

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B RA NURUL  
AQLI KARYA DESA PASIR TUNTUNG  
KECAMATAN KOTAPINANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Pada  
Perogram Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

**Oleh:**

**VINTA ELISYA HASIBUAN**

**NPM :1301240039**



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

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya selawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW, Sebagai suri tauladan bagi manusia dan mudah-mudahan kita mendapat syafa'atnya dihari kemudian kelak.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulis skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini tidak terlepas adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, masing-masing kepada :

1. Ayahanda Syawaluddin Hasibuan dan ibunda Eva Suryani tercinta , yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan cinta serta membimbing saya dari bayi sampai dewasa saat ini.
2. Adik saya Zankiya Drajat Hasibuan, Hamka Saevana Hasibuan, Ayu Desantriani Hasibuan yang telah memberikan dukungan dan semangat atas penulisan ini.
3. Bapak Dr. Agussani, M.AP, Selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
4. Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi. Selaku Pembimbing yang telah membantu mengarahkan dan memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan guru-guru RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung, Kecamatan Kotapinang. yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
6. Kepada Herman Efendi yang membantu saya dalam urusan internal maupun eksternal dalam penulisan skripsi ini.

7. Kepada Sahabat-Sahabat saya Neny Herlina S.E, Sari Handriyani, Ayu Setya Ningris, Kiki Annisa terima kasih telah memberikan motivasi dan dukungan pada penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada semua teman-teman saya di PGRA siang Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara yang telah memberika dukungan yang memberikan kekuatan atas kelulusan kita bersama.

Akhirnya saya selaku peneliti skripsi ini mengucapkan terimakasih banyak kepada orang-orang yang selalu mendukung saya baik secara lisan maupun tulisan semoga mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Dengan kerendahan hati penulis mengharapkan masukan dari para pembaca ,Semoga tulisan skripsi ini dapat bermanfaat untuk orang-orang yang memerlukannya dan saya peneliti meminta maaf apabila ada kesalahan pada tulisan dan penulisan dalam skripsi dan saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Medan, Desember 2016

Peneliti

**VINTA ELISYA HASIBUAN**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Identifikasi masalah .....	4
C. Rumusan masalah .....	5
D. Pemecahan masalah .....	
E. Hipotesis tindakan .....	5
F. Tujuan penelitian .....	5
G. Manfaat penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b> .....	<b>7</b>
A. Kemampuan Sosial Anak	
1. Pengertian kemampuan sosial .....	7
2. Faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial .....	9
Faktor kematangan keluarga .....	10
3. Pendidikan .....	10
B. Permainan Tradisional	
1. Pengertian permainan tradisional .....	12
2. Pengertian bermain .....	12
3. Ciri-ciri permainan .....	15
4. Manfaat bermain .....	15
C. Beberapa Permainan Tradisional	
1. Permainan petak umpet .....	17
2. Permainan ular naga .....	18

a. Bentuk Permainan .....	18
b. Manfaat permainan .....	18
3. Permainan Engklek .....	19
a. Bentuk permainan .....	19
b. Cara bermain .....	19
c. Manfaat bermain .....	20
D. Penelitian Relevan.....	20

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Setting Penelitian .....	22
1. Tempat pelaksanaan penelitian .....	22
2. Waktu penelitian .....	22
B. Siklus Penelitian .....	23
C. Persiapan PTK .....	24
D. Subjek penelitian .....	24
E. Sumber data .....	24
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	26
1. Teknik pengumpulan data .....	26
G. Alat Pengumpulan Data .....	26
H. Indikator Kerja .....	28
I. Analisis Data .....	28
1. Data kuantitatif .....	29
2. Data Kualitatif.....	29
J. Prosedur Penelitian .....	30
1. Pra Siklus .....	30
a. Tahap perencanaan .....	31
b. Tahap pelaksanaan .....	31
c. Tahap pengamatan .....	31
d. Tahap refleksi .....	31
2. Siklus I .....	33
a. Tahap perencanaan .....	33

b. Tahap pelaksanaan .....	33
c. Tahap pengamatan .....	34
d. Refleksi .....	34
3. Siklus II .....	34
a. Tahap perencanaan .....	34
b. Tahap pelaksanaan .....	34
c. Tahap pengamatan .....	35
d. Refleksi .....	35
4. Siklus III .....	
a. Tahap perencanaan .....	35
b. Tahap pelaksanaan .....	35
c. Tahap pengamatan .....	35
d. Refleksi .....	36
e. Personalia penelitian .....	36

#### **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi kondisi awal .....	37
B. Deskripsi Siklus I .....	37
a. Perencanaan.....	41
b. Pelaksanaan .....	42
c. Skenario Perbaikan.....	42
C. Deskripsi Siklus II .....	53
D. Deskripsi Siklus III.....	67

#### **BAB V. SIMPUL DAN SARAN..... 79**

a. Simpulan.....	79
b. Saran.....	79

#### **DAFTAR PUSTAKA .....**

#### **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Waktu Penelitian Pembelajaran .....	23
Tabel 2. Daftar Peserta Didik.....	25
Tabel 3. Daftar Guru .....	25
Tabel 4. Daftar Observasi .....	27
Tabel 5. Kategori Predikat Tingkat Kemampuan Sosial.....	29
Tabel 6. Daftar Personalia Penelitian.....	36

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.<sup>1</sup> Di dalam kegiatan belajar mengajar banyak metode-metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam menyajikan kepada anak didik. Guru harus dapat memilih dan mempergunakan metode atau media untuk mempersiapkan perogram pengajaran dengan materi baik dan sistematis sehingga pelajaran efektif dan efisien.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah suatu proses perubahan yang berlangsung secara terus-menerus menuju pendewasaan yang memerlukan adanya komunikasi dengan masyarakat. Perkembangan sosial bagi anak sangat diperlukan karena anak merupakan manusia yang tumbuh dan berkembang yang akan hidup di tengah-tengah masyarakat. Pada masa kanak-kanak merupakan awal kehidupan sosial yang berpengaruh bagi anak, dimana anak akan belajar mengenal dan menyukai orang lain melalui aktifitas sosial.<sup>2</sup>

Perkembangan sosial mulai pada saat lahir dan muncul dari interaksi yang dialami bayi dan anak kecil dirumah mereka dan selanjutnya dalam berbagai variasi konteks diluar rumah.<sup>3</sup> Prinsip belajar hasil temuan bandura termasuk belajar sosial dan moral. Menurut Barlow, sebagian besar dari yang di pelajari manusia terjadi melalui peniruan (*Imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*), dalam hal ini seorang siswa belajar mengubah perilakunya sendiri

---

<sup>1</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini Tk/Ra & Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2011), h.6

<sup>2</sup> Depag RI Direktorat Pendidikan Pada Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Ialam, *Sekripsi vivi vebruari Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita* (Jakarta: Departement Agama RI, 2006), h.6

<sup>3</sup> Lara Fridani dkk, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas terbuka, 2012), h.5.9



melalui penyaksian cara orang atau sekelompok orang mereaksi atau merespon sebuah stimulasi tertentu.<sup>4</sup>

Secara fitrah manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial. Hurlock berpendapat bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sedangkan Erik Erikson melihat perkembangan pada anak terkait dengan kemampuan mereka dalam mengatasi konflik yang terjadi pada setiap perpindahan tahap agar siap menghadapi berbagai permasalahan yang akan dijumpainya di kehidupan mendatang.<sup>5</sup>

Kemampuan sosial adalah perkembangan tingkah laku anak dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak berada. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerja sama.<sup>6</sup>

Menurut pendapat Patnomodewo “Dalam sehari-hari kemampuan sosial dapat dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat di mana anak berada.”<sup>7</sup> Hargie memberikan pengertian kemampuan sosial sebagai kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Matson mengatakan bahwa kemampuan sosial membantu seseorang untuk menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya keterampilan-keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan lain-lain.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali pers, 2012), h.106

<sup>5</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h.50

<sup>6</sup> Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: Rosda, 2004), h.122

<sup>7</sup> Parnomodewo, *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah* (Jakarta: 2003), h.30.31

<sup>8</sup> Satria, <http://id.shvoong.com>, diakses tanggal 16 Desember 2016

Permainan Tradisional menurut “*James Danandjaja* adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara antara kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri-ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut kemulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.”<sup>9</sup>

Kegiatan bermain permainan tradisional merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak selain belajar anak juga dapat mengembangkan kreativitasnya. Di samping itu permainan tradisional juga dapat merangsang kemampuan berfikirnya dalam menyelesaikan permainan. Kegiatan yang dilakukan sambil bermain akan memberi pengalaman yang berharga dan pengalaman ini akan terus menempel dalam ingatan anak.

Berdasarkan observasi di “RA Nurul Aqli pada saat proses pembelajaran dikelompok B, Peneliti kesulitan menghadapi anak didik karena ada 8 dari 15 peserta didik yang belum mampu bersosialisasi dengan baik dalam hal, berbagi makanan, Tidak mampu bekerjasama dengan teman. Dan tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain, Anak juga belum menunjukkan sikap dan perilaku sosial dengan orang lain, Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman anak tentang sikap dan tingkah laku, kurangnya pengarahan dari guru dan kurangnya minat anak untuk mengembangkan kemampuan sosialnya.

Pembelajaran bagi anak usia dini pada hakekatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, dimana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupannya.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> [http://www.academia.edu/6245754/PERMAINAN\\_TRADISIONAL\\_SEBAGAI\\_WAHANA\\_PENDIDIKAN\\_KARAKTER YANG-MENYENANGKAN](http://www.academia.edu/6245754/PERMAINAN_TRADISIONAL_SEBAGAI_WAHANA_PENDIDIKAN_KARAKTER YANG-MENYENANGKAN) , diakses Selasa 27 Desember 2016 pk1 10.30wib

<sup>10</sup> Ibid, h. 28

Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengembangkan sosial anak di kelompok B RA Nurul Aqli pada saat ini masih menggunakan pembelajaran klasikal mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup dilakukan secara klasikal, Hal ini yang menyebabkan anak didik tidak dapat mengembangkan sosialnya dengan baik. Kemampuan bekerja sama anak jadi kurang berkembang karena guru jarang menggunakan kegiatan bermain di RA dalam pembelajaran, Ketika guru menggunakan kegiatan bermain diluar ruangan anak mulai mampu berinteraksi dengan temannya anak pun mulai merasa senang dan mengenal satu sama lain. Melalui permainan tradisional ini tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan sosial, melainkan mampu mengembangkan kemampuan bekerjasama, mengembangkan kemampuan emosional dan bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, mampu menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dan paham terhadap setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Dari penjelasan diatas perlu adanya perbaikan dalam peroses belajar mengajar. Salah satunya memanfaatkan bermain diluar ruangan menjadi pembelajaran mengembangkan sosial anak. Berdasarkan latar belakang di atas, Dengan demikian peneliti mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Di RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang.” Dengan harapan kemampuan sosial anak dapat meningkat dan memberikan hasil belajar yang memuaskan.

