya, mampu mengendalikan serta mampu mempengaruhi lingkungan atas usahanya. (e) kemampuan diri, yaitu mencakup rasa percaya diri terhadap kemampuan sendiri, menerima dirinya dan memperoleh kepuasan dari usahanya.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kemandirian anak meliputi aspek emosional, tingkah laku, nilai, kognitif, afektif, psikomotor, bebas, progresif, inisiatif, pengendalian diri, dan kemampuan diri.

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kemandirian Anak

Sebagaimana aspek-aspek psikologis lainnya, kemandirian juga bukanlah semata-mata merupakan pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir. Perkembangannya juga dipengaruhi oleh berbagai stimulasi yang didapat dari lingkungannya, selain potensi yang dimiliki sejak lahir sebagai keturunan dari orangtuanya. Ada sejumlah faktor yang sering disebut sebagai korelat bagi perkembangan kemandirian yaitu sebagai berikut:

- a) Gen atau keturunan orangtua. Orangtua yang memiliki sifat kemandirian tinggi seringkali menurunkan anak yang memiliki kemandirian juga. Namun faktor keturunan ini masih menjadi perdebatan karena ada yang berpendapat bahwa sesungguhnya bukan sifat kemandirian yang diturunkan kepada anaknya melainkan sifat orangtuanya yang muncul berdasarkan cara orangtua mendidik anaknya.
- b) Pola asuh orangtua. Cara orangtua mengasuh atau mendidik anak akan mempengaruhi perkembangan kemandirian anak, orangtua yang menciptakan suasana aman dalam interaksi keluarganya akan dapat mendorong kelancaran perkembangan anak. Namun orangtua yang sering mengeluarkan kata-kata “jangan” tanpa disertai dengan penjelasan yang rasional akan menghambat perkembangan anak.
- c) Sistem pendidikan di sekolah. Proses pendidikan di sekolah yang tidak mengembangkan demokratisasi tanpa argumentasi serta adanya tekanan akan menghambat kemandirian seseorang. Sebaliknya, adanya penghargaan terhadap potensi anak, pemberian hadiah dan penciptaan kompetitif positif akan memperlancar perkembangan kemandirian anak.
- d) Sistem kehidupan di masyarakat. Lingkungan masyarakat yang aman, menghargai ekspresi potensi anak dalam bentuk berbagai kegiatan dan tidak terlalu hirarkis akan merangsang dan mendorong perkembangan kemandirian anak.¹⁹

¹⁸*Ibid*, h. 150.

¹⁹Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 118.

Selanjutnya faktor-faktor yang berpengaruh terhadap tingkat kemandirian anak terbagi menjadi dua, meliputi faktor internal dan faktor eksternal.²⁰ Faktor internal merupakan faktor yang ada dari diri anak itu sendiri yang meliputi emosi dan intelektual. Faktor emosi ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak terganggunya kebutuhan emosi orangtua. Sedangkan faktor intelektual diperlihatkan dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi.

Sementara itu faktor eksternal yaitu faktor yang datang atau ada di luar anak itu sendiri. Faktor ini meliputi lingkungan, karakteristik, sosial, stimulasi, pola asuh, cinta dan kasih sayang, kualitas informasi anak dan orangtua, dan pendidikan orang tua dan status pekerjaan ibu.²¹

Berdasarkan pola asuh yang diterapkan oleh orangtua maka akan menghasilkan karakteristik tertentu pada kepribadian anak, sebagai berikut: Pola asuh demokratis mempunyai karakteristik anak mandiri, dapat mengontrol diri, mempunyai hubungan baik dengan teman, mampu menghadapi stress, mempunyai minat terhadap hal-hal baru, dan kooperatif terhadap orang lain.

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya tingkat kemandirian anak RA, sehingga lingkungan yang baik meningkatkan cepat tercapainya kemandirian anak. Selain itu karakteristik sosial juga dapat mempengaruhi kemandirian anak, misalnya tingkat kemandirian anak dari keluarga miskin berbeda dengan anak dari keluarga kaya, akan tetapi yang mendapat stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat mandiri dibanding dengan anak yang kurang atau mendapat stimulasi.

Selain itu anak yang mandiri akan membutuhkan dukungan dan dorongan peran orangtua sebagai pengasuh sangat diperlukan, oleh karena itu pola pengasuhan merupakan hal yang paling penting dalam pembentukan kemandirian anak.²² Rasa cinta dan kasih sayang kepada anak hendaknya diberikan sewajarnya karena ini akan mempengaruhi mutu kemandirian anak,

²⁰Soetjningsih, *Tumbuh Kembang Anak*, (Jakarta: EGC 2012), h. 67.

²¹*Ibid.*, h. 93.

²²Soetjningsih, *Op. Cit.*, h. 96.

bila diberikan berlebihan sehingga anak menjadi kurang mandiri. Namun semua itu dapat diatasi bila interaksi antara anak dan orangtua berjalan dengan lancar dan baik, karena interaksi dua arah anak-orangtua yang baik menyebabkan anak menjadi mandiri.

Orangtua akan memberikan informasi yang baik jika orangtua tersebut mempunyai pendidikan, karena dengan pendidikan yang baik maka orangtua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang mendidik anak agar anak menjadi mandiri. Status pekerjaan ibu atau orangtua juga akan mempengaruhi tingkat kemandirian anak, apabila orangtua khususnya ibu bekerja keluar rumah untuk mencari nafkah, ibu tidak bisa melihat perkembangan anaknya, apakah anak sudah bisa mandiri atau belum. Sedangkan ibu yang tidak bekerja, ibu bisa melihat langsung perkembangan anaknya mengenai kemandirian dan bisa mendidiknya secara langsung.²³

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kemandirian anak adalah gen atau keturunan orangtua, pola asuh orangtua, sistem pendidikan di sekolah, dan sistem kehidupan dimasyarakat.

8. Ciri-ciri Kemandirian Anak

Kemandirian mempunyai ciri-ciri tertentu yang telah digambarkan oleh pakar-pakar berikut ini: Mustafa menyebutkan ciri-ciri kemandirian adalah sebagai berikut:

- a) Mampu menentukan nasib sendiri, segala sikap dan tindakan yang sekarang atau yang akan datang dilakukan oleh kehendak sendiri dan bukan karena orang lain atau tergantung pada orang lain.
- b) Mampu mengendalikan diri, yakni untuk meningkatkan pengendalian diri atau adanya kontrol diri yang kuat dalam segala tindakan, mampu beradaptasi dengan lingkungan atas usaha dan mampu memilih jalan hidup yang baik dan benar.
- c) Bertanggung jawab, yakni kesadaran yang ada dalam diri seseorang bahwa setiap tindakan akan mempunyai pengaruh terhadap orang lain dan dirinya sendiri. Dan bertanggung jawab dalam melaksanakan segala kewajiban baik itu belajar maupun melakukan tugas-tugas rutin.
- d) Kreatif dan inisiatif, kemampuan berfikir dan bertindak secara kreatif dan inisiatif sendiri dalam menghasilkan ide-ide baru.

²³*Loc. Cit.*

- e) Mengambil keputusan dan mengatasi masalah sendiri, memiliki pemikiran, pertimbangan, pendapat sendiri dalam mengambil keputusan yang dapat mengatasi masalah sendiri, serta berani menghadapi resiko terlepas dari pengaruh atau bantuan dari pihak lain.²⁴

Tentang ciri-ciri kemandirian, Parker menyebutkan bahwa anak dikatakan mandiri apabila memiliki ciri seperti di bawah ini:

- a) Tanggung jawab, yakni memiliki tugas untuk menyelesaikan sesuatu dan diminta pertanggung jawaban atas hasil kerjanya. Individu tumbuh dengan pengalaman tanggung jawab yang sesuai dan terus meningkat. Sekali seorang dapat meyakinkan dirinya sendiri maka orang tersebut akan bisa meyakinkan orang lain dan orang lain akan bersandar kepadanya. Oleh karena itu individu harus diberi tanggung jawab dan berawal dari tanggung jawab untuk mengurus dirinya sendiri.
- b) Independensi, yakni merupakan kondisi dimana seseorang tidak tergantung pada otoritas dan tidak membutuhkan arahan dari orang lain, independensi juga mencakup ide adanya kemampuan mengurus diri sendiri dan menyelesaikan masalah sendiri.
- c) Otonomi dan kebebasan untuk menentukan keputusan sendiri, yakni kemampuan menentukan arah sendiri (*self determination*) berarti mampu mengendalikan atau mempengaruhi apa yang akan terjadi kepada dirinya sendiri. Dalam pertumbuhannya, individu seharusnya menggunakan pengalaman dalam menentukan pilihan, tentunya dengan pilihan yang terbatas dan terjangkau yang bisa mereka selesaikan dan tidak membawa mereka menghadapi masalah yang besar.²⁵

Dari beberapa ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, kemandirian itu ditandai dengan adanya tanggung jawab, bisa menyelesaikan masalah sendiri, serta adanya otonomi dan kebebasan untuk menentukan keputusan sendiri.

D. Kegiatan Bermain Kelompok

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk bila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang

²⁴Mustafa Fahmi, *Penyesuaian Diri Pengertian dan Peranannya dalam Kesehatan Mental*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2008), h. 90.

²⁵D. K. Parker, *Menumbuhkan Kemandirian dan Harga Diri Anak*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2009), h. 233.

sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah atau rohaniyah.

Para ahli berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniyahnya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok). Jadi, bermain itu kebutuhan anak.

Permainan adalah suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia dini. Karakter anak yang senang bermain menjadikan seorang guru dalam mengelola pembelajarannya harus memperhatikan beberapa hal yaitu tentang konsep, tujuan dan syarat permainan untuk anak, penggolongan kegiatan bermain anak, bahan dan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, serta implementasi penggunaan permainan dan alat bermain dalam kegiatan pembelajaran.

7. Pengertian Bermain Kelompok

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orangtua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Muslichatoen dalam bukunya yang berjudul Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak mengemukakan definisi bermain menurut beberapa ahli, diantaranya:

- a) Menurut Dworetzky, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih menekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain juga dilaksanakan dengan tidak serius dan bersifat fleksibel.
- b) Menurut Dearden, bermain merupakan kegiatan yang non serius dan segala yang ada dalam permainan itu dapat memberikan kepuasan pada anak.
- c) Untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.²⁶

Menurut Kimpraswil definisi bermain adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.²⁷ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian dan makna kelompok adalah sekumpulan atau gabungan yang jumlahnya lebih dari satu.²⁸

Sedangkan menurut Hans Daeng bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.²⁹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan arti dari bermain kelompok adalah berbagai bentuk kegiatan pilihan anak yang dapat memberikan kepuasan atau kesenangan pada diri anak dan memiliki kualitas pura-pura atau imajinasi serta lebih mengutamakan proses dari pada hasil akhir yang dilakukan secara bersama-sama oleh beberapa atau lebih dari satu orang.

8. Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Melaksanakan Kegiatan Kelompok

Menurut Hardiningsih dalam melaksanakan kegiatan kelompok ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu :

- a) Tujuan dari bermain
- b) Jumlah peserta, terdiri dari kelompok kecil atau kelompok besar
- c) Umur peserta
- d) Bahan dan alat yang digunakan

²⁶Muslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 24.

²⁷As'adi Muhammad, *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*, (Yogyakarta: Power books, 2009), h. 26.

²⁸Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit.*, h. 534.

²⁹IsmailAndang, *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*. (Yogyakarta: Pro U Media, 2009), h. 17.

- e) Tempat dilaksanakannya permainan
- f) Waktu, hendaknya disesuaikan dengan jenis permainan dan waktu yang tersedia.
- g) Situasi dan kondisi kelompok³⁰

9. Manfaat Kegiatan Bermain

Montolulu menguraikan bahwa kegiatan bermain memiliki manfaat sebagai berikut:

- a) Bermain dapat memicu kreatifitas. Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain dapat memacu anak untuk menemukan ide-ide serta mendukung daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung bahwa bermain dan kreatifitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.
- b) Bermain dapat mencerdaskan otak. Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.
- c) Bermain dapat menanggulangi konflik. Pada usia RA, anak lebih banyak memunculkan tingkah laku asosial dari pada tingkah laku yang bersifat sosial. Dapat dimengerti bahwa pada periode ini konflik tidak dapat dihindarkan. Namun pemunculan tingkah laku itu memang diperlukan untuk mengarahkan anak yang asosial dan egoistis menjadi makhluk sosial. RA memberi peluang bagi anak bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi.
- d) Bermain dapat melatih empati. Empati adalah suatu mental yang membuat seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam keadaan, perasaan, pikiran dan sikap yang sama dengan orang lain atau kelompok lain. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak. Karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain. Dengan mengembangkan empati, anak akan menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain, sehingga berkembang sikap tenggang rasa.
- e) Bermain dapat mengasah panca indra. Kelima indra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan perabaan merupakan alat-alat yang vital. Alat-alat ini perlu diasah sejak kecil agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Ketajaman penglihatan dan pendengaran sangat penting dibutuhkan anak RA, sehingga perlu segera dikembangkan karena akan membantu anak untuk lebih mudah belajar mengenal dan mengingat simbol-simbol.