## **B. Identifikasi Masalah RA Nurul Aqli**

Identifikasi masalah adalah pertajaman berbagai unsur atau faktor yang terkait terhadap topik atau kejelasan bagi masalah yang dikemukakan pada latar belakang masalah. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan sosial anak.
2. Tidak dapat berbagi dengan teman.
3. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran disekolah khususnya dalam peningkatan kemampuan sosial masih kurang.

4. Kurangnya minat anak dalam memainkan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial.
5. Guru jarang memanfaatkan bermain di luar ruangan.
6. Berkembangnya beragam permainan elektronik yang menyebabkan anak lebih menyukainya dibanding bermain aktif di luar bersama teman sebaya.

### **C. Rumusan Masalah RA Nurul Aqli**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, Maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah Permainan Tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dikelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung No 50, Kecamatan Kotapinang,

### **D. Pemecahan Masalah RA Nurul Aqli**

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan strategi pengembangan yang sesuai dengan karakteristik anak di RA dan pengembangannya harus berpijak pada prinsip-prinsip yang hakiki.

Peneliti mengambil kegiatan permainan tradisional (Petak Umpet, Ular Naga, dan Engklek) sebagai cara pemecahan masalah. Kegiatan ini dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.

### **E. Hipotesis Tindakan TK Nurul Aqli**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, identifikasi, rumusan dan pemecahan masalah di atas, maka yang menjadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah kegiatan permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial anak dikelompok B RA Nurul Aqli Kecamatan Kotapinang.

### **F. Tujuan Penelitian RA Nurul Aqli**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional (Petak Umpet, Ular Naga, Engklek).

## **G. Manfaat Penelitian RA Nurul Aqli**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yang penulis temukan adalah sebagai berikut :

### **1. Bagi Anak RA/TK:**

- a. Dapat meningkatkan kemampuan sosial dalam diri anak
- b. Anak didik mendapatkan pengalaman langsung melalui kegiatan permainan tradisional.
- c. Anak dapat mengungkapkan id-ide yang dapat diekspresikan melalui kegiatan permainan tradisional.
- d. Mengembangkan kepekaan indrawi, khususnya indra penglihatan, keterampilan, dan daya imajinasi anak.
- e. Melatih keberanian kreatifitas dan spontanitas dalam mengekspresikan kemampuan sosial dan kerja sama anak.

### **2. Bagi Guru:**

- a. Bahan masukan bagi guru sendiri pada tingkat Pendidikan Raudhathul Athfal dalam mengembangkan sosial anak.
- b. Meningkatkan setrategi dan kualitas pembelajaran.
- c. Meningkatkan wawasan dalam merancang pembelajaran. Menambah pengetahuan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi yang mengembangkan sosial anak.
- d. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan.

### **3. Bagi Sekolah**

- a. Memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif di Raudhatul Athfal.
- b. Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di RA Nurul Aqli Dusun Karya Batu Ajo Kecamatan Kotapinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

- c. Dapat menambah wawasan bagaimana memfasilitasi anak yang ada hubungannya dengan perkembangan sosial anak.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Kemampuan Sosial Anak

##### 1. Pengertian Kemampuan Sosial

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia.<sup>11</sup> Anak usia 3 tahun memperlihatkan minat yang semakin besar terhadap anak-anak lain dan orang-orang dewasa, tetapi sering lebih senang berada bersama orang dewasa atau bermain sendiri di dekat anak-anak lain.<sup>12</sup> Kemampuan sosial merupakan proses perkembangan kepribadian siswa selaku seorang anggota masyarakat dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan ini berlangsung sejak masa bayi hingga akhir hayat.<sup>13</sup> Kemampuan sosial adalah suatu proses yang muncul dimana anak-anak belajar tentang diri dan orang lain dan tentang membangun dan merawat pertemanan. Kemampuan sosial dipengaruhi oleh sejumlah agen sosial dan afiliasi: rumah dan keluarga, keberadaan anggota keluarga, kepatuhan berbasis kelompok, setting penitipan dan pendidikan anak, teman bermain, tetangga dan media.<sup>14</sup>

Usia prasekolah merupakan masa yang sangat khusus bagi kehidupan seorang anak karena selama ini seseorang anak mulai membangun rasa percaya terhadap dunia lain selain lingkungan keluarga. Mereka mulai belajar untuk tidak tergantung dengan orang lain dan mulai mengontrol emosi dirinya, serta belajar mengambil inisiatif dan secara aktif ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dapat diterima di lingkungan sosialnya. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat lepas dan terbebas dari pengaruh dan kondisi lingkungannya. Setiap tingkah laku, sikap dan pemikiran pasti terkontaminasi pola pikir lingkungannya. Manusia menjadi individu yang unik karena pengaruh nilai-nilai, aspirasi, ide-ide, dan harapan lingkungannya, baik secara fisik maupun sosial.<sup>15</sup>

Pendidikan sosial adalah proses yang menjadi sarana seseorang untuk mempelajari cara-cara masyarakat manapun atau kelompok sosial sehingga dia dapat hidup dalam masyarakat atau di tengah-tengah Kelompok tersebut. Atau

---

<sup>11</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik (Kencana: Jakarta)*, h.6

<sup>12</sup> Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini (PT INDEKS, 2008)* h. 83

<sup>13</sup> Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah (Bandung: Citapustaka Media Perintis)*, h. 97

<sup>14</sup> *Ibid.* h. 5.9

<sup>15</sup> Muhammad Irham, *Bimbingan & Konseling: Teori Dan Aplikasi di Sekolah Dasar (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)*, h.100

dengan kata lain, Pendidikan sosial adalah proses pembentukan perilaku sosial dalam ruang individu dari entitas yang berperilaku hewani menjadi kepribadian manusiawi dalam lautan individu manusia lainnya yang saling respon satu sama lain dan berinteraksi atas dasar nilai-nilai yang sama yang mengkristal dalam cara-cara mereka dalam kehidupan.<sup>16</sup>

Kemampuan sosial adalah perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak berada. Dapat juga di artikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan terhadap norma-norma, kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerja sama.<sup>17</sup> Kemampuan sosial merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain. Manusia adalah makhluk sosial sehingga tidak akan bisa terlepas dari orang lain. Menurut psikolog, Kemampuan Sosial anak dimulai sejak lahir. Hal ini dibuktikan dengan tangisan anak ketika baru saja dilahirkan untuk mengadakan kontak atau hubungan dengan orang lain.<sup>18</sup>

Menurut B. Hurlock, (1978:261) anak usia 2-6 tahun, anak mulai belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah. Terutama dengan anak-anak yang sebaya anak-anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain.<sup>19</sup>

Perkembangan sosial merupakan kematangan yang dicapai dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi serta meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerjasama. Syamsuddin mengemukakan, bahwa sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial, sedangkan menurut Lorre sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama anak) melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti orang lain didalam lingkungan sosialnya.<sup>20</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan perilaku anak yang sesuai dengan aturan dan

---

<sup>16</sup> Abdul Ghani Abbud dkk, *At-Tarbiyah Al-Islamiyyah, hlm. 459-460 (Mendidik Anak Perempuan Di masa Kanak-kanak ), h..235-236.*

<sup>17</sup> Syamsu, Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: Rosda, 2004), h. 122

<sup>18</sup> Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 20

<sup>19</sup> Khadijah, *Pendidikan Prasekolah* (Medan: IKPI, 2016), h. 98

<sup>20</sup> Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*, h. 105



norma yang berlaku dalam lingkungan masyarakat tempat anak berada sehingga anak dapat di terima dalam kehidupan masyarakat tersebut.<sup>21</sup>

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial

Ada 3 faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak menurut Seefeldt, yaitu keluarga, peran kebudayaan dan peran sekolah.<sup>22</sup> Sedangkan Hurlock menyebutkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu:<sup>23</sup>

### 1). Pengaruh keluarga.

Dalam keluarga masalah hubungan antar anggota keluarga, posisi anak, ukuran keluarga baik besar atau kecil, harapan orang tua dan cara mendidik mempunyai peran penting dalam pembentukan perkembangan sosial anak.

### 2). Pengaruh dari luar rumah.

Hubungan anak dengan saudaranya atau teman bermainnya dapat membentuk keterampilan sosial anak

### 3). Pengaruh Pengalaman

sosial awal tidak hanya penting bagi kehidupan awal anak tetapi juga penting untuk kehidupannya di masa depan, karena pengalaman sosial awal akan menjadi prilaku sosial yang menetap, sikap sosial yang menetap, berpengaruh terhadap partisipasi sosial, penerimaan sosial, pola khas prilaku dan kepribadian anak di masa depan.

Menurut Sunarto dan Hartono mengatakan bahwa perkembangan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

#### a. Keluarga

Faktor keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak. Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan : status sosial ekonomi keluarga keutuhan keluarga. Sikap dan kebiasaan orang tua.