³⁰Hardiningsih I.A.T, *Program Bimbingan dan Konseling*, <http://abstrak.digilib.upi.edu>, diakses pada hari Selasa, 29 Agustus 2017 jam 15.30.

- f) Bermain sebagai media terapi. Sigmund Freud bapak psikoanalisis mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi konflik dan kecemasannya. Berawal dari teori ini, bermain kemudian banyak digunakan untuk mengatasi kesulitan anak-anak yang bermasalah. Teknik ini kemudian dikenal dengan sebutan terapi bermain.
- g) Bermain untuk menemukan penemuan. Artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Ketika bermain tanpa disadari sebenarnya anak sedang menciptakan sesuatu yang baru. Mereka akan bertanya jika menemui sesuatu yang belum ia ketahui atau pahami. Bagi para guru hendaknya memperhatikan anak didiknya ketika bermain, karena sesungguhnya dari sana kita akan tahu bahwa anak-anak seringkali melakukan penemuan-penemuan baru ketika mereka sedang bermain.³¹

Dari uraian diatas sudah jelas bahwa bermain memiliki nilai yang sangat penting bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan intelegensinya yang meliputi aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, moral, agama, sosial emosional serta seni dan kreatifitas. Selain itu bermain juga cocok untuk dijadikan terapi bagi anak RA. Bermain kelompok memiliki makna dan arti tersendiri bagi anak. Permainan kelompok mempunyai arti digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam lingkungannya. Bermain kelompok dapat mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, serta mengenal dan menghargai masyarakat.

10. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Anak untuk Bermain Kelompok

Faktor-faktor yang mempengaruhi anak untuk bermain kelompok adalah faktor internal dan faktor eksternal.

- a) Faktor internal. Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor fisik. Berkaitan dengan kondisi kesehatan fisik anak. Anak yang sehat cenderung lebih aktif dari pada anak yang sedang sakit.
 - 2) Faktor psikologis. Mencakup keadaan mental anak, motivasi (dorongan untuk bermain), serta minat (keinginan) dari dalam diri anak untuk melakukan kegiatan bermain.
- b) Faktor eksternal. Yaitu faktor yang berasal dari luar individu. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi anak untuk bermain antara lain:
 - 1) Media. Yaitu alat permainan yang digunakan atau disediakan untuk kegiatan bermain. Semakin menarik media yang dipergunakan, semakin besar minat anak untuk bermain. Pada umumnya anak menyukai sesuatu yang warnanya mencolok atau kontras. Namun disamping itu, guru juga

³¹B.E.F Montolulu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 18- 22.

harus memperhatikan kualitas dan keamanan media. Hindari penggunaan bentuk-bentuk dan bahan yang dapat membahayakan anak.

- 2) Setting. Yaitu penataan lingkungan fisik yang ada disekitar anak. Jika anak merasa aman dan nyaman, maka dia akan lebih menikmati permainan. Lingkungan yang atraktif dan menantang juga dapat meningkatkan antusiasme anak dalam bermain.
- 3) Stimulasi. Yaitu rangsangan yang diberikan oleh orang-orang serta lingkungan yang ada disekitar anak, baik yang disengaja ataupun tidak. Stimulasi bisa berasal dari teman sebaya atau orang dewasa. Stimulasi ini diperlukan untuk membangkitkan semangat anak. Selain itu stimulasi juga bisa digunakan untuk mengarahkan kegiatan bermain agar lebih bermakna dan bermanfaat bagi anak.
- 4) Iklim atau cuaca. Kondisi iklim atau cuaca turut mempengaruhi minat anak untuk bermain. Jika iklim atau cuacanya tidak mendukung, maka dapat mengurangi kenyamanan anak dalam melakukan kegiatan bermain.³²

11. Jenis-jenis Bermain

Jenis-jenis bermain dibagi menjadi 3 yaitu: bermain berdasarkan tempat dan ruangnya, bermain berdasarkan perkembangan dimensi sosial anak, dan kegiatan bermain berdasarkan kemampuan anak yang terlibat dalam

a) Bermain berdasarkan tempat dan ruangnya:

- 1) Kegiatan bermain didalam kelas meliputi kegiatan kesenian, pengembangan bahasa, bermain musik, bermain drama, menyusun balok, bermain dengan alat permainan diatas meja dan sebagainya.
- 2) Kegiatan bermain diluar kelas, meliputi bermain dengan pasir, bermain air, memanjat, ayunan, bermain bola dan sebagainya. Pada umumnya permainan yang dilakukan diluar ruangan adalah yang memerlukan tempat yang sangat luas agar ruang gerak anak tidak terganggu.³³

b) Bermain berdasarkan perkembangan dimensi sosial anak. Gordon dan Browne menggolongkan kegiatan bermain anak sesuai dengan perkembangan sosial anak menjadi 4 (empat) bentuk, yaitu:

- 1) Bermain secara soliter. Yaitu anak bermain sendiri atau bisa dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang penting, karena setiap jenis kegiatan ini 50% menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar.
- 2) Bermain secara paralel. Yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi antara anak yang satu dengan

³²*Ibid.*, h. 22

³³Prof. Dr. H.E. Mulyasa, *Management PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), h. 20-21.

anak yang lain. Anak senang dengan kehadiran orang lain, tapi belum terjadi keterlibatan antara mereka. Selama bermain ini anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berdekatan.

- 3) Bermain asosiatif. RA membawa berbagai perubahan bagi anak usia RA dalam kegiatan sosialnya. Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama-sama dalam suatu kelompok.
- 4) Bermain kooperatif. Terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada kegiatan bermain kooperatif untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman awal non verbal sering menjadi awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara verbal.³⁴

c) Kegiatan bermain berdasarkan kemampuan anak yang terlibat dalamnya dapat digolongkan menjadi enam, yaitu:

- 1) Bermain eksploratif, yaitu permainan yang mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda:
 - a. Eksplorasi memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menemukan hal yang baru.
 - b. Eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak.
 - c. Eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya.
 - d. Eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari ketrampilan baru

Adapun cara untuk mendorong anak bermain eksplorasi sebagai berikut: tunjukkan pada anak bahwa dunia sangat berharga untuk dieksplorasi dan dijelajahi, ikuti apa yang dilakukan anak (guru hanya mengawasi dan mendampingi saja), guru dapat menunjukkan cara bereksplorasi, agar anak lebih termotivasi.

- 2) Bermain Energik, permainan ini membutuhkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh. Pentingnya permainan kekuatan:
 - a. Permainan energik membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungannya.
 - b. Permainan energik membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya.
 - c. Permainan energik membantu anak untuk mengkoordinasikan bagianbyang berbeda pada tubuhnya.
- 3) Bermain Ketrampilan. Pentingnya bermain dengan ketrampilan antara lain:
 - a. Membantu anak untuk menjadi pembangun.
 - b. Dapat mengurangi keputusasaan.
 - c. Mengarah pada kebergunaan dan kemandirian.
 - d. Mengembangkan ketrampilan baru meningkatkan kepercayaan diri.

³⁴Muslichatoen R, *Op. Cit*, h. 37-38

- e. Belajar melalui memegang bahan langsung.
- 4) Bermain Sosial. Penting bagi anak untuk terlibat dengan orang lain selain dirinya. Interaksi dapat diartikan secara sederhana dengan merespon pada perilaku orang lain. Bermain sosial, dasar dari seluruh pembelajaran sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Pentingnya bermain sosial antara lain:
 - a. Sebagai sarana dan pembelajaran bagi anak untuk belajar dari orang lain.
 - b. Mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi.
 - c. Membuat anak lebih mampu untuk bersosialisasi.
 - d. Membantu anak untuk mengembangkan persahabatan.
- 5) Bermain Imajinatif. Pentingnya bermain imajinatif adalah:
 - a. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berbahasa.
 - b. Membantu anak untuk memahami orang lain.
 - c. Membantu anak untuk mengembangkan kreatifitasnya.
 - d. Membantu anak untuk mengenali dirinya sendiri.
- 6) Bermain Teka-Teki. Pentingnya bermain teka-teki, anak dapat:
 - a. Mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir.
 - b. Teka-teki mendorong rasa ingin tahu anak.
 - c. Mengembangkan kemandirian pada anak.³⁵

12. Teori Bermain

Secara umum teori bermain digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a) Teori Klasik. Yaitu teori yang muncul pada abad ke-19 sampai perang dunia I. Teori bermain yang termasuk dalam kategori ini adalah:
 - 1) Teori Kelebihan Energi. Bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap. Energi yang berlebih pada seseorang perlu dibuang atau dilepaskan melalui bermain.
 - 2) Teori Relaksasi. Bermain dapat mengisi kembali energi yang terpakai dalam bekerja. Teori nyata dalam pembelajaran di RA, dimana kegiatan anak diselang-selingi antara kegiatan yang tenang, artinya tidak banyak mengeluarkan energi dengan kegiatan yang banyak menggunakan energi.
 - 3) Teori Insting (Karl Gros). Bermain merupakan semacam latihan awal, dimana bermain mempersiapkan anak untuk peran-peran yang akan dilakukan dikemudian hari. Dalam bermain anak menggunakan alat-alat yang mereka temukan sebagai pengganti perlengkapan bermain pura-pura.
 - 4) Teori Rekapitulasi. Anak-anak mengulangi atau menirukan aktivitas para leluhurnya melalui kegiatan bermain. Contohnya, kesenangan

³⁵Yuliani Nuriani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang, 2009), h. 149-152.

anak untuk memanjat pohon, berpindah dengan cara berayun dari satu pohon ke pohon yang lain. Ini merupakan cerminan kebiasaan monyet sebagai nenek moyang manusia.

- b) Teori Modern. Yaitu teori yang muncul setelah perang dunia I. Perbedaan utamanya adalah teori modern memberi tekanan pada konsekuensi bermain pada anak. Ada tiga teori yang masuk dalam kategori ini, yaitu:
- 1) Teori Psikoanalisis. Teori ini melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah ketrampilan sosial.
 - 2) Teori Perkembangan Kognitif. Teori ini menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui instruksi mereka. Mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menghubungkan informasi-informasi baru dengan keterampilan-keterampilan yang sudah mereka kenal. Mereka juga menguji pengalaman-pengalamannya dengan gagasan baru.
 - 3) Teori Vigotsky. Teori ini menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dalam perkembangan kognitifnya. Jadi, bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.³⁶

³⁶B.E.F. Montolulu, *Op. Cit*, h. 7-9

BAB III

METODE PENELITIAN

J. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini meliputi tiga unsur yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus penelitian dengan perincian sebagai berikut:

4. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilakukan pada Raudhatul Athfal (RA) Nurul Kamka yang berlokasi di Jalan Dr. Wahidin No. 9 Kelurahan Sumber Mulyorejo Kecamatan Binjai Timur.

5. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada semester ganjil di tahun ajaran 2017/2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif. Adapun waktu penelitian yang saya lakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

NO	SIKLUS	TANGGAL
1	Pra Siklus	2 Oktober 2017
2	Siklus 1	3-7 Oktober 2017
3	Siklus 2	9-13 Oktober 2017
4	Siklus 3	16-20 Oktober 2017

6. Siklus Penelitian

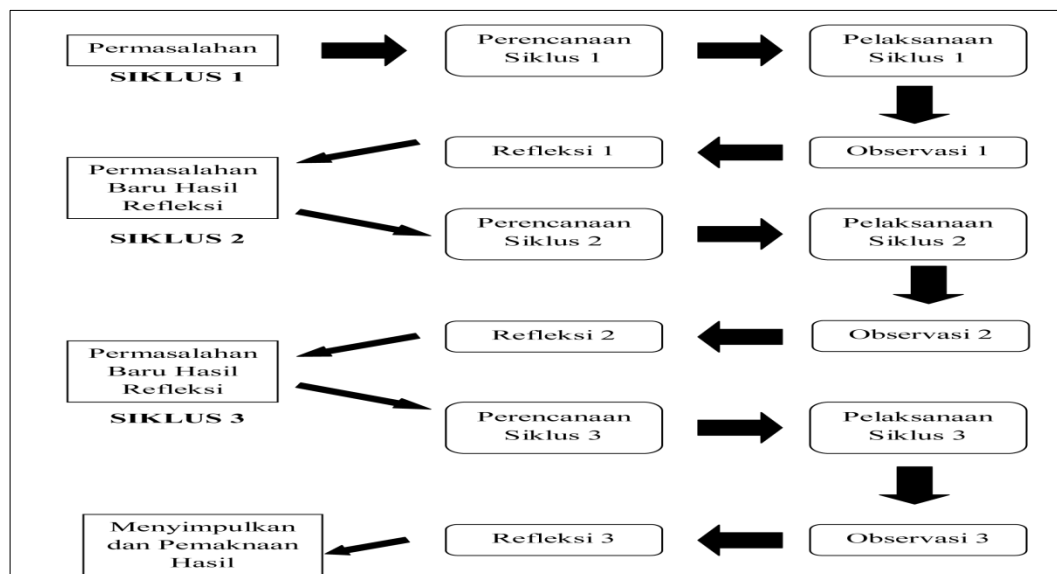
Jenis Penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.³⁷ PTK yang merupakan suatu kegiatan ilmiah terdiri dari Penelitian-Tindakan-Kelas.

³⁷Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h. 16.

- **Penelitian** merupakan kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan aturan metodologi untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi si peneliti.
- **Tindakan** merupakan suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
- **Kelas** merupakan sekelompok peserta didik yang sama dan menerima pelajaran yang sama dari seorang pendidik.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap pada satu siklus, tahapan dalam PTK ini yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Apabila dalam tindakan kelas ini ditemukan kekurangan dan tidak tercapainya target yang telah ditentukan, maka diadakan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan siklus berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga siklus, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 3 siklus telah mencapai harapan maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keberhasilan penelitian melalui siklus ini apabila terjadi peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok pada Raudhatul Athfal (RA) Nurul Kamka Binjai. Adapun model penelitian tindakannya adalah sebagai berikut:

Diagram 2. Desain Siklus I, Siklus II, Siklus III³⁸



K. Persiapan Penelitian

Sebelum PTK dilaksanakan dibuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk mencari perlakuan dalam PTK, yaitu: Silabus adalah perangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian pencapaian hasil belajar. Silabus harus disusun secara sistematis dan berisikan komponen-komponen yang saling berkaitan untuk memenuhi target pencapaian kompetensi dasar. Di Raudhatul Athfal, silabus pembelajaran dituangkan dalam bentuk perencanaan. Seperti perencanaan mingguan, dan perencanaan harian pada rencana kegiatan, guru harus menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), RKH merupakan penjabaran dari rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, 2 dan siklus 3. RKH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok maupun klasikal dalam satu hari. RKH terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

L. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B Raudhatul Athfal Nurul Kamka Binjai yang berjumlah 15 orang anak perincian 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

³⁸*Ibid*, h. 74.

M. Sumber Data

1. Anak

Anak didik sebagai subjek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Adapun peserta didik yang akan dilakukan penelitian yaitu 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan kelompok B RA Nurul Kamka Binjai. Adapun data anak didik RA Nurul Kamka Binjai disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 3.2. Sumber Data Anak

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	2	3
1	Amisya	P
1	2	3
2	Aqila Assyifa	P
3	Bunga Hasanah	P
4	Fania Suci Rahani	P
5	Kalila	P
6	Keisya Lila	P
7	Lukman Mirza	L
8	M. Jaka	L
9	M. Rafa	L
10	M. Rizki	L
11	M. Zidan	L
12	Nurul Hidayah Putri	P
13	Sindy Ramadhani	P
14	Syifa Salsabilah	P
15	Yunda Manda Sari	P

2. Guru

Jumlah guru yang mengajar di RA Nurul Kamka Binjai sebanyak 4 orang. Adapun data tentang guru di tempat penelitian saya dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3. Sumber Data Guru

No	Nama	Status	Kelas
1	Iskandar Muda Ginting, SE	Kepala Sekolah	-
2	Lia Andriani, S. Pd. I	Guru	B
3	Mai Rizky Lubis, S. Pd	Guru	B
4	Syahrani S. Pd. I	Guru	B

3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas adalah Ibu Lia Andriani, S. Pd. I dan Mai Rizky Lubis, S. Pd sebagai Kolaborator.

Tabel 3.4. Sumber Teman Sejawat dan Kolaborator

No	Nama	Status
1	Lia Andriani, S. Pd. I	Sejawat
2	Mai Rizky Lubis, S. Pd	Kolaborator

N. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

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

3. Teknik Pengumpulan Data

a) Obsevasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara

mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Alasan peneliti memilih teknik observasi dikarenakan teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan berbagai macam informasi yang terkait dengan tingkah laku anak sebagai pengaruh dari tindakan yang dilakukan oleh guru sebelumnya.

Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap ucapan-ucapan anak ketika kegiatan pembelajaran seperti saat anak bercakap cakap dengan temannya ataupun guru. Selain itu, untuk menunjang keberhasilan dari observasi ini, peneliti menggunakan instrumen observasi yang berupa *check list*. Instrumen *check list* ini berisikan semua aspek yang akan diobservasi oleh observser yang kemudian diisi dengan menggunakan tanda centang (√).

b) Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti akan melakukannya dengan metode wawancara kepada guru tentang bagaimana meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok. Apakah anak menyukainya atau kurang suka.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, serta data-data yang relevan dengan penelitian. Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan mengambil beberapa dokumentasi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan, seperti foto-foto kegiatan anak yang berkaitan dengan penelitian ini seperti data mengenai kegiatan pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah kongkret yang dipraktekkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran serta dokumentasi portofolio anak. Misalnya saja: ketika anak asyik bermain petak umpet, bermain ular tangga, dan sebagainya.

4. Alat Pengumpulan Data

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

a) Observasi

1) Pedoman Observasi Guru

Pedoman observasi guru digunakan untuk mencatat hasil kinerja guru dalam proses belajar mengajar dan hasil peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok. Prosedur penyusunan dari pedoman observasi ini adalah sebagai berikut: (1) Menentukan tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan karakteristik kemandirian anak RA. (2) Menentukan indikator yang sesuai untuk peningkatan kemampuan kemandirian anak. Adapun kisi-kisi observasi guru dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5. Indikator Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pembelajaran	NILAI			
			SB	B	C	K
1	Pembukaan	a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) b. Kegiatan awal, inti dan akhir c. Teknik metode pembelajaran				
2	Kegiatan Inti	a. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan b. Cara guru yang menyampaikan tema dalam kegiatan bermain kelompok kepada anak c. Membentuk kelompok dalam kegiatan bermain				

3	Kegiatan Akhir	a. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti dari kegiatan bermain kelompok b. Mengevaluasi kemandirian anak c. Tindak lanjut dengan merencanakan refleksi terhadap kegiatan bermain kelompok				
---	----------------	--	--	--	--	--

Keterangan Hasil Pengamatan:

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

2) Observasi Anak

Pedoman observasi anak yang akan dibuat dengan menetapkan indikator. Penilaian dari kegiatan bermain kelompok anak yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak dinilai dari indikator yang telah dibuat. Adapun indikator-indikator tersebut adalah:

- 1) Anak mau merapikan mainan setelah digunakan.
- 2) Anak mampu melaksanakan intruksi dalam bermain.
- 3) Anak memahami aturan bermain dalam kelompok.

Tabel 3.6. Lembar Observasi Terhadap Anak

No	Nama	Indikator											
		Anak mau merapikan mainan setelah digunakan				Anak mampu melaksanakan intruksi dalam bermain				Anak memahami aturan bermain dalam kelompok			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1.	Amisya												
2.	Aqila Assyifa												

3.	Bunga Hasanah																		
4.	Fania Suci Rahani																		
5.	Kalila																		
6.	Keisya Lila																		
7.	Lukman Mirza																		
8.	M. Jaka																		
9.	M. Rafa																		
10.	M. Rizki																		
11.	M. Zidan																		
12.	Nurul Hidayah Putri																		
13.	Sindy Ramadhani																		
14.	Syifa Salsabilah																		
15.	Yunda Manda Sari																		
Jumlah																			
Persentase																			

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

Bobot Nilai = 1

MB = Mulai Berkembang

Bobot Nilai = 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

Bobot Nilai = 3

BSB = Berkembang Sangat Baik

Bobot Nilai = 4

b) Wawancara

Pedoman wawancara dibuat untuk mengumpulkan data dengan mewawancarai guru secara lisan terkait dengan kegiatan bermain kelompok.

Adapun pedoman tersebut adalah:

Tabel 3.7. Wawancara Terhadap Guru

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah kegiatan bermain kelompok sering dilakukan di kelas ini?
2.	Apakah anak didik ibu terlihat antusias ketika melakukan kegiatan bermain kelompok?

3.	Tema apa yang biasa digunakan dalam kegiatan bermain kelompok?
4.	Permainan apa saja yang sering dimainkan anak secara berkelompok?
5.	Bagaimana kemandirian anak saat melakukan kegiatan bermain kelompok?
6.	Kegiatan apa saja yang pernah ibu gunakan untuk meningkatkan kemandirian anak didik ibu?
7.	Apakah sebelumnya ibu pernah menerapkan kegiatan bermain kelompok pada anak didik ibu untuk meningkatkan kemandiriannya?
8.	Apakah ada anak yang mampu mandiri ketika bermain?
9.	Apakah ada anak yang curang ketika bermain?
10.	Apakah anak didik lebih menyukai bermain di luar atau dalam ruangan?

c) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, yaitu dengan mengumpulkan lembar kegiatan anak didik, atau foto-foto, dan daftar kehadiran. Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, maka peneliti akan mengetahui kondisi dari peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok.

O. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok pada Raudhatul Athfal (RA) Nurul Kamka Binjai. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerja penelitian adalah anak dan guru.

1. Anak

- a) Unjuk Kerja: Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya mencapai 85%.
- b) Pengamatan/Observasi: Peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok sesuai indikator
 - 1) Anak mau merapikan mainan setelah digunakan.
 - 2) Anak mampu melaksanakan intruksi dalam bermain.

3) Anak memahami aturan bermain dalam kelompok.

2. Guru

- a) Dokumentasi: mengambil data ketika kegiatan sedang berlangsung atau foto kegiatan anak.
- b) Pengamatan/observasi: hasil pengamatan guru lain terhadap peneliti dalam mengimplementasikan pembelajaran tentang upaya meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok.
- c) Wawancara: untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan kegiatan bermain kelompok dalam upaya meningkatkan kemandirian anak.

P. Analisis Data

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

1. Data Kuantitatif

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

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

Keterangan:

p = Persentase

n = Jumlah Anak Keseluruhan

f = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

2. Data Kualitatif

Analisis data ini dilakukan dengan memperhatikan indikator-indikator kinerja yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini. Data

³⁹Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), h. 43.

penelitian analisis dengan menggunakan tehnik diskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil antar siklus 1, 2 dan siklus 3.

Q. Prosedur Penelitian

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

1. Prasiklus

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti sebelumnya melaksanakan pembelajaran prasiklus terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk survei awal guna mencari atau mengetahui permasalahan pembelajaran sehingga menjadi pedoman peneliti dalam mendesain prosedur perbaikan pembelajaran pada siklus 1. Adapun kegiatan tim peneliti (peneliti dan guru) yaitu meliputi:

- a) Menjajaki tingkat kemandirian setiap anak;
- b) Mengidentifikasi hambatan guru dalam pembelajaran bermain kelompok;
- c) Mengadakan diskusi bersama dengan para guru kelompok B; dan
- d) Menentukan langkah-langkah dalam pembelajaran bermain kelompok yang akan dilaksanakan.

2. Siklus 1

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

a) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti:

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

- 3) Mengidentifikasi permasalahan.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan materi pelajaran.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran.
- 7) Membuat lembar observasi.

b) Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang telah ditetapkan bersama pengembang. Hal-hal yang perlu dilakukan:

- 1) Memilih tema yang akan diterapkan dalam kegiatan.
- 2) Menyusun skenario kegiatan bermain kelompok sesuai dengan tema.
- 3) Menjelaskan kepada anak didik peraturan yang digunakan dalam permainan yang telah dipilih.
- 4) Mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain kelompok.
- 5) Mendorong/memotivasi anak yang masih ragu dan malu.
- 6) Memberi pujian bagi anak yang berhasil.

c) Pengamatan

Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati bagaimana peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok dan kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi.

d) Analisis

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

e) Refleksi

Mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilakukan siklus berikutnya.