#### b. Kematangan/pengalaman

Faktor pengalaman awal yang diterima anak, Pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan sikap sosial anak, karena selama pertengahan dan akhir anak-anak, anak-anak menghabiskan waktu bertahun-tahun disekolah sebagai anggota suatu masyarakat kecil yang harus mengerjakan sejumlah tugas dan mengikuti

---

<sup>21</sup> Depag RI Direktorat Pendidikan Pada Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam, *Pedoman Pengembangan Penilaian Raudhatul Athfal* (Jakarta: Departemen Agama RI. 2006), h. 6

<sup>22</sup> Seefeldt, Carol & Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (Jakarta: Indeks, 2008), h. 134-138

<sup>23</sup> Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga), h. 256-257

sejumlah aturan yang menegaskan dan membatasi perilaku, perasaan dan sikap mereka.

c. Pendidikan

Di sekolah, guru membimbing perkembangan kemampuan sikap, dan hubungan sosial yang wajar pada peserta didiknya. Hubungan sosial yang sehat dalam sekolah dan kelas, dikreasikan, dan dipelihara bersama-sama dalam belajar, bermain dan berkompotensi sehat. Sekolah mengupayakan layanan bimbingan kepada peserta didik. Bimbingan selain untuk belajar adalah untuk penyesuaian diri dalam lingkungan atau juga penyesuaian terhadap lingkungannya. Kepada siswa diajarkan tentang disiplin dan aturan melalui keteraturan atau conformity yang disiratkan dalam tiap pelajaran.<sup>24</sup>

Berdasarkan ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, serta kemampuan dalam penyesuaian diri.

## 1. Ciri-Ciri Kemampuan Sosial

Ciri-ciri anak usia 4-5 tahun menurut Strein Berg dalam Susanto Ahmad (1995:48) mengatakan bahwa anak pada usia 4-5 tahun lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih sendiri, bermain dalam kelompok dan senang bekerja/ bermain berpasang-pasangan. Ciri anak pada masa ini ialah mampu bersosialisasi dengan anak lain di sekitarnya.<sup>25</sup>

Melalui pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri kemampuan sosial adalah senang melakukan permainan dengan teman sebaya dengan adanya interaksi. Dan mampu mengatur diri sendiri dan penerimaan dengan teman disekelilingnya.

## 2. Tahapan Pengembangan Kemampuan Sosial

Adapun tahapan pengembangan kemampuan sosial adalah sebagai berikut:

Setiap anak mempunyai teknik perkembangan dalam segala aspek perkembangannya, begitu pula pada bidang sosialnya. Perkembangan tersebut didasarkan pada tahapan usia dari masing-masing anak. *Charlotte Buhler* seperti

---

<sup>24</sup> Sunarto dan Hartono, A. 2006, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.130

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 152

yang dikutip oleh Abu Ahmadi menjelaskan. Tahapan perkembangan sosial anak menjadi 4 (empat) tingkatan sebagai berikut:

- a. **Tingkatan Pertama**  
Sejak dimulai umur 4-6 tahun. Anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain ia tertawa karena mendengar suara orang lain.
- b. **Tingkatan Kedua**  
Adanya rasa bangga dan segan yang terpancar dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulangi yang lainnya. Contoh : Anak yang berebut benda atau mainan, jika menang dia akan kegirangan dalam gerak dan mimik. Tingkatan ini biasanya terjadi pada anak usia 2 tahun ke atas.
- c. **Tingkatan Ketiga**  
Jika anak telah lebih dari umur 2 tahun, Mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.
- d. **Tingkatan Keempat**  
Pada masa akhir tahun ke dua anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam gerak dan lakunya.
- e. Dan pada usia 4 tahun anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama dengan teman sebaya. Ia dapat bermain dengan anak lain berdua atau bertiga, tetapi pada usia 5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah, anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok. Ia juga mulai memilih teman bermainnya, entah tetangga atau teman sebaya yang dilakukan diluar rumah.<sup>26</sup>

Menurut *Rubin, Fein, & Vandenberg Hughes* yang dikutip dari Mayke Sugianto ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan yang bukan bermain :

1. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.
2. Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru TK kepada murid-muridnya, cenderung akan dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan sebagai bermain. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.
3. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi

---

<sup>26</sup> Abu Ahmadi, Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT. hRineka Cipta, 2005), h. 102-103

tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.

4. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.
5. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.<sup>27</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Bermain bagi anak adalah suatu nilai pembelajaran.

## **B. Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan Tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, dimana pada perinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa, Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.<sup>28</sup>

Permainan Tradisional adalah merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Permainan tradisional menurut balai pengembangan pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya, selain itu permainan nya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana (BP-PLSP).<sup>29</sup>

Menurut Askalin bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain:

---

<sup>27</sup> Mayke Sugianto, *Bermain Mainann Dan Permainan* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi), h. 117-121

<sup>28</sup> Askalin, *100 Permainan Dan Perlombaan Rakyat* (Jakarta: Nyo-Nyo Imprint Penerbit Andi, 2013), h.8

<sup>29</sup> *Ibid*, Keen Achroni, h. 24

a). Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, b). Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, c). bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan d). Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.<sup>30</sup>

Permainan Tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis dibalik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan dimasa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin nyaris dan tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut oerku usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang.<sup>31</sup> Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Pellegrini Naville Bennet, Bahwa permainan didefinisikan menurut tigamatra sebagai berikut : a. Permainan sebagai kecenderungan, b. Permainan sebagai konteks, dan c. Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati.<sup>32</sup>

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat.<sup>33</sup> Permainan Tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, Tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak.jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Menurut Bennet dalam Sukirman, dengan ini diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan untuk anak usia dini atau pun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, Hal ini diindikasikan sebagai berikut: 1), Gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan, 2). Permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan untuk pembelajaran, 3). Rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan, 4). Anak akan mempelajari cara belajar dalam permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik, 5). Pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang tanpa ketakutan, 6).

---

<sup>30</sup> *Ibid*, h.15

<sup>31</sup> Elly Fajarwat, *Bentuk-Bentuk Permainan Tradisional* (Jakarta: Perma Jaya Press, 2008), h. 2

<sup>32</sup> Naville Bennet, *The Kind Of Methodic Theacing* (New Jersey: Press, 1991), h.45

<sup>33</sup> Sukirman D, *Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan* (Yogyakarta: Media DjayaGrop, 2008), h.19

Permainan memudahkan para guru untuk mengapresiasi pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya prustasi belajar.<sup>34</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan Permainan tradisional adalah kekayaan budaya yang dapat dijadikan dalam pembelajaran. permainan ini diwariskan secara turun menurun.

## 2. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang serius , tetapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain,berbagai kerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain merupakan naluri alamiah yang telah melekat pada diri ank sejak bayi, anak-anak, telah memainkan tangan dan jari-jari kaki mereka, benda-benda di sekeliling, Memperhatikan gerakan mainan gantung atau cahaya, menggigit, memasukkan benda-benda kedalam mulut atau memproduksi suara-suara. dunia anak adalah bermain dan gembira. Anak-anak dan aktifitas bermain merupakan dua buah subyek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat di pisahkan.<sup>35</sup>

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan peroses belajar pada anak.<sup>36</sup> Teori dari Vigotsky. Teori ini menekankan kepada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi, bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak memecahkan masalah.<sup>37</sup> Bermain di lakukan dengan dan/atau tanpa alat permainan anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada di dekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri, misalnya dengan jari-jari tangannya, Anak relatif bebas melakukan berbagai hal dalam permainan yang dilakukannya, Tidak ada paksaan bagi anak harus melakukan sesuatu dalam bermain.<sup>38</sup>

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang ia tidak kenal sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya ,sampai mampu melakukan nya, Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri yang

---

<sup>34</sup> *Ibid*, h.47

<sup>35</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jogyakarta: Javalitera, 2012), h.15

<sup>36</sup> Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana), h. 79

<sup>37</sup> *Ibid* , h. 35

<sup>38</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 32

penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.<sup>39</sup> Menurut Linda bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar, belajar tentang apa saja, belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep. (Misalnya halus, kasar, dan lain-lain).<sup>40</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat diartikan bahwa pengertian bermain, Anak dan bermain tidak dapat dipisahkan, beberapa manfaat diperoleh dari kegiatan bermain yaitu dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.bertambahnya tentang kemampuan belajar anak dengan bermain.

### 3. Ciri-Ciri Permainan

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan. Dengan demikian, adapun ciri-ciri permainan menurut *Buytendijk* sebagai berikut:

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi
- c. Permainan perkembangan, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antese-sintese. Karena proses yang berputar ini dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
- d. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali difikirkan suatu cara lain atau di coba untuk datang pada suatu klimaks tertentu.
- e. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- f. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan main.
- g. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.<sup>41</sup>

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut ;

---

<sup>39</sup> Conny R Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar* (Jakarta: grafika), h. 20

<sup>40</sup> Ibid, h. 33

<sup>41</sup> Ibid, h.162

Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, itu sebabnya bermain selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan tanpa imbalan apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan bermain lebih mementingkan proses dari pada tujuan, Tujuan bermain adalah kegiatan bermain itu sendiri bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara fisikis. Bermain itu bebas dilakukan oleh anak. Bebas membuat aturan sendiri dan mewujudkan fantasinya. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan anak sebagai pelaku.

Melalui pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri permainan adalah ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali difikirkan suatu cara lain atau di coba untuk datang pada suatu klimaks tertentu. Dan lebih menuntut ruangan dan bermain menentukan aturan-aturan main.

#### **4. Manfaat Bermain**

Manfaat bermain bagi anak :

- a. Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri: Ketika bermain, anak akan menentukan pilihan-pilihan. Mereka harus memilih apa yang akan dimainkan. Anak juga memilih dimana dan dengan siapa mereka bermain. Semua pilihan itu akan membantu terbentuknya gambaran tentang diri mereka dan membuatnya merasa mampu mengendalikan diri sendiri. Permainan memotong kertas, Mengatur letak atau mewarnai misalnya dapat dilakukan dalam beragam bentuk dan tidak ada batasan yang harus diikuti. Identitas dan kepercayaan diri dapat berkembang tanpa rasa ketakutan akan kalah atau gagal. Pada saat anak menjadi semakin dewasa dan identitasnya telah terbentuk dengan lebih baik, Mereka akan semakin mampu menghadapi tantangan permainan yang terstruktur, Bertujuan dan lebih dibatasi oleh aturan-aturan.
- b. Meningkatkan kepercayaan diri
- c. Melatih Mental Anak
- d. Meningkatkan daya kreativitas anak dalam menghilangkan setres
- e. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosional
- f. Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak
- g. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak
- h. Standar Moral
- i. Mengembangkan otak kanan anak<sup>42</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Dalam hal in bermain membantu anak mengekspresikan perasaannya, dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya. Adapun manfaat bagi anak untuk melatih kemampuannya sejak dini, yaitu:

---

<sup>42</sup> Effiana Yuriastien, dkk, *Gams Therapy Untuk Kecerdasan Bayi Dan Balita*, (Jakarta: 2011), h.57



- a. Kemampuan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya.
- b. Kemampuan mengekspresikan pengetahuan yang dimiliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya.
- c. Kemampuan merasakan ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya.
- d. Kemampuan mengembangkan kreativitas anak dengan munculnya ide-ide dari pikiran anak-anak, walaupun kadang-kadang abstrak bagi orang tua.
- e. Kemampuan untuk menghadapi setres, karena dengan bermain sering merasakan gagal atau dikalahkan teman.<sup>43</sup>

Berdasarkan Uraian diatas, dapat ditegaskan melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarinya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis dimana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya dikemudian hari. Konsep bermain dalam penelitian ini, adalah bermain permainan tradisional (Petak Umpet, Ular Naga, Engklek).