3. Siklus 2

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

a) Perencanaan

Peneliti membuat perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Adapun hal-hal yang dilakukan adalah:

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk siklus 2.
- 2) Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus untuk siklus 2 dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3) Mengidentifikasi permasalahan.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan materi pelajaran.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran.
- 7) Membuat lembar observasi.

b) Pelaksanaan

Tahapan pada siklus kedua ini, pelaksanaan dilakukan berdasarkan pedoman perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil refleksi pada siklus pertama. Peneliti harus menyediakan kegiatan bermain yang berbeda-beda agar tidak muncul kejenuhan pada anak. Hal-hal yang dilakukan adalah:

- 1) Memilih tema yang akan diterapkan dalam kegiatan.
- 2) Memilih permainan sesuai tema.
- 3) Menyusun skenario kegiatan bermain kelompok sesuai dengan tema.
- 4) Menjelaskan kepada anak didik peraturan yang digunakan dalam permainan yang telah dipilih.
- 5) Mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain kelompok.
- 6) Mendorong/memotivasi anak yang masih ragu dan malu.
- 7) Memberi pujian bagi anak yang berhasil.

c) Pengamatan

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

d) Analisis

Analisis permasalahan dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan fasa siklus 2 dan analisis permasalahan tersebut dilakukan bersama-sama dengan guru kelas.

e) Refleksi

Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilakukan siklus berikutnya.

4. Siklus 3

Merupakan putaran ketiga dari pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran yang telah direncanakan, dengan tahapan yang sama seperti siklus pertama dan kedua.

a) Perencanaan

Peneliti membuat perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua. Adapun hal-hal yang dilakukan adalah:

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk siklus 3.
- 2) Menyusun Rencana Kegiatan satu siklus untuk siklus 3 dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3) Mengidentifikasi permasalahan.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan materi pelajaran.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran.
- 7) Membuat lembar observasi.

b) Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus kedua. Hal-hal yang dilakukan adalah:

- 1) Memilih tema yang akan diterapkan dalam kegiatan.

- 2) Memilih permainan sesuai tema.
- 3) Menyusun skenario kegiatan bermain kelompok sesuai dengan tema.
- 4) Menjelaskan kepada anak didik peraturan yang digunakan dalam permainan yang telah dipilih.
- 5) Mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain kelompok.
- 6) Mendorong/memotivasi anak yang masih ragu dan malu.
- 7) Memberi pujian bagi anak yang berhasil.

c) Pengamatan

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

d) Analisis

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

e) Refleksi

Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilakukan siklus berikutnya.

R. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam PTK ini adalah:

Tabel 3.8. Personalia Penelitian

No	Nama	Status	Tugas	Jam kerja/minggu
1	Nurhayani	Guru (peneliti)	Pelaksana PTK Pengumpul Data Analisis Data Pengambilan Keputusan	24 jam

			Hasil PTK	
2	Lia Andriani, S. Pd. I	Guru	Kolaborator I (Penilai I)	24 jam
3	Mai Rizky Lubis, S. Pd	Guru	Kolaborator II (Penilai II)	24 jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan kelas ini dilaksanakan, maka peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelompok yang akan diberi tindakan, yaitu kelompok B RA Nurul Kamka Binjai Tahun Ajaran 2017/2018. Kondisi awal perlu diketahui agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan, apakah benar kelompok ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti, yaitu meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok.

Untuk mengetahui kondisi awal dari kelompok B RA Nurul Kamka Binjai Tahun Ajaran 2017/2018 maka peneliti mengadakan observasi yang bekerja sama dengan guru lain. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus mengikuti prosedur Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Melalui tiga siklus tersebut dapat diamati peningkatan kemandirian anak. Kondisi yang terjadi sekarang ini menunjukkan peningkatan kemandirian anak belum sesuai harapan atau belum mendapatkan hasil yang memuaskan.

Hal ini disebabkan karena masih kurangnya 1) Sebagian anak sudah mampu mengerjakan tugas sampai selesai namun sebagian masih sering meminta bantuan guru atau cenderung mengandalkan temannya untuk ikut membantu mengerjakan, 2) belum mau berbagi, 3) masih cenderung bersikap individual dan ketergantungan dengan orang lain masih tinggi, 4) Anak belum menunjukkan sikap percaya diri dan belum berani mengungkapkan pendapatnya, 5) Anak cenderung diam saja, tidak pernah mengobrol dengan teman dan gurunya, namun semua tugas yang diberikan selesai dikerjakan. Melihat kondisi sekarang ini penulis mencoba untuk meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok dengan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan pada saat penyampaian materi

pembelajaran dan untuk mengetahui anak secara individual terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Tabel 4.1. Instrumen Penelitian dan Observasi Kondisi Awal

No	Nama	Indikator											
		Anak mau merapikan mainan setelah digunakan				Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain				Anak memahami aturan bermain dalam kelompok			
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B
1	Amisya	√				√					√		
2	Aqila Assyifa			√					√				√
3	Bunga Hasanah	√				√				√			
4	Fania Suci Rahani	√					√			√			
5	Kalila		√			√					√		
6	Keisya Lila		√			√				√			
7	Lukman Mirza	√						√			√		
8	M. Jaka				√		√					√	
9	M. Rafa	√					√			√			
10	M. Rizki	√					√				√		
11	M. Zidan		√				√					√	
12	Nurul Hidayah Putri		√			√				√			
13	Sindy Ramadhani			√					√		√		
14	Syifa Salsabilah			√					√	√			
15	Yunda Manda Sari				√		√			√			
JUMLAH		6	4	3	2	5	6	1	3	7	5	2	1
PERSENTASE (%)		40	26,7	20	13,3	33,3	40	6,7	20	46,7	33,3	13,3	6,7

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

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

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

Dimana: P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

Tabel 4.2. Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	6	4	3	2	15
		40%	26,7%	20%	13,3%	100%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	5	6	1	3	15
		33,3%	40%	6,7%	20%	100%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	7	5	2	1	15
		46,7%	33,3%	13,3%	6,7%	100%

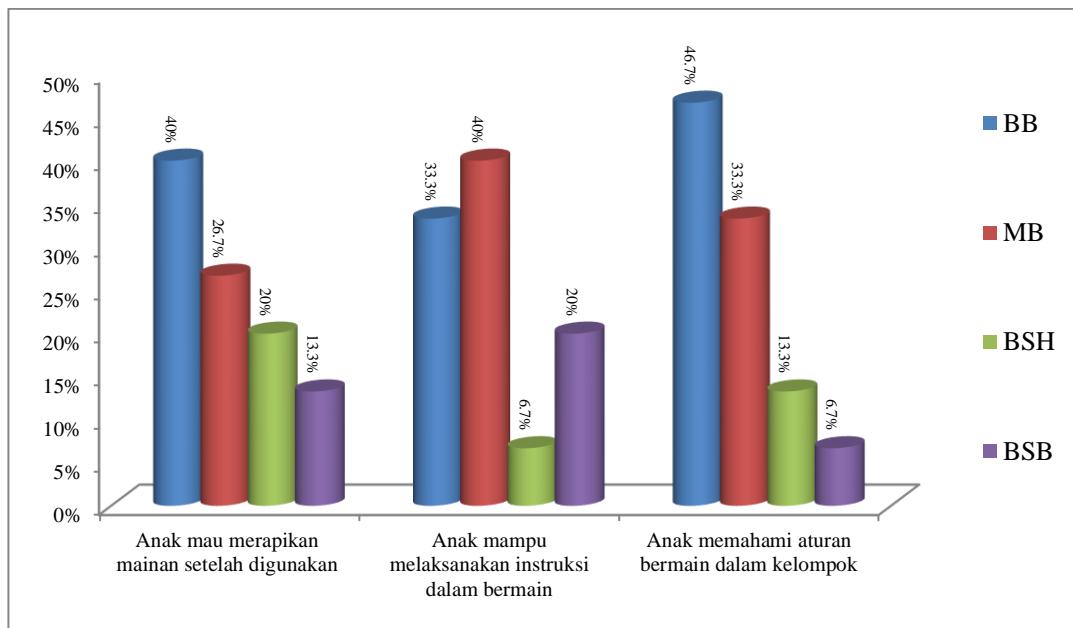
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

1. Anak mau merapikan mainan setelah digunakan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (40%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (26,7%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (13,3%).
2. Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (33,3%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang anak (6,7%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (20%).
3. Anak memahami aturan bermain dalam kelompok, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (46,7%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33,3%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang

anak (13,3%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (6,7%).

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

Grafik 4.1. Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan



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

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

No	Indikator	F3	F4	Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	3	2	5
		20%	13,3%	33,3%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	1	3	4
		6,7%	20%	26,7%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	2	1	3
		13,3%	6,7%	20%

Nilai Rata-rata	26,7%
------------------------	--------------

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa kemandirian anak pada kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian yaitu anak mau merapikan mainan setelah digunakan sebanyak 33,3%, anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain sebanyak 26,7%, anak memahami aturan bermain dalam kelompok sebanyak 20%, dan mencapai nilai rata-rata hanya 26,7%. Oleh sebab itu, peneliti mencoba merencanakan penelitian tindakan kelas dengan melakukan pembelajaran dalam tiga siklus. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Tabel 4.4. Indikator Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pembelajaran	NILAI			
			S B	B	C	K
1	Pembukaan	d. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) e. Kegiatan awal, inti dan akhir f. Teknik metode pembelajaran		√		
2	Kegiatan Inti	d. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan e. Cara guru yang menyampaikan tema dalam meningkatkan kemandirian anak f. Membentuk kelompok dalam proses belajar mengajar.		√		

3	Kegiatan Akhir	d. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti dari kegiatan meningkatkan kemandirian anak e. Mengevaluasi kemandirian anak f. Tindak lanjut dengan merencanakan refleksi terhadap kegiatan kemandirian anak		√ √ √		
---	----------------	---	--	---------------------	--	--

B. Deskripsi Siklus I

Siklus satu dilaksanakan pada hari Selasa-Sabtu tanggal 3-7 Oktober 2017, yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi serta replanning dengan Tema Diri Sendiri dan Sub Tema Anggota Tubuh.

1. Perencanaan

- a. Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan satu siklus dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- b. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- c. Membuat lembar pengamatan (observasi).
- d. Alat peraga yang digunakan serta perlengkapan lain dibuat lebih menarik agar anak termotivasi dan berniat melaksanakan kegiatan yang telah dipersiapkan.
- e. Pengelolaan kelas yang dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan.
- f. Memberikan penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa bangga dan senang dalam mengikuti setiap kegiatan dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah pelaksanaan Siklus I yaitu:

- a. Guru mengelompokkan anak berdasarkan kegiatan yang diterapkan dan duduk ditempat yang sudah diatur sedemikian rupa.
- b. Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan.
- c. Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.

- d. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan yang akan dilaksanakan.
- e. Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan seperti yang diharapkan.
- f. Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan motivasi anak.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru dan evaluasi yang dilaksanakan didapat bahwa pada kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena dapat dilihat dari hasil perkembangan anak yang diperoleh belum memuaskan. Maka dari itu saya harus mempersiapkan siklus selanjutnya sampai hasil yang diperoleh sesuai yang diharapkan. Hasil evaluasi ini diperoleh dari refleksi yang dilakukan pada setiap kali pertemuan pada proses belajar mengajar dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan proses belajar mengajar selama siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5. Instrumen Observasi Penelitian Siklus I

No	Nama	Indikator											
		Anak mau merapikan mainan setelah digunakan				Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain				Anak memahami aturan bermain dalam kelompok			
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B
1	Amisya		√				√				√		
2	Aqila Assyifa			√					√				√
3	Bunga Hasanah	√					√			√			
4	Fania Suci Rahani	√						√		√			
5	Kalila		√			√						√	
6	Keisya Lila			√		√				√			
7	Lukman Mirza	√						√				√	
8	M. Jaka				√			√					√
9	M. Rafa		√				√			√			
10	M. Rizki		√					√				√	
11	M. Zidan			√			√						√
12	Nurul Hidayah				√		√			√			

	Putri												
13	Sindy Ramadhani				√				√			√	
14	Syifa Salsabilah				√				√		√		
15	Yunda Manda Sari				√		√				√		
JUMLAH		3	4	3	5	2	6	4	3	5	3	4	3
PERSENTASE (%)		20	26,7	20	33,3	13,3	40	26,7	20	33,3	20	26,7	20

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

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

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

Dimana: P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

Tabel 4.6. Kondisi Setelah Diadakan Siklus I

No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	3	4	3	5	15
		20%	26,7%	20%	33,3%	100%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	2	6	4	3	15
		13,3%	40%	26,7%	20%	100%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	5	3	4	3	15
		33,3%	20%	26,7%	20%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