### **C. Beberapa Permainan Tradisional**

Saat memainkan permainan yang menantang, anak memiliki kesepakatan dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Misalnya menyusun logo atau bermain *puzzle*. Anak dihadapkan pada masalah, tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, Tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut kemulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, Permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan

---

<sup>43</sup> *Ibid*, Khadijah, h.161

dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.<sup>44</sup>

## **1. Permainan Petak Umpet**

Petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer diberbagai wilayah di Indonesia. Petak umpet juga sangat digemari oleh anak-anak di berbagai negara, Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut hide and seek. Petak umpet sangat mudah dimainkan. Pada prinsipnya, permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi. Makin banyak anak yang ikut bermain, Permainan petak umpet akan terasa semakin mengasyikkan.<sup>45</sup>

## **2. Permainan Ular Naga**

### **a. Bentuk Permainan**

Permainan ini dimainkan secara bersama-sama sebelum permainan dimulai, dipilih dua anak sebagai gerbang, kedua anak menyatukan kedua tangan di atas kepala membentuk "Gerbang". Sedangkan anak yang lain membentuk barisan ke belakang. Setiap pemain berpegangan pada pinggang pemain di depannya. Anak-anak yang berbaris masuk ke dalam gerbang sambil menyanyikan lagu. Pada saat lagu habis, anak yang menjadi penjaga gerbang akan menurunkan tangannya dan menangkap anak yang berada tepat dibawahnya. Pemain yg tertangkap, kemudian memilih untuk bergabung dengan salah satu penjaga gerbang dan berdiri di belakang penjaga gerbang pilihannya tersebut.

Permainan dimulai kembali hingga permainan terbagi menjadi dua. Semua pemain berbaris di belakang dan memegang pinggang atau pundak temannya, kecuali pemain paling depan yang sebelumnya menjadi penjaga gerbang. Kelompok yang jumlahnya sedikit harus mengejar dan menangkap pemain paling belakang dari kelompok yang jumlah pemainnya banyak. Pemain paling belakang yg akan menjadi incaran ini harus berpegangan kuat-kuat pada teman di depannya

---

<sup>44</sup> Atik Soepandi dan Enoch, *Khasanah Kesenian Daerah Jawa Barat* (Bandung: Andira 2002), hlm. 21

<sup>45</sup> *Ibid*, h.67

sehingga tidak mudah lepas saat ditarik lawan. jika terlepas harus bergabung dengan dengan kelompok lawan, Pemenang dari permainan ular naga adalah kelompok yg memiliki pengikut yang paling banyak.<sup>46</sup>

#### **b. Manfaat Permainan Ular Naga**

Adapun manfaat permainan ular naga sebagai berikut

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Mengajarkan kerja sama tim, kekompakan, kebersamaan, dan kesetiakawanan.
3. Mengajarkan semangat pantang menyerah untuk meraih kemenangan.
4. Mengasah kecerdasan musikal anak karena permainan ini dimainkan sekaligus sambil bernyanyi.
5. Mengajarkan toleransi dan menghormati pilihan orang lain karena dalam permainan ini pemain memiliki hak untuk memilih akan bergabung pada kelompok mana, dan pemain lain harus menerima pilihannya.
6. Sebagai media bagi anak untuk berinteraksi dan ber-sosialisasi dengan tema-tema dan lingkungan sekitar.<sup>47</sup>

### **3. Permainan Engklek**

#### **a. Bentuk Permainan Engklek**

Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda antara lain teklek, ingkling, sundamanda atau sundah-mandah, jlong jling, ciplak gunung, demprak dampu. Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum mulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> *Ibid*, h.51

<sup>47</sup> *Ibid*, h.144

<sup>48</sup> *Ibid*, h.51

## **b. Cara bermain Engklek.**

1. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk atau kreweng miliknya ke dalam kotak. Krewang atau gacuk tidak boleh di lempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar krewang atau gacuk melebihi garis kotak atau petak, ia dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.
2. Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (Engklek) dan tidak boleh bergantian. Jadi, engklek dilakukan menggunakan kaki yang sama hingga selesai satu putaran, Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada disamping , kedua kaki harus menginjak tanah.
3. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh di injak oleh setia pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan pemain berikutnya.
4. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran , lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika kreweng atau gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara itu pemain-pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan.
5. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak.<sup>49</sup>

## **c. Manfaat Bermain Engklek**

Adapun manfaat bermain engklek Sebagai berikut:

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Menyehatkan fisik anak, sebab permainan ini dimainkan dengan banyak gerak, yaitu melompat.
3. Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.

---

<sup>49</sup> *Ibid*, h.52

4. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama.
5. Menggunakan kecerdasan logika anak ,yaitu melatih anak untukberhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.<sup>50</sup>

#### **4. Penelitian Relevan**

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

Kajian hasil penelitian yang dilakukan saudari Astuti<sup>51</sup> Tahun 2016 dengan judul Penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosisa Emosional anak.’ Dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Diperoleh hasil data yang membuktikan hasil pencapaian pada siklus I perkembangan sosial anak meningkat 43% , Sedangkan pada siklus II Meningkat menjadi 62%, dan siklus ke III mencapai 88% dari jumlah rata-rata kemampuan anak dalam satu kelas, Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat adanya penelitian yang signifikan dari sebelumnya adanya tindakan sampai dengan siklus III. Berdasarkan hasil penelitian maka membuktikan bahwa target pencapaian kemampuan sosial emosional anak yang diharapkan melalui kegiatan bermain oleh peneliti telah berhasil.

Sedangkan penelitian dengan judul “*Upaya Menigkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*” Oleh Mahnidar.<sup>52</sup> Tahun 2016 dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data yang membuktikan pada siklus I presentase nilai rata-rata anak 6,22% dengan kategori sedang, sementara pada siklus II setelah diadakannya Penelitian Tindakan Kelas mulai meningkat sampai pada tingkat 80%, dan pada siklus III sampai pada tingkat 86,7%, Berdasarkan hasil penelitian maka membuktikan bahwa target pencapaian

---

<sup>50</sup> *Ibid*, h.53

<sup>51</sup> Astuti, Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain, Skripsi: PGRA UMSU Meadan, 2016, h.23 (Tidak di terbitkan)

<sup>52</sup> Mahnidar, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*, Skripsi: PGRA UMSU Medan, 2016, h.23 (Tidak diterbitkan)

keterampilan sosial anak yang diharapkan melalui permainan tradisional oleh peneliti telah berhasil.

Penelitian dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Kerja Kelompok” oleh Mesnawati.<sup>53</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut tersebut terdapat adanya persamaan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan sosial anak dengan menggunakan kegiatan yang menyenangkan, Yang membedakan adalah jenis model pembelajaran yang digunakan peneliti, Penelitian yang dilakukan kali ini mempunyai perbedaan dengan peneliti sebelumnya, karena peneliti menggunakan Permainan Tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial anak.

---

<sup>53</sup> Mesnawati, *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Kerja Kelompok*, Skripsi: PGRA UMSU Medan, 2016, h. 22

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Setting penelitian ini menjelaskan tempat dan waktu dilakukan penelitian serta siklus penelitian sebagai berikut.

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

Tempat yang dijadikan lokasi penelitian adalah kelompok B RA Nurul Aqli yang terletak di Karya Desa Pasir Tuntung, Kecamatan Kotapinang, Sebagai subjek dari penelitian ini adalah anak kelas B tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah anak didik sebanyak 15 orang, terdiri dari 8 orang perempuan 7 orang anak laki-laki dimana berusia 5-6 tahun.

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

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ke dua tahun pembelajaran 2016/2017, yaitu dari bulan februari sampai Maret 2016. Penentuan waktu peneliti mengacu kepada kalender akademik sekolah, karena penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Seperti yang dikatakan Aqib, dkk., Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung:Yrama Widya, 2009), hlm.3

**Tabel 1.**  
**Waktu Penelitian Pembelajaran**

N O	Kegiatan	Bulan dan Minggu							
		Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pelaksanaan PTK	X							
2	Penyusunan Hasil Pelaksanaan PTK		X						
3	Bimbingan Sekripsi			x					
4	Membuat RKM, RKH, dan siklus 2 serta media yang akan digunakan.				x	x			
5	Pelaksanaan penilaian					x	x		
6	Hasil pelaksanaan dan refleksi siklus 1,2 dan 3						x		
7	Bimbingan						x		
8	Perbaikan							X	
9	Ujian Sekripsi								X

### **B. Siklus Penelitian**

Penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara bersiklus yaitu pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Setelah selesai siklus I, dilanjutkan dengan siklus II, dan dilanjutkan lagi ke siklus III. Tiap-tiap siklus terdiri dari 5 kali pertemuan.



### **C. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas**

Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu: membuat Rencana Kegiatan Satu Siklus, membuat Rencana Kegiatan Harian. Penguasaan Materi. Menyediakan media dan sumber belajar, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu dan menyediakan alat penilaian.

### **D. Subjek Penelitian**

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah, Anak-anak RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung No 50, Kecamatan Kotapinang . Dengan jumlah anak didik sebanyak 15 Orang. Terdiri dari 7 orang anak laki-laki 8 Orang anak perempuan.

### **E. Sumber Data**

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Anak**

Sumber data dari anak yang dilakukan tindakan. Data yang dimaksud dapat berupa lembar kerja anak yang dikumpul selama penelitian berlangsung. Untuk mendapat data tentang perkembangan kemampuan sosial anak dengan kegiatan bermain ‘Petak Umpet, Ular Naga, Engklek”. Adapun data siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Daftar Peserta Didik RA Nurul Aqli Tahun Ajaran 2016-2017**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Revina Aqila Hrp	P
2	Cinta Khoirani Sir	P
3	Neysyita Tri Purti Hsb	P
4	Fika Sabrina Hrp	P
5	Amri Kurniawan Hrp	L
6	Rendi Arfando	L
7	Zahra Aprilia	P
8	Irsad Zakky	L
9	Virda Fadillaha Azri	P
10	Fitri Amanda Sirait	P
11	Kirani Syifa	P
12	Akmal Syarif Sir	L
13	Ricky Ardiansyah	L
14	Riyan Peratama	L
15	Risky Ade Nanda	L

## 2. Guru

Sumber data dari guru yaitu berupa hasil lembar observasi diskusi dan lembar percakapan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Lembar percakapan tersebut adalah hasil wawancara guru dengan murid teman sejawat ( Kolabolator).

**Tabel 3; Daftar Guru RA Nurul Aqli Tahun Ajaran 2016-2017**

No	Nama	Status
1	Siti Hajjah Hasibuan S.Pd	Kepala Sekolah
2	Nur Aisyah Hrp S.Pd	Guru
4	Linda Wati	Teman Sejawat

### 3. Teman Sejawat

Teman Sejawat yaitu teman-teman guru yang membantu dalam penelitian. Hasil diskusi yang telah dilakukan oleh penelitian dengan teman sejawat atau yang bertindak sebagai kolaborator dapat dijadikan sumber data.

## **F. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data**

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

#### a) Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran dan perubahan yang terjadi pada saat dilakukannya pemberian tindakan.

#### b) Dokumentasi

#### c) Unjuk kerja

## **G. Alat Pengumpulan Data**

### 1. Lembar Observasi

Yaitu peneliti akan menggunakan lembar observasi untuk mengumpulkan data tentang perilaku sosial anak yang berkaitan dengan permainan tradisional.



Keterangan: BM : Belum muncul  
MM : Mulai Muncul  
BSH : Berkembang sesuai harapan  
BSB : Berkembang sangat baik

## H. Indikator Kerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK Dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu kegiatan belajar mengajar di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur (Jelas cara mengukurnya). Adapun tingkat dari keberhasilan PTK yang dilakukan dalam peningkatan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain “Petak Umpet, Ular Naga, Engklek. Yang akan dilihat Indikator kinerjanya adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan perkembangan anak.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila:

1. Pembelajaran sosial anak 80% sudah mulai membaik
2. Proses belajar dan mengajar yang dilakukan guru mencapai nilai yang Sangat Baik.

## I. Analisis Data

### 1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai anak. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 70% untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Adapun rumusan data kuantitatif adalah :

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

Ket : p : Angka Persentase

f : Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n : Jumlah Seluruh Siswa.<sup>55</sup>

## 2. Data Kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif interpretatif. Data yang diperoleh melalui lembar kegiatan, lembar observasi dan lembar unjuk kerja merupakan hasil dari kegiatan yang dilakukan terhadap anak setiap pertemuan pembelajaran dalam setiap siklus akan dideskripsikan. Bentuk deskripsi tersebut dapat berupa naratif, grafik atau dalam bentuk tabel. Tahap terakhir adalah membuat kesimpulan dari data yang telah dideskripsikan lalu dipersentasikan berapa siswa yang dapat aktif dan merespon dalam kegiatan.

Hamid Patilima dalam kutipan Amini menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif dikaitkan dengan epistemologi interpretatif atau interfretif, yang biasanya digunakan untuk pengumpulan dan analisis data yang menyadarkan pada pemahaman, dengan penekanan pada makna- makna yg terkandung di dalamnya atau yang ada dibalik kenyataan yang teramati.<sup>56</sup>

Menurut Suharsimi lima kategori predikat tersebut yaitu: seperti pada tabel berikut:

**Tabel; 5**  
**Kategori Predikat Tingkat Kemampuan Sosial**

<b>No</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang Baik
5	0-20%	Tidak Baik

<sup>55</sup> Masnur Muchlis, *Melaksanakan PTK itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 162

<sup>56</sup> Amini, *Penelitian Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2011),h. 23

Tahap menganalisis dan menginterpretasikan data merupakan tahap yang paling penting karena hal ini untuk memberikan makna dari data yang telah dikumpulkan. Hasil analisis dan interpretasi data merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan anak setiap individu, peneliti membuat catatan khusus pencapaian anak pada setiap siklus, hal ini tercatat sesuai dengan Rencana Kegiatan Mingguan(RKM) dan Rencana Kegiatan Harian(RKH).

Adapun pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan sosial anak melalui metode kegiatan permainan tradisional dikatakan berhasil jika hasil pembelajaran itu minimal mencapai 85% yang berarti (berkembang sesuai harapan) dari sejumlah anak yang ada di kelas yang dirumuskan dalam tiap keberhasilan pembelajaran dengan pedoman penilaian hasil kemampuan anak dalam partisipan yang disampaikan oleh guru.

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai anak}}{\text{Jumlah Anak}} \times 100\%$$

## **J. Prosedur Penelitian**

### **1. Pra Siklus**

Sesuai dengan penjelasan yaitu penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas(PTK). Oleh sebab itu penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan siklus. Dua siklus yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus, dalam setiap siklus memiliki beberapa tahap,yaitu:

#### **a. Tahap Perencanaan**

Hal-hal yang diperhatikan di tahap ini adalah:

1. Membuat rencana kegiatan satu siklus
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH)
3. Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
4. Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran yang kondusif

5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak selama proses belajar berlangsung.

#### **b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas, Aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan.

1. Memiliki pengetahuan dasar tentang kondisi anak didik
2. Menjelaskan kepada anak didik tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
3. Memberikan motivasi kepada anak didik
4. Memberikan hadiah atau *reward* kepada anak didik
5. Melakukan pengamatan dan penilaian

#### **c. Tahap Pengamatan (*Observation*)**

Observasi dilakukan di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru kelas lain “RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung, No 50 Kecamatan Kotapinang, Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

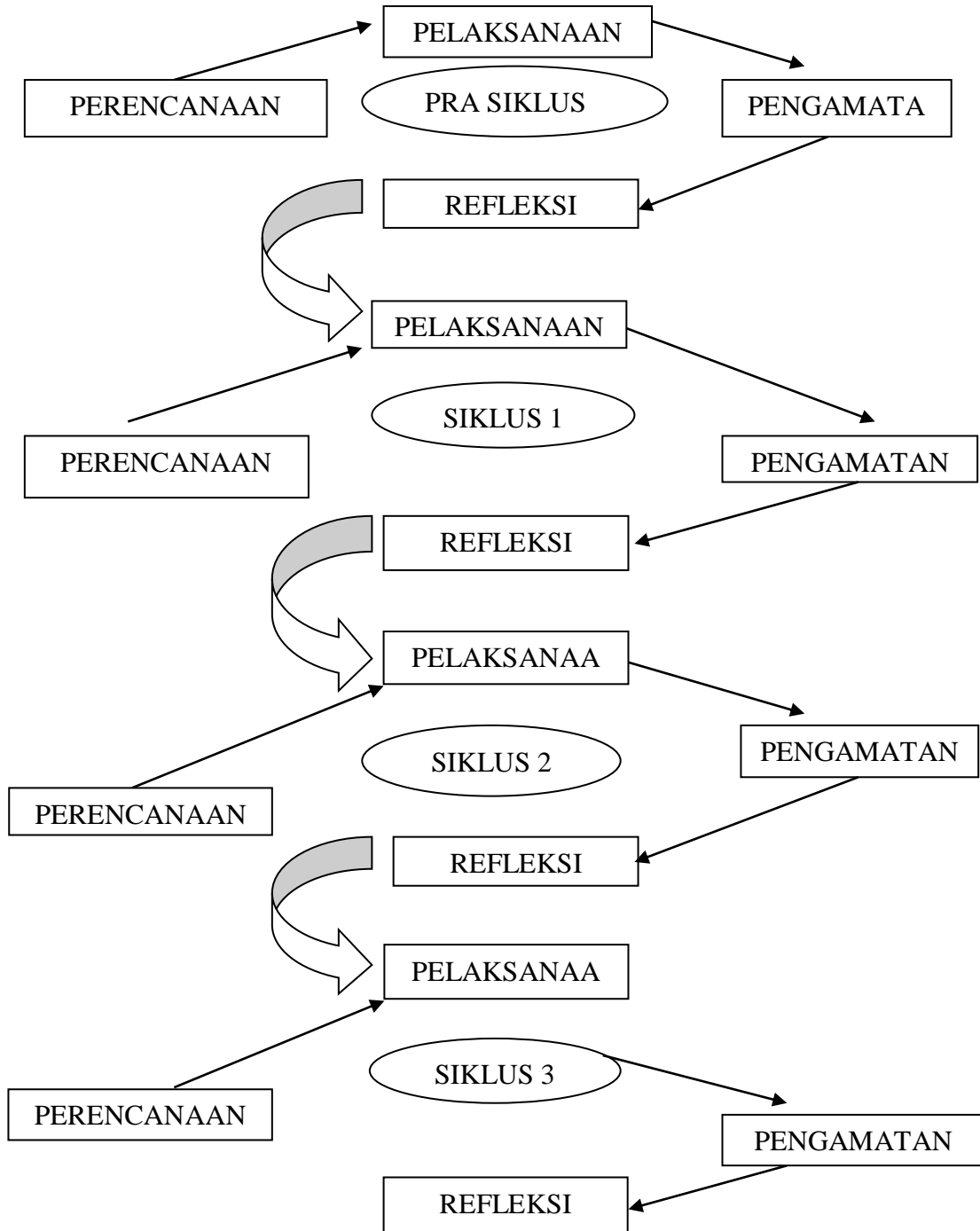
1. Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah di siapkan.
2. Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung.
3. Kemampuan sosial anak dalam mengikuti kegiatan bermain “Petak Umpet, Ular Naga, Engklek sesuai pembelajaran dan imajinasi.