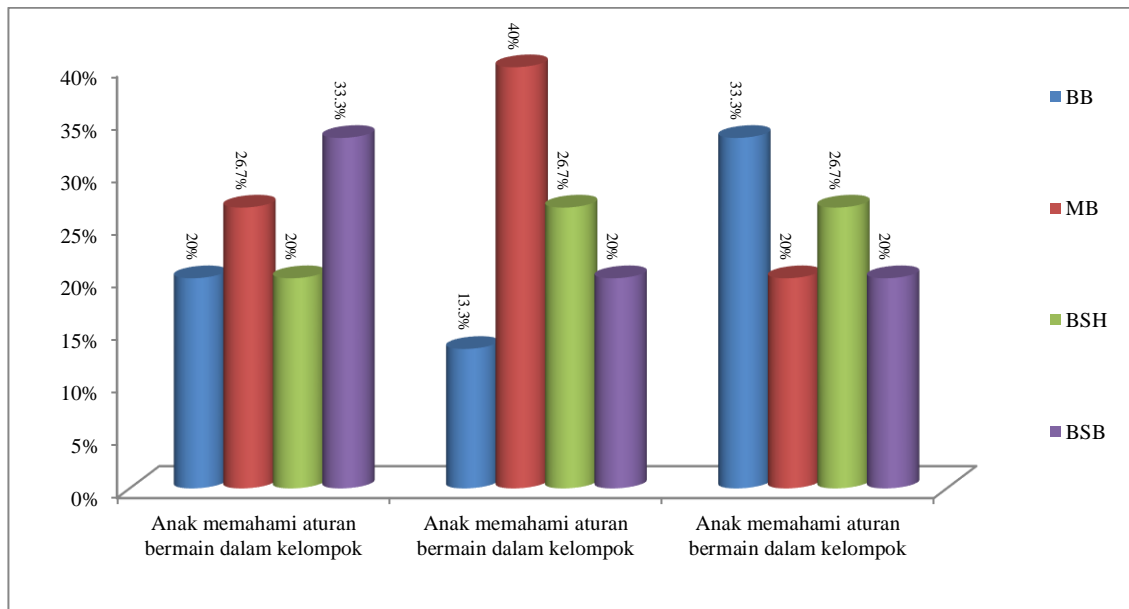
1. Anak mau merapikan mainan setelah digunakan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (20%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (26,7%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang

anak (20%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (33,3%).

2. Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13,3%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (26,7%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (20%).
3. Anak memahami aturan bermain dalam kelompok, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (33,3%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (26,7%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (20%).

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

Grafik 4.2. Kemandirian Anak Pada Siklus I



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

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

No	Indikator	F3	F4	Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	3	5	8
		20%	33,3%	53,3%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	4	3	7
		26,7%	20%	46,7%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	4	3	7
		26,7%	20%	46,7%
Nilai Rata-rata		48,9%		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mulai ada peningkatan pada kemandirian anak dibandingkan sebelum diadakannya tindakan. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan, anak mau merapikan mainan setelah digunakan sebanyak 53,3%, anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain, sebanyak 46,7%, anak memahami aturan bermain dalam kelompok sebanyak 46,7%, dan nilai rata-ratanya adalah 48,9%. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah meningkat. Namun hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan belum sesuai dengan harapan maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan selanjutnya yaitu melaksanakan tindakan siklus ke II.

4. Refleksi dan Perencanaan Ulang

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah:

a) Kekuatan atau Kelemahan Tindakan Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Kekuatan:

- 1) Kegiatan dan indikator sesuai tingkat perkembangan anak.
- 2) Materi yang disajikan sesuai kemampuan anak.
- 3) Metode yang digunakan bervariasi sesuai dengan materi yang seharusnya.
- 4) Anak tertarik dalam melaksanakan kegiatan.
- 5) Hasil anak cukup memuaskan.

Kelemahan:

- 1) Penjelasan guru kurang dapat dipahami anak.
- 2) Anak kurang menunjukkan minatnya.
- 3) Belum terlalu memuaskan.

b) Kekuatan atau Kelemahan Diri dalam Merancang dan Melakukan serta Tindakan Tindakan Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Kekuatan:

- 1) Perencanaan yang saya lakukan sebelumnya cukup memuaskan sehingga dapat memudahkan saya dalam mengajar di depan kelas.
- 2) Berusaha melakukan teknik variasi pada saat mengajar.

Kelemahan:

- 1) Tidak berusaha untuk diskusi dengan teman sejawat dalam merancang kegiatan agar lebih baik lagi.

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

a) Refleksi Komponen Kegiatan

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

b) Refleksi Proses Kegiatan

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

C. Deskripsi Siklus II

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

Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi serta replanning dengan Tema Diri Sendiri dan Sub Tema Panca Indra.

1. Perencanaan

Pada siklus II berdasarkan replanning siklus I yaitu:

- a) Memberikan motivasi pada anak agar lebih semangat melakukan kegiatan.
- b) Melakukan tanya jawab pada anak untuk memotivasi dan merangsang anak suka belajar.
- c) Memberikan penguatan secara verbal dan nonverbal kepada semua anak.
- d) Membuat RKH yang kegiatannya lebih mudah dilakukan anak
- e) Membuat lembar pengamatan (observasi).

2. Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah pelaksanaan Siklus II yaitu:

- a) Melaksanakan kegiatan pengembangan, seperti: salam, bernyanyi, dan berdo'a.
- b) Guru membagi anak secara berkelompok.
- c) Guru memberi informasi tentang sekolah dan apa-apa saja yang ada disekolah.
- d) Guru berkeliling memperhatikan anak dalam melakukan kegiatan.
- e) Guru memberikan motivasi kepada anak-anak.
- f) Guru memberikan reward berupa nilai untuk hasil kerja anak.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru dan evaluasi yang dilaksanakan didapat bahwa pada kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena dapat dilihat dari hasil perkembangan anak yang diperoleh belum memuaskan. Maka dari itu saya harus mempersiapkan siklus selanjutnya sampai hasil yang diperoleh sesuai yang diharapkan. Hasil evaluasi ini diperoleh dari refleksi yang dilakukan pada setiap kali pertemuan pada proses belajar mengajar dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan proses belajar mengajar selama siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8. Instrumen Observasi Penelitian Siklus II

No	Nama	Indikator												
		Anak mau merapikan mainan setelah digunakan				Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain				Anak memahami aturan bermain dalam kelompok				
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Amisyia		√				√				√			
2	Aqila Assyifa			√					√					√
3	Bunga Hasanah	√					√			√				
4	Fania Suci Rahani		√					√			√			
5	Kalila			√		√								√
6	Keisyia Lila				√		√				√			
7	Lukman Mirza	√							√					√
8	M. Jaka				√				√					√
9	M. Rafa			√				√			√			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
10	M. Rizki		√						√			√		
11	M. Zidan				√			√						√
12	Nurul Hidayah Putri				√			√		√				
13	Sindy Ramadhani				√				√			√		
14	Syifa Salsabilah				√				√			√		
15	Yunda Manda Sari				√			√				√		
JUMLAH		2	3	3	7	1	3	5	6	2	4	4	5	
PERSENTASE (%)		13,3	20	20	46,7	6,7	20	33,3	40	13,3	26,7	26,7	33,3	

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

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

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

Dimana: P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

Tabel 4.9. Kondisi Setelah Diadakan Siklus II

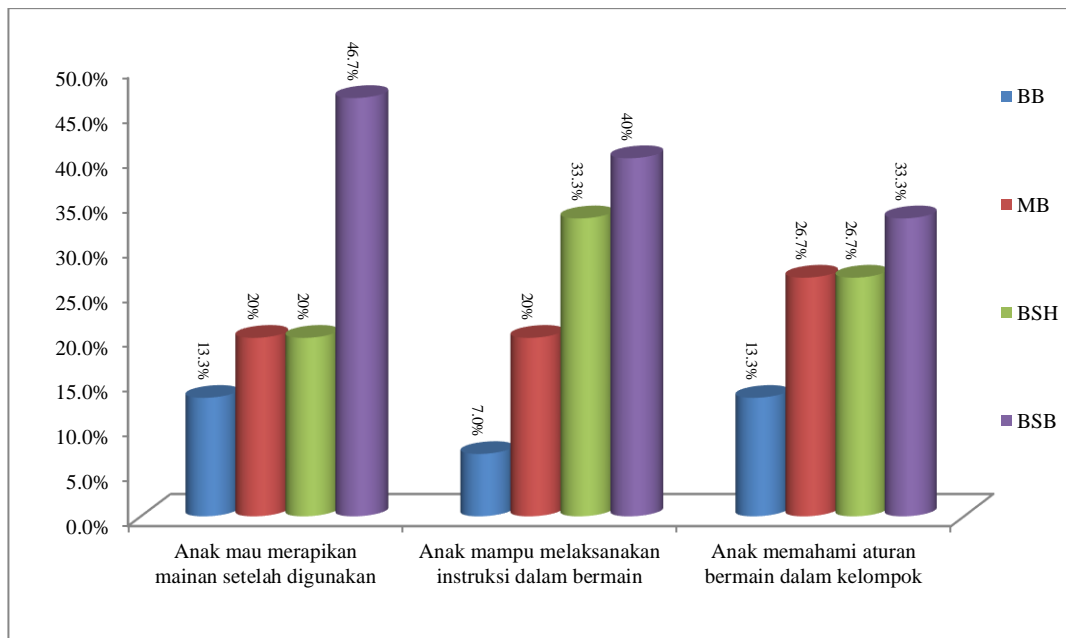
No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSh	BSB	(P) %
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	2	3	3	7	15
		13,3%	20%	20%	46,7%	100%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	1	3	5	6	15
		6,7%	20%	33,3%	40%	100%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	2	4	4	5	15
		13,3%	26,7%	26,7%	33,3%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

1. Anak mau merapikan mainan setelah digunakan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13,3%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sesuai Harapan (BSh) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang anak (46,7%).
2. Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (6,7%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (20%), Berkembang Sesuai Harapan (BSh) sebanyak 5 orang anak (33,3%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (40%).
3. Anak memahami aturan bermain dalam kelompok, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13,3%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (26,7%), Berkembang Sesuai Harapan (BSh) sebanyak 4 orang anak (26,7%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (33,3%).

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

Grafik 4.3. Kemandirian Anak Pada Siklus II



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

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

No	Indikator	F3	F4	Persentase(%)
		BSH	BSB	
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	3	7	10
		20%	46,7%	66,7%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	5	6	11
		33,3%	40%	73,3%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	4	5	9
		26,7%	33,3%	60%
Nilai Rata-rata		66,7%		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mulai ada peningkatan pada kemandirian anak dibandingkan siklus sebelumnya. Hasil observasi pada

siklus II menunjukkan, anak mau merapikan mainan setelah digunakan sebanyak 66,7%, anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain sebanyak 73,3%, anak memahami aturan bermain dalam kelompok sebanyak 60%, dan nilai rata-ratanya adalah 66,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah meningkat. Namun hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan belum sesuai dengan harapan maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan selanjutnya yaitu melaksanakan tindakan siklus ke III.

4. Refleksi dan Perencanaan Ulang

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II adalah:

a) Refleksi Komponen Kegiatan

- 1) Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- 2) Materi yang disajikan sesuai kemampuan anak.
- 3) Metode yang digunakan memotivasi anak untuk tertarik dan senang karena kegiatan sesuai dengan materinya.
- 4) Alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

b) Refleksi Proses Kegiatan

- 1) Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang telah disusun.
- 2) Dalam melaksanakan kegiatan umumnya tidak menemukan kelemahan tetapi penggunaan media dan metode serta penjelasan kegiatan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

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

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

D. Deskripsi Siklus III

Siklus tiga dilaksanakan pada hari Senin-Jumat tanggal 16-20 Oktober 2017, yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi serta replanning dengan Diri Sendiri dan Sub Tema Anggota Tubuh.

1. Perencanaan

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

2. Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah pelaksanaan Siklus III yaitu:

- a. Guru mengelompokkan anak berdasarkan kegiatan yang diterapkan dan duduk ditempat yang sudah diatur sedemikian rupa.
- b. Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- c. Melaksanakan kegiatan pengembangan, seperti: salam, bernyanyi, dan berdo'a.
- d. Guru memberikan informasi sesuai tema.
- e. Guru memberikan motivasi kepada anak-anak.
- f. Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan seperti yang diharapkan.
- g. Guru berkeliling memperhatikan anak dalam melakukan kegiatan.
- h. Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan motivasi anak.

3. Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok selama siklus III dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Instrumen Observasi Penelitian Siklus III

No	Nama	Indikator											
		Anak mau merapikan mainan setelah digunakan				Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain				Anak memahami aturan bermain dalam kelompok			
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Amisyia			√				√				√	
2	Aqila Assyifa				√				√				√
3	Bunga Hasanah		√					√			√		
4	Fania Suci Rahani			√				√				√	
5	Kalila			√			√						√
6	Keisyia Lila				√			√				√	
7	Lukman Mirza			√					√				√
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
8	M. Jaka				√				√				√
9	M. Rafa			√					√			√	
10	M. Rizki			√					√			√	
11	M. Zidan				√				√				√
12	Nurul Hidayah Putri				√				√		√		
13	Sindy Ramadhani				√				√				√
14	Syifa Salsabilah				√				√				√
15	Yunda Manda Sari				√			√				√	
JUMLAH		0	1	6	8	0	1	5	9	0	2	6	7
PERSENTASE (%)		0	6,7	40	53,3	0	6,7	33,3	60	0	13,3	40	46,7

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

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

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

Dimana: P = Persentase

F = Jumlah Anak yang Mengalami Peningkatan

N = Jumlah Anak Keseluruhan

Tabel 4.12. Kondisi Setelah Diadakan Siklus III

No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	0	1	6	8	15
		0%	6,7%	40%	53,3%	100%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	0	1	5	9	15
		0%	6,7%	33,3%	60%	100%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	0	2	6	7	15
		0%	13,3%	40%	46,7%	100%

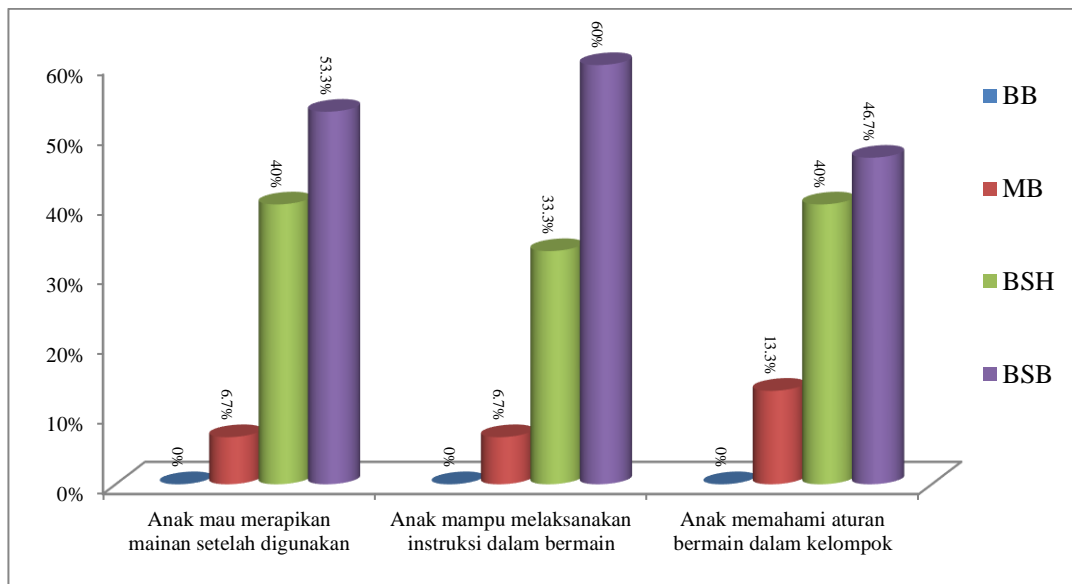
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

1. Anak mau merapikan mainan setelah digunakan, tidak ada satupun anak yang Belum Berkembang (BB), sedangkan yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (6,7%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (53,3%).
2. Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain, tidak ada satupun anak yang Belum Berkembang (BB), sedangkan yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (6,7%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33,3%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 orang anak (60%).
3. Anak memahami aturan bermain dalam kelompok, tidak ada satupun anak yang Belum Berkembang (BB), sedangkan yang Mulai Berkembang (MB)

sebanyak 2 orang anak (13,3%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (40%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang anak (46,7%).

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

Grafik 4.4. Kemandirian Anak Pada Siklus III



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

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

No	Indikator	F3	F4	Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak mau merapikan mainan setelah digunakan	6	8	14
		40%	53,3%	93,3%
2.	Anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain	5	9	14
		33,3%	60%	93,3%
3.	Anak memahami aturan bermain dalam kelompok	6	7	13
		40%	46,7%	86,7%
Nilai Rata-rata		91,1%		

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa kondisi kemandirian anak pada siklus III mengalami peningkatan dan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hasil observasi pada siklus III menunjukkan, anak mau merapikan mainan setelah digunakan sebanyak 93,3%, anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain sebanyak 93,3%, anak memahami aturan bermain dalam kelompok sebanyak 86,7%, dan nilai rata-ratanya adalah 91,1%. Anak sudah mulai mandiri dalam kegiatan bermain, selain itu mereka juga merasa gembira dalam melakukan kegiatan.

4. Refleksi

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

- a. Kemandirian anak sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil perkembangan anak yang sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 85%. Adapun hasil persentase dari indikator anak mau merapikan mainan setelah digunakan sebanyak 93,3%, anak mampu melaksanakan instruksi dalam bermain sebanyak 93,3%, anak memahami aturan bermain dalam kelompok sebanyak 86,7%. Selain dari pada itu, dapat dilihat dari rata-rata persentase data dari observasi terhadap kemandirian anak meningkat dari 26,7% sebelum diadakan tindakan menjadi 48,9% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 66,7%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91,1%.
- b. Setelah kegiatan selesai, dengan pengarahan yang diberikan pada saat kegiatan, sebagian anak dapat melakukan kegiatan dengan baik.
- c. Meningkatnya kemandirian anak didukung oleh aktifitas guru dalam membantu proses pembelajaran serta merefleksi pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.

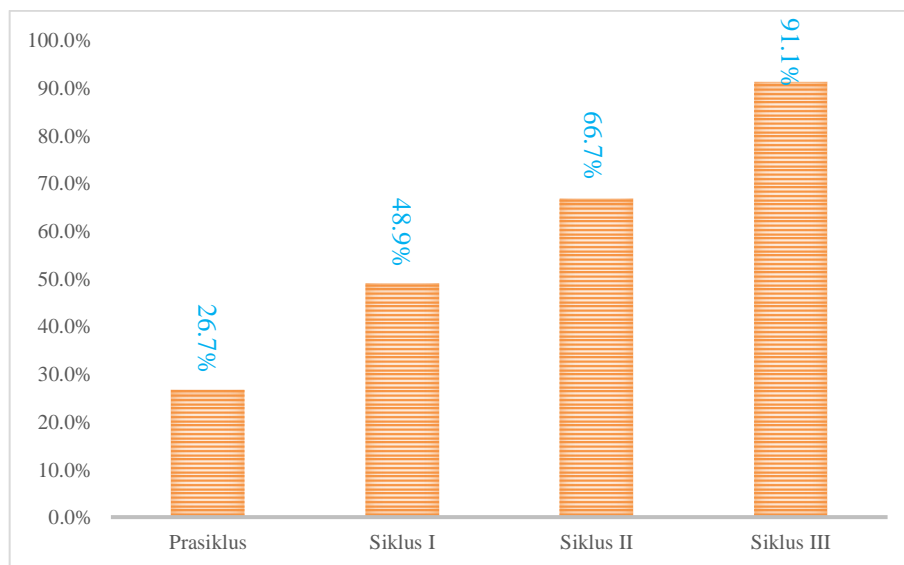
E. Pembahasan

Proses penelitian pada siklus I sampai siklus III terlaksana dengan baik, kemandirian anak sangat meningkat. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata yang telah mencapai indikator yang ditetapkan. Dengan demikian dapatlah dinyatakan

PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok di RA Nurul Kamka Binjai.

Hasil observasi kemandirian anak serta kemampuan anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk melalui kegiatan bermain kelompok pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

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



Dari grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan tindakan sebanyak tiga siklus terjadi peningkatan kemandirian anak yang dilakukan dengan kegiatan bermain kelompok. Hasil ini terbukti dan dapat dilihat dari grafik diatas yang menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah mencapai rata-rata yang diharapkan yaitu 85%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok B RA Nurul Kamka Binjai dari siklus I sampai siklus III dapat diambil simpulan bahwa kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kelompok. Hal ini terlihat dari perubahan persentase kemandirian anak yang semakin meningkat sesuai dengan indikator yang tertera. Hal ini terbukti dengan tercapainya peningkatan persentase kemandirian anak dari prasiklus ke siklus I sebesar 22%, yaitu dari 27% menjadi 49%, kemudian dari siklus I ke siklus II kemandirian anak meningkat sebesar 18% yaitu dari 49% menjadi 67%, kemudian dari siklus II ke siklus III kemandirian anak meningkat sebesar 24% yaitu dari 67% menjadi 91%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemandirian anak.

B. Saran

Sesuai dengan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu:

1. Bagi Madrasah/RA

Madrasah/RA sebaiknya mengadakan kegiatan bermain kelompok secara kontinyu, serta menyediakan dan membuat sarana dan prasarana pembelajaran khususnya dalam kegiatan bermain kelompok menjadi lebih menarik, untuk dapat meningkatkan kemandirian anak.

2. Bagi Tenaga Pendidik RA

Tenaga pendidik RA di sarankan untuk memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan dalam memberikan pembelajaran kepada anak khususnya pembelajaran dalam meningkatkan kemandirian anak, memberikan pelayanan pembelajaran yang lebih mengutamakan kebutuhan anak usia dini dengan tidak mengesampingkan perkembangan

sosial emosional pada anak melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peneliti lain

Peneliti lain yang akan mengkaji dan mencoba membahas permasalahan tentang peningkatan kemandirian anak hendaknya dapat mencari dan menggunakan metode pembelajaran lain yang lebih bervariasi.

4. Bagi Orang Tua

Orangtua hendaknya selalu memberikan kebebasan dan motivasi pada anak, sehingga terpenuhinya rasa ingin tahu, dapat juga diterapkan saat anak berada di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan shaleh*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Rosmala. (2009). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Fahmi, Mustafa. (2008). *Penyesuaian Diri Pengertian dan Peranannya dalam Kesehatan Mental*. Jakarta: Bulan Bintang
- Gea, A, A. (2008). *Relasi dengan Diri Sendiri*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Izzaty, Rita Eka.dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers
- Martuti, A. (2008). *Mengelola PAUD Memahami 36 Sifat Pendidik yang Menghambat Pembelajaran*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Moeslichatoen, R. (2008). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. (2008). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Montolulu, B.E.F. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhammad, As'adi. (2009). *Menghidupkan otak kanan anak anda*. Yogyakarta: Power books.
- Mulyasa. (2012). *Management PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Novita, W. (2007). *Serba Serbi Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Parker, D. K. (2009). *Menumbuhkan Kemandirian dan Harga Diri Anak*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2010). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soetjiningsih. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sujiono, Yuliani Nuriani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. (2010). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Wiyani, Novan Ardy. (2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orangtua & Guru dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yamin, Martinis & Sabri Sanan, Jamilah. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Referensi Gaung Persada Press Group.
- Yusuf, Syamsu L.N. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- <http://abstrak.digilib.upi.edu>, Diakses pada hari Selasa, 29 Agustus 2017 jam 15.30

L
A
M
P
I
R
A
N

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) PRA SIKLUS

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Ciri-ciri Tubuhku
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Membedakan teman yang gemuk dan yang kurus - Menceritakan kisah nabi Ayub AS II. Kegiatan Inti - Bermain menyusun puzzle tercepat III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mengenal perbedaan bentuk tubuh (Kog)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menceritakan kisah nabi (PAI)		Anak, Guru	Bercerita	
Toleransi	Kreatif	Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (Kog)		Puzzle	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (ASK)		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	

Toleransi	Kreatif	Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mengukur tinggi badan (KF)	IV. Kegiatan Penutup - Mengukur tinggi badan	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS I**

Nama RA : Nurul Kamka

**Alamat RA : Jalan Dr. Wahidin No. 9 Kelurahan Sumber Mulyorejo
Kecamatan Binjai Timur**

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Selasa, 3 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
II	Rabu, 4 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
III	Kamis, 5 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
IV	Jum'at, 5 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
V	Sabtu, 7 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus I

- Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok Di RA Nurul Kamka Binjai
- Siklus : I
- Hari/Tanggal : Selasa, 3 Oktober 2017
- Hal yang Harus Diperbaiki : Kegiatan peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok
- Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kemandirian anak dengan memperhatikan kedisiplinan dan tanggung jawab anak ketika bermain, mematuhi aturan permainan, dan melaksanakan instruksi yang diberikan

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain kelompok.
2. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu anak-anak.
3. Guru mengelompokkan anak sesuai dengan aturan permainan.
4. Guru menjelaskan cara bermain permainan yang akan dilakukan.
5. Guru mendemonstrasikan permainan sesuai aturannya yang benar.