#### **d. Tahapan Refleksi**

Setelah melakukan analisis. Maka tahap terakhir yang harus dilakukan adalah melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan observasi dari pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini juga dapat dilakukan dengan tujuan apakah penggunaan media dan metode yang saya lakukan sudah tepat dan sesuai. Dan agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang saya hadapi serta kelebihan-kelebihan yang menjadi kekuatan saya pada saat melaksanakan penelitian tersebut. Refleksi dapat di gambarkan sebagai berikut:



**Desain Diagram 2**  
**Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK**



Gambar : Menurut Akhmad Sudrajat<sup>57</sup>

<sup>57</sup> <http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com> di akses tanggal 18 Desember 2016

## 2. Siklus 1

Setiap halnya kegiatan prasiklus, siklus satu pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi.

### a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1) Membuat rencana kegiatan satu siklus.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH).
- 3) Mempersiapkan Metode dan media pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran yang kondusif.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak selama peroses belajar berlangsung.

### b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan melalui kegiatan bermain”Petak Umpet, Ular Naga, Engklek. Untuk menigkat kan kemampuan sosial anak berdasarkan rencana kegiatan hasil refleksi pada siklus pertama sebagai berikut:

- 1) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain”Petak Umpet, Ular Naga, Engklek) yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti sebagai guru bersama teman sejawat sebagai kolabolator yang akan memberikan masukan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Menjelaskan pembelajaran kegiatan bermain “ Petak Umpet, Ular Naga, Engklek.
- 3) Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan.
- 4) Guru memotivasi anak untuk berani dan mampu melaksanakan kegiatan tersebut.
- 5) Guru memberi penghargaan pada siswa yang mampu menyesuaikan kegiatan pembelajaran.
- 6) Guru memberikan penguatan agar anak mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan rapi.
- 7) Melakukan pengamatan dan observasi.

### **c. Tahap Pengamatan**

Tim peneliti (guru dan kolabolator) Melakukan pengamatan terhadap kemampuan sosial anak.

### **d. Refleksi (Reflecting)**

Setelah melaksanakan kegiatan Pra Siklus peneliti melakukan refleksi bahwa masih perlu diadakan penelitian lebih lanjut dan memutuskan untuk melakukan Siklus 1. Pelaksanaan Siklus 1 ini dilakukan setelah melihat instrumen penilaian terhadap anak.

## **3. Siklus II**

Siklus kedua merupakan putaran ketiga dari kegiatan dengan melalui kegiatan melipat dengan kertas origami dengan tahapan yang sama seperti pada Pra Siklus dan Siklus 2 sebagai berikut

### **a. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Peneliti membuat rencan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1) Membuat rencana kegiatan satu siklus.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH).
- 3) Mempersiapkan Metode dan media pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran yang kondusif.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak selama proses belajar berlangsung.

### **c. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)**

Pelaksanaan melalui kegiatan bermain”Petak Umpet, Ular Naga, Engklek. Untuk menigkat kan kemampuan sosial anak berdasarkan rencana kegiatan hasil refleksi pada siklus pertama sebagai berikut:

- 1) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain”Petak Umpet, Ular Naga, Engklek) yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti sebagai guru bersama teman sejawat sebagai kolabolator yang akan memberikan masukan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.

- 2) Menjelaskan pembelajaran kegiatan bermain “ Petak Umpet, Ular Naga, Engklek.
- 3) Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan.
- 4) Guru memotivasi anak untuk berani dan mampu melaksanakan kegiatan tersebut.
- 5) Guru memberi penghargaan pada siswa yang mampu menyesuaikan kegiatan pembelajaran.
- 6) Guru memberikan penguatan agar anak mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan rapi.
- 7) Melakukan pengamatan dan observasi.

#### **d. Tahap Pengamatan**

Tim peneliti (guru dan kolabolator) Melakukan pengamatan terhadap kemampuan sosial anak.

#### **e. Refleksi (Reflecting)**

Setelah melaksanakan kegiatan Pra Siklus peneliti melakukan refleksi bahwa masih perlu diadakan penelitian lebih lanjut dan memutuskan untuk melakukan Siklus 2. Pelaksanaan Siklus ini dilakukan setelah melihat instrumen penilaian terhadap anak.

### **4. Siklus III**

Siklus ketiga merupakan putaran dari kegiatan dengan melalui kegiatan melipat dengan kertas origami dengan tahapan yang sama seperti pada Pra Siklus dan Siklus 3 sebagai berikut:

#### **a. Tahapan Perencanaan (*planning*)**

Tim peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus ketiga.

#### **b. Tahap Pelaksanaan (*Observasi*)**

Guru melaksanakan kegiatan dengan melalui kegiatan bermain” Petak Umpet, Ular Naga, Engklek.

#### **c. Tahap Pengamatan (*observasi*)**

Tim peneliti (Guru dan Kolabolator) merupakan pengamatan aktivitas kegiatan bermain “Petak Umpet, Ular Naga, Engklek

**d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)**

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus ketiga dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan bermain “Petak Umpet, Ular Naga, Engklek. Dalam meningkatkan kemampuan sosial anak di RA. Setelah melaksanakan siklus kedua ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan untuk tidak melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.

**e. Personalia Penelitian**

Tim Peneliti yang terlibat dalam PTK ini adalah:

**Tabel; 6**  
**Daftar Personalia Penelitian**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Tugas</b>	<b>Jam Kerja Per_Minggu</b>
1	Siti Hajjah Hsb S.Pd	a. Pelaksanaan PTK b. Pengumpulan Data c. Analisis Data d. Pengambilan Keputusan (Hasil PTK)	24 Jam
2	Nur Aisya Hrp S.pd	Kolabolator(Penilaian 2)	24 Jam
3	Linda Wati	Kolabolator(Penilaian 1)	24 Jam

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Sebagaimana penelitian yang dilakukan, maka terlebih dahulu diuraikan kondisi awal kelompok yang akan diberikan tindakan, sesuai dengan observasi awal kelompok B RA Nurul Aqli Tahun Ajaran 2016-2017 bahwa perlu diketahui Kemampuan Sosial Anak Masih rendah, hal ini dianggap penting diketahui agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan, Dengan mengetahui kondisi awal maka akan diambil kesimpulan apakah benar kelompok ini perlu dilakukan tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti berkaitan dengan Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional.

Agar kondisi awal dapat diketahui maka peneliti mengadakan observasi yang bekerja sama dengan guru lain. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan sosial anak belum sesuai harapan dan belum mendapatkan hasil yang memuaskan. Kondisi ini disebabkan karena masih kurangnya kemampuan sosial karena media yang digunakan guru belum efektif. Dalam hal ini peneliti mencoba meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan tradisional kepada anak. Kondisi lain yang dapat diketahui adalah bahwa metode yang disampaikan oleh guru dalam menjelaskan materi pelajaran belum dapat menarik perhatian anak, kondisi ini membuat anak kurang simpati, kurang memperhatikan penjelasan guru bahkan belajar sambil bermain-main dengan teman.

Melihat kondisi ini tentunya merupakan penyebab belum munculnya komunikasi anak dengan orang lain, oleh karena itu peneliti mencoba untuk mengadakan penelitian Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional dengan penelitian tindakan kelas.

Untuk mengetahui tentang kondisi awal kemampuan sosial anak dapat diketahui dari tabel berikut ini :

**Tabel ; 7**  
**Data Observasi Kondisi Awal**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional**

No	Nama Anak	Memahami intruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk				Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok				Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Revina aqila	√					√			√					√		
2	Cinta khoirani		√			√							√	√			
3	Neysyita tri putri	√					√			√					√		
4	Fika sabrina		√			√					√			√			
5	Amri kurniawan	√				√				√				√			
6	Rendi arfando	√				√				√				√			
7	Zahra aprilia		√						√			√		√			
8	Irsad zakky	√					√					√		√			
9	Virda vadillaha			√		√				√				√			
10	Fitria amanda		√			√					√			√			
11	Kirani syifa	√					√						√		√		
12	Akmal syarif			√			√			√				√			
13	Ricky ardiansyah	√				√					√			√			
14	Riyan pratama		√			√						√			√		
15	Risky ade nanda	√					√			√				√			

Ket :

- BM : Belum Muncul
- MM : Mulai Muncul
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

F : Jumlah Anak Mengalami Perubahan

N : Jumlah Seluruh Anak

Kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal permainan tradisional dengan persentase yang dicapai oleh anak sebelum diberikan permainan tradisional yang sesuai indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mengetahui kemampuan keterampilan sosial anak, dengan pencapaian belum muncul, mulai muncul, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini :

**Tabel; 8**  
**Kondisi Awal**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional**

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah Anak (f)				Jumlah %
		BM	MM	BSH	BSB	
1	Memahami intruksi guru dengan baik	8	5	2	0	15
		53,3%	33,3%	13,4%		100%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	8	6	1	0	15
		53,3%	40%	6,7%		100%
3	Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok	7	3	3	2	15
		46,9%	20,1%	20,1%	13,4%	100%
4	Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek	11	4	0	0	15
		73,5%	26,5%	0	0	100%

Berdasarkan hasil diatas maka dapat diketahui bahwa :



### 1. Indikator I

Memahami intruksi guru dengan baik di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 8 anak atau 53,3% berada pada kategori belum muncul, 5 anak atau 33,3% berada pada kategori mulai muncul, 2 Orang anak atau 13,4% berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

### 2. Pada Indikator 2

Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 8 anak atau 53,3% berada pada kategori belum muncul, 6 anak atau 40% berada pada kategori mulai muncul, dan 1 anak atau 6,7% berkembang sesuai harapan.

### 3. Pada Indikator 3

Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 7 anak atau 46,9% berada pada kategori belum muncul, 6 anak atau 40% berada pada kategori mulai muncul, 3 anak atau 20,1% berada pada kategori Berkembang sesuai harapanl, 2 anak atau 13,4% berada pada kategori berkembang sangat baik,

### 4. Pada Indikator 4

Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga dan Engklek di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 11 anak atau 73,5% berada pada kategori belum muncul, 4 anak atau 26,5% baerada pada kategori mulai muncul.

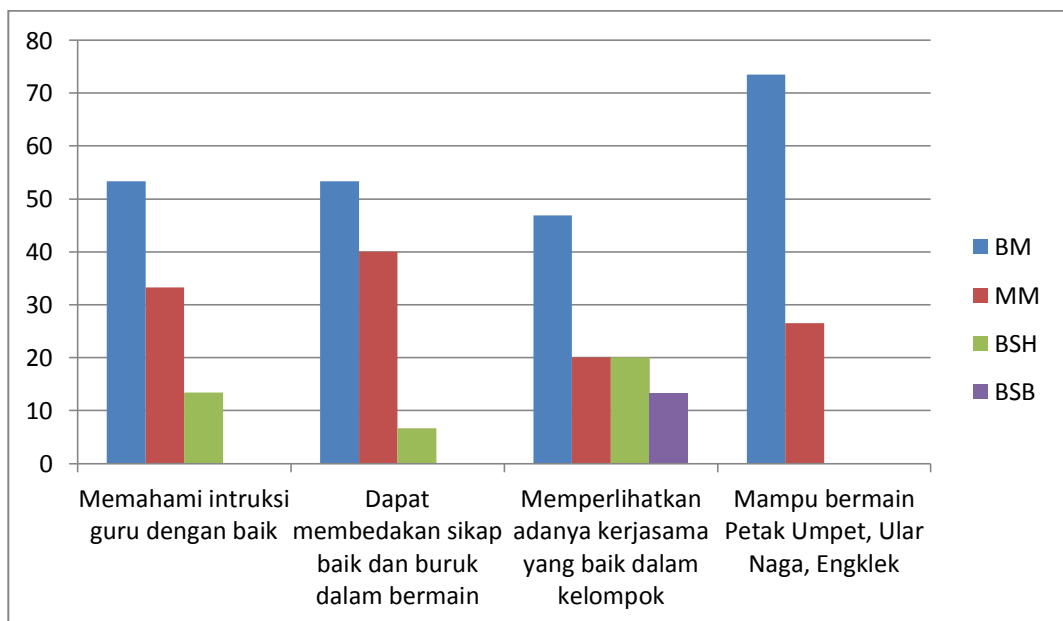
**Tabel ; 9**  
**Kondisi Awal**  
**Kemampuan Sosial Pada Kategori BSH dan BSB**

No	Indikator	Jumlah Anak		Jumlah
		BSH	BSB	%
1	Memahami intruksi guru dengan baik	2	0	2
		13,4%	0	13,4%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	1	0	1
		6,7%	0	6,7%
3	Memperlihatkan adanya	2	2	4

	kerjasama yang baik dalam kelompok	13,4	13,4%	26,8%
4	Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek	0	0	0
		0	0	0
Persentase jumlah rata-rata kemampuan yang dicapai anak prasiklus				11,8%

Gambaran hasil kemampuan keterampilan anak di RA Nurul Aqli Batu Ajo pada kondisi awal dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

**Grafik; I**  
**Kondisi Awal**  
**Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional**  
**Pra Siklus**



Keterangan:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## **B. Deskripsi Siklus 1**

Siklus terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, pelaksanaan, Observasi, refleksi serta rencana berikutnya:

### **1. Hari ke 1 / 20 Februari 2017**

#### **a. Perencanaan (*Planning*)**

- 1) Mempersiapkan Rencana Kerja Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Petak Umpet di lingkungan / halaman sekolah media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat yg luas untuk melakukan permainan petak .Umpet yang mana anak secara langsung mempraktekkanya.
- 5) Guru menyanyikan lagu pembuka sesuai tema
- 6) Melakukan gerakan bebas
- 7) Guru mulai menjelaskan cara bermain petak umpet
- 8) Melakukan mediasi wawancara dengan anak yang merasa kesulitan dalam mengenal permainan petak umpet.

#### **b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan macan-macam permainan tradisional
- 2) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3) Berdoa sebelum belajar
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 5) Guru Menerangkan tata cara permainan Petak Umpet secara jelas dan tepat, lalu guru menunjuk beberapa anak untuk melakukan dan mempraktekkan tata cara bermain petak umpet.
- 6) Sementara guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil dan bekerja sama.

- 7) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau pahami.
- 8) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan kerjasama anak.

### **C. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu (pembukaan)
- 2) Guru memperlihatkan alat peraga
- 3) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 4) Anak melakukan kegiatan bermain petak umpet
- 5) Guru memotivasi anak yang belum mau melakukan kegiatan
- 6) Mengulang permainan

## **2. Hari ke 2/ 21 Februari 2017**

### **a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Petak Umpet di lingkungan / halaman sekolah media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat yg luas untuk melakukan permainan petak Umpet yang mana anak secara langsung memperaktekkanya.
- 5) Guru bernyanyi sesuai tema
- 6) Memberikan Reward kepada anak sehingga anak merasa semangat.
- 7) Melaksanakan kegiatan

### **b. Pelaksanaan**

- 1) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Kegiatan Harian
- 2) Anak sudah berada dalam kelas, pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang di pimpin oleh anak
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi anak dalam belajar sehingga kegunaan dari materi tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial. Mengarahkan anak agar tertib dalam bermain

- 4) Melakukan hompimpa siapa yang kalah dia yang jaga mencari teman-temannya dalam persembunyian,
- 5) Guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil dalam bekerja sama.
- 6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau dipahami.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu (pembukaan)
- 2) Guru memperlihatkan alat peraga
- 3) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 4) Anak melakukan kegiatan bermain petak umpet
- 5) Guru memotivasi anak yang belum mau melakukan kegiatan
- 6) Mengulang permainan

**3. Hari ke 3/ 22 Februari 2017**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Petak Umpet dilingkungan / halaman sekolah media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat yg luas untuk melakukan permainan petak Umpet yang mana anak secara langsung memperaktekkanya.
- 5) Guru bernyanyi sesuai tema
- 6) Memberikan Reward kembali kepada anak sehingga anak merasa semangat.
- 7) Melaksanakan kegiatan

**b. Pelaksanaan**

- 1) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Kegiatan Harian
- 2) Anak sudah berada dalam kelas, pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang di pimpin oleh anak

- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi anak dalam belajar sehingga kegunaan dari materi tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial. Mengarahkan anak agar tertib dalam bermain.
- 4) Melakukan hompimpa siapa yang kalah dia yang jaga mencari teman-temannya dalam persembunyian,
- 5) Guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil dalam bekerja sama.
- 6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau dipahami.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu (pembukaan)
- 2) Guru memperlihatkan alat peraga
- 3) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 4) Anak melakukan kegiatan bermain petak umpet
- 5) Guru memotivasi anak yang belum mau melakukan kegiatan

**4. Hari ke 4/ 23 Februari 2017**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Petak Umpet dilingkungan / halaman sekolah media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat yg luas untuk melakukan permainan petak Umpet yang mana anak secara langsung mempraktekkanya.
- 5) Guru bernyanyi sesuai tema
- 6) Guru membagi anak dalam dalam 2 kelompok
- 7) Memberikan Reward kembali kepada anak sehingga anak merasa semangat.
- 8) Melaksanakan kegiatan

**b. Pelaksanaan**

- 1) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Kegiatan Harian

- 2) Anak sudah berada dalam kelas, pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang di pimpin oleh anak
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi anak dalam belajar sehingga kegunaan dari materi tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial. Mengarahkan anak agar tertib dalam bermain.
- 4) Melakukan hompimpa siapa yang kalah dia yang jaga mencari teman-temannya dalam persembunyian,
- 5) Guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil dalam bekerja sama.
- 6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau dipahami.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu (pembukaan)
- 2) Guru memperlihatkan alat peraga
- 3) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 4) Anak melakukan kegiatan bermain petak umpet
- 5) Guru memotivasi anak yang belum mau melakukan kegiatan
- 6) Mengulang kembali kegiatan

**5. Hari ke 5/ 24 Februari 2017**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Petak Umpet dilingkungan / halaman sekolah media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat yg luas untuk melakukan permainan petak Umpet yang mana anak secara langsung memperaktekkanya.
- 5) Guru bernyanyi sesuai tema
- 6) Memberikan Reward kembali kepada anak sehingga anak merasa semangat.

7) Melaksanakan kegiatan

**b. Pelaksanaan**

Pemberian tindakan dengan melaksanakan pembelajaran dimana peneliti bertindak sebagai guru di kelas, Pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran dengan menerangkan macam-macam permainan tradisional, Kemudian peneliti melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x30 menit. Pertemuan awal yang dilakukan :

- 1) Anak sudah berada didalam ruangan, pelaksanaan diawali dengan doa sebelum belajar secara bersama-sama, menyampaikan kembali tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memotivasi anak dalam belajar sehingga pelaksanaan kegiatan bisa dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial.
- 2) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 3) Guru menyuruh anak melakukan hompimpa siapa yang kalah dia yang akan menjaga mencari teman-temannya dalam persembunyian.
- 4) Guru menunjuk beberapa orang anak untuk mencontoh cara bermainnya kedepan
- 5) Guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil dalam bekerja sama.
- 6) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau pahami.
- 7) Guru mengevaluasi dari hasil kegiatan masing-masing anak serta menyuruh anak untuk mengulangi, kemudian guru menutup dan mengakhiri pertemuan dengan membaca hamdallah.



## **SKENARIO PERBAIKAN**

Tujuan Perbaikan : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kota Pinang.