Refleksi pelaksanaan untuk siklus I

c) Refleksi Komponen Kegiatan

- 5) Kegiatan yang dilakukan sesuai indikator dan tingkat perkembangan.
- 6) Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- 7) Metode pembelajaran yang digunakan membuat anak bereaksi dan tertarik serta sangat antusias.
- 8) Alat penilaian yang digunakan sesuai tingkat perkembangan anak.

d) Refleksi Proses Kegiatan

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

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

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

RKH Ke	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	Bermain Ludo	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
2	Selalu bersikap ramah	Bermain ular tangga	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
3	Memiliki jiwa dermawan	Bermain melipat origami	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
4	Sabar menunggu giliran	Bermain petak umpet	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
5	Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri	Bermain kucing menangkap tikus	Recalling/Diskusi/Umpan Balik

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1) SIKLUS 1

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Kepala
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Tengok kanan kiri, atas ke bawah, tengleng ke kanan dan ke kiri, dan berputar - Menghafal Surat Al-Ikhlas II. Kegiatan Inti - Bermain Ludo III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Melakukan gerakan kepala (MK)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-Quran (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mau bermain dengan teman (ASK)		Mainan "Ludo"	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menyanyi lagu anak-anak (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Kepala Pundak"	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 2) SIKLUS 1

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Wajah
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
					Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Tersenyum dan menegur bila bertemu - Menyebutkan Asmaul Husna "Al-Mushawwir" Yang Maha Pemberi Segala Bentuk II. Kegiatan Inti - Bermain ular tangga III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
	Kreatif	Selalu bersikap ramah (ASK)		Anak, Guru	Observasi	
	Kreatif	Menyebutkan Asmaul Husna		Anak, Guru	Unjuk Kerja	
Toleransi	Kreatif	Mau bermain dengan teman (ASK)		Mainan "Ular tangga"	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak Anak, Guru	Unjuk Kerja Observasi	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas			
Toleransi	Kreatif	Mengelompokan kata-kata sejenis (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Miniru kata: bedak, spons, kapas, tissue, lipstik.	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 3) SIKLUS 1

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Tangan
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Praktek memberi sedekah kepada anak yatim - Praktek wudhu II. Kegiatan Inti - Bermain melipat origami III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Memiliki jiwa dermawan (ASK)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Praktek wudhu (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mau bermain dengan teman (ASK)		Kertas origami	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (ASK)		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	
Toleransi	Kreatif	Sabar menunggu giliran (ASK)		Anak, Guru	Observasi	

Toleransi	Kreatif	Menyanyi lagu anak-anak (Bhs) SOP kepulauan	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Tangan dan Kakiku Kuat" - Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif			Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 4) SIKLUS 1

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Kaki
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jum'at, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Sabar menunggu giliran (ASK)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menjelaskan tugas malaikat (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Melakukan permainan fisik (MK)		Anak	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menyanyi lagu anak-anak (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Gelang Si Paku Gelang"	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 5) SIKLUS 1

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Badan
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Sabtu, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Mengetahui arti puasa dan fungsinya bagi kesehatan badan - Mendengarkan penjelasan guru tentang tubuh manusia II. Kegiatan Inti - Bermain Kucing menangkap tikus III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menyebutkan arti puasa (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mendengarkan penjelasan guru(Bhs)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Melakukan permainan fisik (MK)		Anak	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak	Observasi	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Unjuk Kerja	
Toleransi	Kreatif	Menunjukkan lambang bilangan 1-5 (Kog)	IV. Kegiatan Penutup - Menunjuk angka 1 s/d 5 pada gambar badan	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

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

NAMA GURU/MAHASISWA	: NURHAYANI
NPM	: 1601240040P
TEMPAT MENGAJAR	: RA NURUL KAMKA BINJAI
KELAS/KB/TPA	: B
TEMA/SUB TEMA	: DIRI SENDIRI/ANGGOTA TUBUH
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00 – 11.00
TANGGAL	: 3 OKTOBER 2017

PETUNJUK

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

A. RKH/RK Perbaikan

- 1. Merumuskan/menentukan indikator perbaikan pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan**

1.2. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

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

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

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

Rata-rata butir 1 = A

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran

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

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

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

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

Rata-rata butir 2 = B

B. Skenario Penelitian

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

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

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

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

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

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

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

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

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

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

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian penelitian kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

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

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

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

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan, dan kerapian.

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

6.2. Penggunaan bahasa tulis.

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

Rata-rata butir 6 = F

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

Binjai, 3 Oktober 2017

Penilai I

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

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA GURU/MAHASISWA	:	NURHAYANI
NPM	:	1601240040P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA NURUL KAMKA BINJAI
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/ANGGOTA TUBUH
SIKLUS KE	:	I
WAKTU	:	08.00 – 11.00
TANGGAL	:	3 OKTOBER 2017

PETUNJUK

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

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin

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

Rata-rata butir 1 = A

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

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

Rata-rata butir 2 = B

3. Mengelola interaksi kelas

	1	2	3	4	5
3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- dengan perbaikan kegiatan pengembangan
- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak
 - 3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan
 - 3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak
 - 3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 3 = C

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

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada anak | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 6 = F

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

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

Rata-rata butir 7 = G

Nilai APKG PKP 2 = Y

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

Binjai, 3 Oktober 2017

Penilai II

Mai Rizky Lubis, S. Pd

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN
SIKLUS I

Nama : Nurhayani
NPM : 1601240040P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

Kurangnya pendekatan/memahami tingkat perkembangan anak.

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

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

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

Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan yaitu kegiatan bermain kelompok, anak senang dan bersemangat melakukannya.

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

B. Refleksi Proses Kegiatan

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

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

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

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

Kelemahan saya yaitu penggunaan media dan penggunaan waktu yang masih belum maksimal.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

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

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Cara memperbaiki kelemahan saya dengan memberi pemahaman kepada anak untuk saling bergantian dalam menggunakan media agar semua anak bisa melakukan kegiatan bermain kelompok.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

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

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?
Penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran adalah hasil belajar anak yang belum tercapai.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?
Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?
Hal-hal unik yang positif anak mau saling membantu teman yang mengalami kesulitan. Dan hal unik yang negatif anak sedikit memaksa membantu teman yang mengalami kesulitan.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?
Ya, alasan saya karena, saya mengetahui kegiatan pembelajaran dan hasil yang dicapai dengan penilaian disetiap kegiatan.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelompok yang saya lakukan? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya).
Banyak anak yang senang dengan pengelolaan yang saya lakukan.
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan cepat)?
Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.
Hal ini terjadi karena:
Masih ada beberapa anak yang konsentrasinya pecah karena asyik mengobrol dengan temannya.
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?
Anak-anak bersemangat dan berlomba dengan teman yang lain.

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

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

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami antara penilaian dan indikator yang ada.

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

Sebagian anak mulai mampu untuk mencapainya.

Hal ini terjadi karena:

Masih ada beberapa anak yang kurang konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan.

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

Saya kurang dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik.

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS II**

Nama RA : Nurul Kamka

**Alamat RA : Jalan Dr. Wahidin No. 9 Kelurahan Sumber Mulyorejo
Kecamatan Binjai Timur**

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 9 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Panca Indra
II	Selasa, 10 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Panca Indra
III	Rabu, 11 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Panca Indra
IV	Kamis, 12 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Panca Indra
V	Jum'at, 13 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Panca Indra

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus II

- Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok Di RA Nurul Kamka Binjai
- Siklus : II
- Hari/Tanggal : Senin, 9 Oktober 2017
- Hal yang Harus Diperbaiki : Kegiatan peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok
- Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kemandirian anak dengan memperhatikan kedisiplinan dan tanggung jawab anak ketika bermain, mematuhi aturan permainan, dan melaksanakan instruksi yang diberikan

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru mulai mengajarkan dan menjelaskan tentang panca indra.
2. Guru menjelaskan dengan alat peraga yang tersedia.
3. Guru memberikan penilaian terhadap hasil observasi kemandirian anak.
4. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil anak.

Refleksi pelaksanaan untuk siklus II

a) Refleksi Komponen Kegiatan

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

b) Refleksi Proses Kegiatan

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

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

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

RKH Ke	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	Bermain tutup mata	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
2	Meniru angka 1 pada botol parfum	Bermain botol aroma	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
3	Menyebutkan macam-macam bunyi binatang	Bermain bisik-bisik	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
4	Mengenal kalimat toyyibah	Bermain aneka rasa	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
5	Terbiasa rapi dalam bertintak dan bekerja	Bermain kotak peraba	Recalling/Diskusi/Umpan Balik

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1) SIKLUS 2

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/ Panca Indra
 Sub sub Tema : Mata
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Realistis	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Menyebutkan Asmaul Husna "Al-Bashiru" Yang Maha Melihat - Membuat lingkaran dengan rapi II. Kegiatan Inti - Bermain tutup mata III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Menyebutkan Asmaul Husna (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Meniru membuat garis (MH)		Anak	Observasi	
Disiplin	Realistis	Melakukan permainan fisik (MK)		Anak	Observasi	
Disiplin	Realistis	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (ASK)		Air, serbet, bekal anak	Observasi	

Disiplin	Realistis	Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Unjuk Kerja	
Disiplin	Realistis	Menyanyikan lagu anak-anak (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Dua Mata Saya"	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 2) SIKLUS 2

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Panca Indra
 Sub sub Tema : Hidung
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Realistis	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Meniru angka 1 pada botol parfum - Menghafal do'a sebelum dan bangun tidur II. Kegiatan Inti - Bermain botol aroma III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Meniru lambang bilangan (Kog)		Anak	Observasi	
Disiplin	Realistis	Menghafal do'a sehari-hari (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Mau bermain dengan teman (ASK)		Tiga botol aroma buah	Observasi	
Disiplin	Realistis	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (ASK)		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	
Disiplin	Realistis	Sabar menunggu		Anak, Guru	Observasi	

		giliran (ASK)	luar kelas			
Disiplin	Realistis	Menirukan kembali kata-kata (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menirukan kata: bau, harum, wangi, amis	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 3) SIKLUS 2

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/ Panca Indra
 Sub sub Tema : Telinga
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Realistis	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Menyebutkan macam-macam bunyi binatang (ASK)	- Menyebutkan bunyi: kambing, kucing, ayam jago	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Menyebutkan Asmaul Husna (PAI)	- Menyebutkan Asmaul Husna "As-Samii" Yang Maha mendengar	Anak, Guru	Unjuk Kerja	
Disiplin	Realistis	Mau bermain dengan teman (ASK)	II. Kegiatan Inti - Bermain bisik-bisik	Anak	Observasi	
Disiplin	Realistis	Terbiasa	III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan	Air, serbet, bekal	Unjuk Kerja	

Disiplin	Realistis	mengerjakan keperluannya sendiri (ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	anak Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Mengetahui sebab akibat (Kog)	IV. Kegiatan Penutup - Mengetahui akibat jika gendang telinga kita pecah	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 4) SIKLUS 2

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/ Panca Indra
 Sub sub Tema : Lidah
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Realistis	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung II. Kegiatan Inti - Bermain Aneka Rasa: merangkak mencari benda sesuai rasa (gula, garam, kopi, saos) III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Meniru lambang bilangan (Kog)		Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Mengenal kalimat toyyibah (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Mau bermain dengan teman (ASK)		Botol gula, garam, kopi, saos	Observasi	
Disiplin	Realistis	Terbiasa		Air, serbet, bekal	Unjuk Kerja	

Disiplin	Realistis	mengerjakan keperluannya sendiri (ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas -	anak Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Menyanyi lagu anak- anak (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Macam-macam rasa"	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	SOP kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 5) SIKLUS 2

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/ Panca Indra
 Sub sub Tema : Kulit
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jum'at, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Realistis	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Berpakaian rapi ke sekolah - Mewarnai gambar kelinci II. Kegiatan Inti - Bermain kotak peraba: bermain merayap dan menyebutkan permukaan benda yang diperolehnya (kapas, kayu, kertas) III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Terbiasa rapi dalam bertintak dan bekerja (ASK)		Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Mewarnai gambar (MH)		Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Melakukan permainan fisik (MK)		Anak	Observasi	
Disiplin	Realistis	Terbiasa		Air, serbet, bekal	Unjuk Kerja	

Disiplin	Realistis	mengerjakan keperluannya sendiri (ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	anak Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	Menyanyi lagu anak- anak (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Panca Indra"	Anak, Guru	Observasi	
Disiplin	Realistis	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

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

NAMA GURU/MAHASISWA	:	NURHAYANI
NPM	:	1601240040P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA NURUL KAMKA BINJAI
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/PANCA INDRA
SIKLUS KE	:	II
WAKTU	:	08.00 – 11.00
TANGGAL	:	9 OKTOBER 2017

PETUNJUK

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

A. RKH/RK Perbaikan

1. Merumuskan/menentukan

**indikator perbaikan
pembelajaran dan
mementukan kegiatan
perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

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

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

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

Rata-rata butir 1 = A

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran

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

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

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

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

Rata-rata butir 2 = B

B. Skenario Penelitian

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

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

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

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

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

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

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

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

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

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

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian penelitian kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

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

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

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

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan, dan kerapian.

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

6.2. Penggunaan bahasa tulis.

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

Rata-rata butir 6 = F

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

Binjai, 9 Oktober 2017

Penilai I

Lia Andriani, S. Pd. I

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

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA GURU/MAHASISWA	:	NURHAYANI
NPM	:	1601240040P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA NURUL KAMKA BINJAI
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/PANCA INDRA
SIKLUS KE	:	II
WAKTU	:	08.00 – 11.00
TANGGAL	:	9 OKTOBER 2017

PETUNJUK

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

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin

- 1.1. Menata ruangan dan sumber sesuai penelitian kegiatan

1 2 3 4 5

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

1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan

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

Rata-rata butir 1 = A

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

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

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan dengan materi penelitian

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

2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan

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

2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis

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

2.5. Menentukan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal

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

2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien

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

2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 2 = B

3. Mengelola interaksi kelas

- 3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan
- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak
- 3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan
- 3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak
- 3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

	1	2	3	4	5
3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Rata-rata butir 3 = C					<input type="text"/>

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

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada anak
- 4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing
- 4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya

	1	2	3	4	5
4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada anak	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

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

Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

5.1. Menggunakan pendekatan tematik

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

5.2. Berorientasi pada kebutuhan anak

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

5.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

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

5.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif

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

5.5. Mengembangkan kecakapan hidup

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

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

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

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

6.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan

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

7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan

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

7.3 Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak

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

7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 7 = G

14.

Nilai APKG PKP 2 = Y

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

Binjai, 9 Oktober 2017

Penilai II

Mai Rizky Lubis, S. Pd

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN
SIKLUS II

Nama : Nurhayani
NPM : 1601240040P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

Kurangnya pendekatan/memahami tingkat perkembangan anak.

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

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

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

Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan yaitu kegiatan bermain kelompok, anak senang dan bersemangat melakukannya.

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

B. Refleksi Proses Kegiatan

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

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

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

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

Kelemahan saya yaitu penggunaan media dan penggunaan waktu yang masih belum maksimal.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

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

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Cara memperbaiki kelemahan saya dengan memberi pemahaman kepada anak untuk saling bergantian dalam menggunakan media agar semua anak bisa melakukan kegiatan bermain kelompok.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

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

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

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

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?

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

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

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

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

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

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

Banyak anak yang senang dengan pengelolaan yang saya lakukan.

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

Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.

Hal ini terjadi karena:

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

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak-anak bersemangat dan berlomba dengan teman yang lain.

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

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

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami antara penilaian dan indikator yang ada.

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

Sebagian anak mulai mampu untuk mencapainya.

Hal ini terjadi karena:

Masih ada beberapa anak yang kurang konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan.

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

Saya kurang dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik.

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS III**

Nama RA : Nurul Kamka

**Alamat RA : Jalan Dr. Wahidin No. 9 Kelurahan Sumber Mulyorejo
Kecamatan Binjai Timur**

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Selasa, 16 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
II	Rabu, 17 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
III	Kamis, 18 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
IV	Jum'at, 19 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh
V	Sabtu, 20 Oktober 2017	08.00- 11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuh

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus III

- Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Bermain Kelompok Di RA Nurul Kamka Binjai
- Siklus : III
- Hari/Tanggal : Senin, 16 Oktober 2017
- Hal yang Harus Diperbaiki : Kegiatan peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok
- Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kemandirian anak dengan memperhatikan kedisiplinan dan tanggung jawab anak ketika bermain, mematuhi aturan permainan, dan melaksanakan instruksi yang diberikan

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru mulai mengajarkan dan menjelaskan cara bermain.
2. Guru menjelaskan dengan alat peraga yang tersedia.
3. Guru memberikan penilaian terhadap hasil anak.
4. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil anak.

Hasil Perbaikan Siklus III

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

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

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

SIKLUS III

RKH Ke	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	Bermain Ludo	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
2	Selalu bersikap ramah	Bermain ular tangga	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
3	Memiliki jiwa dermawan	Bermain melipat origami	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
4	Sabar menunggu giliran	Bermain petak umpet	Recalling/Diskusi/Umpan Balik
5	Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri	Bermain kucing menangkap tikus	Recalling/Diskusi/Umpan Balik

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1) SIKLUS 3

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Kepala
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Tengok kanan kiri, atas ke bawah, tengleng ke kanan dan ke kiri, dan berputar - Menghafal Surat Al-Ikhlas II. Kegiatan Inti - Bermain Ludo III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Melakukan gerakan kepala (MK)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-Quran (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mau bermain dengan teman (ASK)		Mainan "Ludo"	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menyanyi lagu anak-anak (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Kepala Pundak"	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 2) SIKLUS 3

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Wajah
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa, Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Tersenyum dan menegur bila bertemu - Menyebutkan Asmaul Husna "Al-Mushawwir" Yang Maha Pemberi Segala Bentuk II. Kegiatan Inti - Bermain ular tangga III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Selalu bersikap ramah (ASK)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menyebutkan Asmaul Husna		Anak, Guru	Unjuk Kerja	
Toleransi	Kreatif	Mau bermain dengan teman (ASK)		Mainan "Ular tangga"	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak Anak, Guru	Unjuk Kerja Observasi	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas			
Toleransi	Kreatif	Mengelompokkan kata-kata sejenis (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Miniru kata: bedak, spons, kapas, tissue, lipstik.	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 3) SIKLUS 3

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Tangan
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu, 18 Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Praktek memberi sedekah kepada anak yatim - Praktek wudhu II. Kegiatan Inti - Bermain melipat origami III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama - Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Memiliki jiwa dermawan (ASK)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Praktek wudhu (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mau bermain dengan teman (ASK)		Kertas origami	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri (ASK)		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	
Toleransi	Kreatif	Sabar menunggu giliran (ASK)		Anak, Guru	Observasi	

Toleransi	Kreatif	Menyanyi lagu anak-anak (Bhs) SOP kepulauan	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Tangan dan Kakiku Kuat" - Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif			Anak, Guru	Observasi	

Binjai, 18 Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 4) SIKLUS 3

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Kaki
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis, 19 Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung II. Kegiatan Inti - Bermain petak umpet III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Sabar menunggu giliran (ASK)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menjelaskan tugas malaikat (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Melakukan permainan fisik (MK)		Anak	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak	Unjuk Kerja	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menyanyi lagu anak-anak (Bhs)	IV. Kegiatan Penutup - Menyanyikan lagu "Gelang Si Paku Gelang"	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, 19 Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 5) SIKLUS 3

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Sub sub Tema : Badan
 Semester : I

Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jum'at, 20 Oktober 2017
 Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah (ASK)	I. Kegiatan Awal - Doa, salam, absen dan menabung - Mengetahui arti puasa dan fungsinya bagi kesehatan badan - Mendengarkan penjelasan guru tentang tubuh manusia II. Kegiatan Inti - Bermain Kucing menangkap tikus III. Kegiatan Istirahat - Mencuci tangan, doa dan makan bersama	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Menyebutkan arti puasa (PAI)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Mendengarkan penjelasan guru(Bhs)		Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Melakukan permainan fisik (MK)		Anak	Observasi	
Toleransi	Kreatif	Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri		Air, serbet, bekal anak	Observasi	

Toleransi	Kreatif	(ASK) Sabar menunggu giliran (ASK)	- Bermain di dalam dan di luar kelas	Anak, Guru	Unjuk Kerja	
Toleransi	Kreatif	Menunjukkan lambang bilangan 1-5 (Kog)	IV. Kegiatan Penutup - Menunjuk angka 1 s/d 5 pada gambar badan	Anak, Guru	Observasi	
Toleransi	Kreatif	SOP Kepulangan	- Recalling/Diskusi/Umpan Balik	Anak, Guru	Observasi	

Binjai, 20 Oktober 2017

**Mengetahui,
Kepala RA Nurul Kamka**

Mahasiswa

Iskandar Muda Ginting, SE

Nurhayani

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

NAMA GURU/MAHASISWA	:	NURHAYANI
NPM	:	1601240040P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA NURUL KAMKA BINJAI
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/ANGGOTA TUBUH
SIKLUS KE	:	III
WAKTU	:	08.00 – 11.00
TANGGAL	:	16 OKTOBER 2017

PETUNJUK

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

A. RKH/RK Perbaikan

1. Merumuskan/menentukan

**indikator perbaikan
pembelajaran dan
mementukan kegiatan
perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

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

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

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

Rata-rata butir 1 = A

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran

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

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

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

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

Rata-rata butir 2 = B

B. Skenario Penelitian

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

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

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

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

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

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

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

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

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

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

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian penelitian kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1 2 3 4 5

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

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

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

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan, dan kerapian.

1 2 3 4 5

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

6.2. Penggunaan bahasa tulis.

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

Rata-rata butir 6 = F

Nilai APKG 1 = R

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

Binjai, 16 Oktober 2017

Penilai I

Lia Andriani, S. Pd. I

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2

(APKG - PKP 2)

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA GURU/MAHASISWA	:	NURHAYANI
NPM	:	1601240040P
TEMPAT MENGAJAR	:	RA NURUL KAMKA BINJAI
KELAS/KB/TPA	:	B
TEMA/SUB TEMA	:	DIRI SENDIRI/ANGGOTA TUBUH
SIKLUS KE	:	III
WAKTU	:	08.00 – 11.00
TANGGAL	:	16 OKTOBER 2017

PETUNJUK

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

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin

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

Rata-rata butir 1 = A

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

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

Rata-rata butir 2 = B

3. Mengelola interaksi kelas

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

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

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

3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

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

3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 3 = C

<input type="text"/>

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

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

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

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

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

4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

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

4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya

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

4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

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

Rata-rata butir 4 = D

<input type="text"/>

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

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

Rata-rata butir 7 = G

Nilai APKG PKP 2 = Y

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

Binjai, 16 Oktober 2017

Penilai II

Mai Rizky Lubis, S. Pd

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN
SIKLUS III

Nama : Nurhayani
NPM : 1601240040P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan dan indikator yang telah ditentukan disiapkan secara matang sebelumnya.

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

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

Anak kelihatan sangat suka melakukan kegiatan bermain kelompok.

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

B. Refleksi Proses Kegiatan

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

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Kurang tepatnya alokasi waktu yang digunakan.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

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

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

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

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan adalah saya telah mempersiapkan rancangan media dengan sebaik mungkin.

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?

Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan adalah saya telah mempersiapkan segalanya secara maksimal dan anak menyukainya.

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

Hal-hal unik yang positif anak semakin tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan. Dan hal unik yang negatif anak ingin menguasai media yang dipersiapkan sehingga ada teman dalam kelompoknya yang tidak mendapat media namun tetap mendapat dari teman lain.

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

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

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

Secara umum anak senang dengan pengelolaan yang saya lakukan.

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

Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.

Hal ini terjadi karena:

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

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak merasa senang karena saya memberikan ujian di depan semua teman-temannya.

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

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

Hal ini terjadi karena:

Karena telah saya sesuaikan sebelumnya.

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

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

Hal ini terjadi karena:

Indikator yang ditetapkan telah disesuaikan dengan perkembangan anak.

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

Belum begitu baik.

Hal ini terjadi karena:

Perkiraan waktu yang sedikit kurang tepat.

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

Ya, karena merivieu kembali kegiatan yang telah dilakukan

Hal ini terjadi karena:

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

DOKUMENTASI SIKLUS 1



Bermain Ludo



Bermain Ular Tangga



Bermain Petak Umpet



Bermain Kucing Menangkap Tikus

DOKUMENTASI SIKLUS 2



KEGIATAN BERMAIN TUTUP MATA



KEGIATAN BERMAIN BOTOL AROMA



KEGIATAN BERMAIN BISIK-BISIK



KEGIATAN BERMAIN ANEKA RASA



KEGIATAN BERMAIN KOTAK PERABA

DOKUMENTASI SIKLUS 3



Bermain Ludo



Bermain Ular Tangga



Bermain Petak Umpet



Bermain Kucing Menangkap Tikus

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Nurhayani
NPM : 1601240040P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Tempat/Tanggal Lahir : Binjai, 22 Juli 1970
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Anak Ke : 3 (Tiga)
Alamat : Perjuangan Gank Teko Kelurahan Nangka
Kecamatan Binjai Utara

Nama Orangtua

Ayah : Burhanudin
Ibu : Hasnah Lubis

Pendidikan

Tahun 1978-1984 : SD Negeri 020274 Binjai
Tahun 1984-1987 : MTsN Tanjung Pura
Tahun 1987-1990 : MAN Tanjung Pura
Tahun 2009-2013 : S1 STAIS Binjai