Siklus : I

Hari/ Tanggal : Jum'at, 24 Februari 2017

Hal yang diperbaiki/ di tingkatkan : Kegiatan Pengembangan

- Membedakan sikap baik dan buruk
- Kerjasama anak
- Mampu melakukan permainan tradisional

Langkah-langkah Perbaikan :

- Guru mengajak anak berdoa sebelum melakukan kegiatan
- Guru bercakap-cakap dengan anak sesuai tema
- Guru memotivasi anak lewat lagu sesuai tema
- Guru memperlihatkan alat peraga pada anak
- Guru memberikan petunjuk cara bermain yang baik dan sopan berdasarkan usianya
- Guru mengajak anak untuk mempraktekkan cara bermain dengan baik
- Guru menghargai hasil karya anak

**Tabel; 10**  
**Hasil Observasi Penelitian Siklus 1**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional**

No	Nama	Indikator Kategori Penilaian															
		Memahami intruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok				Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Revina aqila		√			√				√					√		
2	Cinta khoirani		√				√				√					√	
3	Neysyta tri putri	√					√			√					√		
4	Fika sabrina	√				√						√		√			
5	Amri kurniawan			√				√		√						√	
6	Rendi arfando	√					√				√			√			
7	Zahra aprilia		√				√						√				√
8	Irsad zakky		√			√					√				√		
9	Virda fadillaha		√				√					√		√			
10	Fitria amanda	√						√		√					√		
11	Kirani syifa	√				√					√					√	
12	Akmal syarif	√				√					√				√		
13	Ricky ardiansyah				√				√		√			√			
14	Riyan pratama		√				√			√						√	
15	Risky ade nanda		√					√					√		√		

Ket:

- BM : Belum Muncul
- MM : Mulai Muncul
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus1 ini, maka peneliti menggunakan rumusan teknik persentasi data kuantitatif yang di kemukakan oleh suharsimi yaitu :

Untuk mengetahui presentase dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

P : Angka persentase

F : Jumlah anak yang mengalami perubahan

N : Jumlah seluruh anak

Pada siklus I hasil belajar yang di capai anak dan persentase anak dalam peningkatan kemampuan sosial permainan tradisional dalam gerakan yang di lihatnya mulai mampu berinteraksi dengan baik. Dan ada juga yang belum mampu berinteraksi dengan baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel; 11**  
**Presentasi Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Siklus I**

No	Indikator	Jumlah anak (f)				Jumlah
		BM	MM	BSH	BSB	%
1	Memahami intruksi guru dengan baik	6	7	1	1	15
		40,1%	46,5%	6,7%	6,7%	100%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	5	6	3	1	15
		33,5%	40,2%	20,1%	6,7	100%
3	Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok	5	6	2	2	15
		33,5%	40,1%	13,2%	13,2%	100%
4	Mampu bermain	4	6	4	1	15

	Petak Umpet, Ular Naga, Engklek	26,7%	40,1%	26,5%	6,7%	100%
--	---------------------------------	-------	-------	-------	------	------

Berdasarkan hasil diatas maka dapat diketahui bahwa :

**1. Indikator I.**

Memahami intruksi guru dengan baik di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 6 anak atau 40,1% berada pada kategori belum muncul, 7 anak atau 46,5% berada pada kategori mulai berkembang, 1 Orang anak atau 6,7% berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 1 anak atau 6,7% berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

**2. Pada Indikator 2**

Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 5 anak atau 33,2% berada pada kategori mulai muncul, 6 anak atau 40,2% dan berada pada kategori mulai muncul, 3 anak atau 20,1% berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 1 anak atau 6,7% berkembang sangat baik.

**3. Pada Indikator 3**

Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 5 anak atau 33,5% berada pada kategori belum muncul, 6 anak atau 40,1% berada pada kategori mulai muncul, 2 anak atau 13,2% berada pada kategori Berkembang sesuai harapan, 2 anak atau 13,2% berada pada kategori berkembang sangat baik,

**4. Pada Indikator 4**

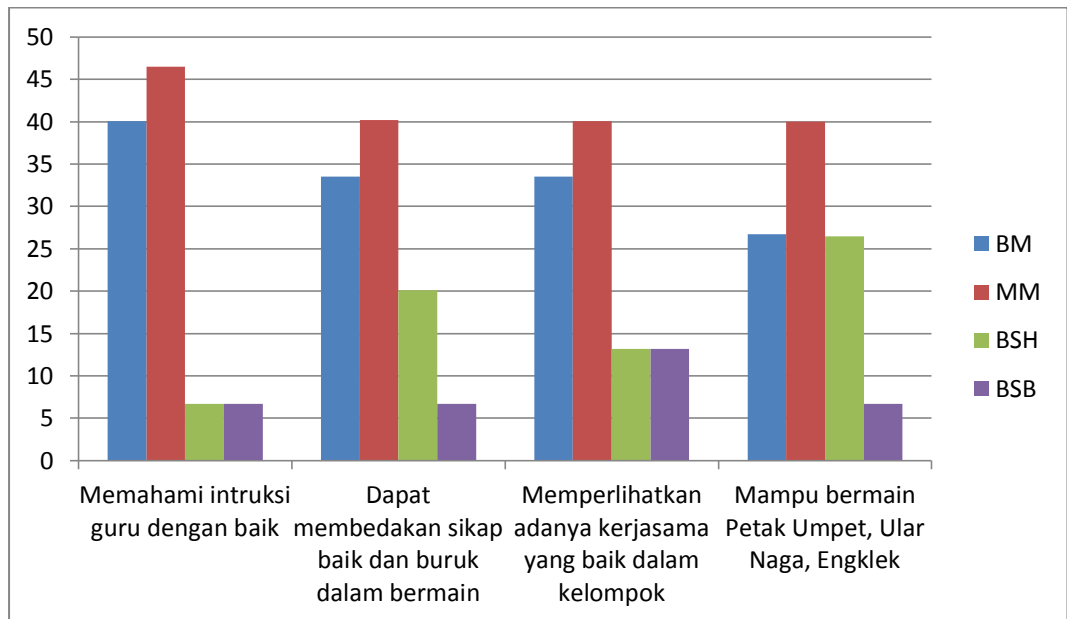
Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga dan Engklek di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 4 anak atau 26,7% berada pada kategori belum muncul, 6 anak atau 40,1% berada pada kategori mulai muncul, 4 anak atau 26,5% berada pada kategori berkembang sesuai dengan harapan dan 1 anak atau 6,7% berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

**Tabel; 12**  
**Peningkatan kemampuan sosial dengan permainan tradisional**  
**berdasarkan BSH-BSB**  
**Siklus I**

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah anak		Jumlah anak
		BSH	BSB	%
1	Memahami intruksi guru dengan baik	1	1	2
		6,7%	6,7%	13,4%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	3	1	4
		20,1%	6,7%	26,8%
3	Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok	2	2	4
		13,2%	13,2%	26,4%
4	Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek	4	1	5
		26,5%	6,7%	33,2%
Persentase jumlah rata-rata kemampuan yang dicapai anak siklus I				24,9%

Gambaran hasil kemampuan berinteraksi anak pada siklus I di RA Nurul Aqli Batu Ajo pada kondisi awal dapat dilihat pada gambar grafik berikut :

**Grafik 2**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional**  
**Siklus I**



## 5. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

### a. Kekuatan

1. Kegiatan dan indikator sesuai dengan tingkat perkembangan anak
2. Materi yang disajikan sesuai dengan keinginan anak
3. Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak
4. Metode yang di gunakan bervariasi dan sesuai dengan materi yang menunjukkan keterkaitan anak pada kegiatan
5. Anak melakukan hal baru pada proses pembelajaran
6. Anak cukup antusias dalam kegiatan materi

### b. Kelemahan

1. Pengelolaan waktu yang kurang maksimal
2. Anak terlihat tidak kondusif saat melakukan proses kegiatan bermain tradisional

Untuk pelaksanaan siklus 2 tergantung pada pelaksanaan siklus 1, Jika hasil refleksi pada siklus pertama telah tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, maka siklus 2 tidak perlu dilakukan akan tetapi, jika siklus pertama belum memenuhi pencapaian perbaikan pembelajaran yang diinginkan, maka harus di tindak lanjuti pada deskripsi siklus2, dengan terlebih dahulu melakukan langkah-langkah yang sama dengan pelaksanaan siklus pertama.

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

Seperti pada siklus pertama, perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, analisis dan tahap refleksi serta rencana berikutnya ;

#### **1. Hari ke 6/ senin 27 februari 2017**

##### **a. Perencanaan**

Perencanaan pada siklus kedua juga sama dengan perencanaan pada siklus pertama:

Setelah diperoleh letak kesulitan dari hasil pengamatan dan pretest (Test awal), maka pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah merencanakan tindakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan Rencana Kerja Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Ular Naga di lingkungan / halaman sekolah. Media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat dan alat atau media untuk melakukan permainan ular naga. Yang mana anak-anak secara langsung memperaktekkannya.
- 5) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan
- 6) Memberi penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa senang dan bangga dalam mengikuti kegiatan dalam memberikan umpaan balik terhadap kegiatan.
- 7) Guru menyanyikan lagu pembuka
- 8) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok dalam bermain
- 9) Anak menunjukkan hasil karyanya

##### **b. Tahapan Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) peneliti dan pengamat sudah berada didalam kelas. Pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang dipimpin oleh salah seorang anak yang di tunjuk guru.
- 2) memotivasi anak dalam belajar, sehingga kegunaan dari materi tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial
- 3) Setelah menjelaskan guru membuat dua kelompok, dan membagi tiap kelompok anak untuk berperan sesuai dengan masing-masing yang dibutuhkan dalam permainan ular naga secara jelas dan tepat sebagai mana yang tertera pada gambar.
- 4) Kemudian setelah itu guru menunjuk beberapa orang anak untuk mempraktekkan langsung cara bermain ular naga.
- 5) Sementara guru mengamati dan menilai permainan permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil.
- 6) Lalu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau dipahami. Kemudian guru mengevaluasi dari hasil kegiatan masing-masing anak tersebut serta menyuruh anak untuk mengulangi. Kemudian guru menutup dan mengakhiri pertemuan dengan membaca hadallah.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga
- 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soavn
- 6) Melakukan permainan Tradisional (Ular Naga)
- 7) Guru menghargai hasil karya anak

**2. Hari ke 7/ selasa 28 februari 2017**

**a. Perencanaan**

- 1) Mempersiapkan Rencana Kerja Harian (RKH)



- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Ular Naga di lingkungan / halaman sekolah. Media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat dan alat atau media untuk melakukan permainan ular naga. Yang mana anak-anak secara langsung memperaktekkannya.
- 5) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan
- 6) Memberi penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa senang dan bangga dalam mengikuti kegiatan dalam memberikan umpan balik terhadap kegiatan.
- 7) Guru menyanyikan lagu pembuka
- 8) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok dalam bermain
- 9) Anak menunjukkan hasil karyanya

**b. Tahapan Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) peneliti dan pengamat sudah berada didalam kelas. Pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang dipimpin oleh salah seorang anak yang di tunjuk guru.
- 2) memotivasi anak dalam belajar, sehingga kegunaan dari materi tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial
- 3) Setelah menjelaskan guru membuat dua kelompok, dan membagi tiap kelompok anak untuk berperan sesuai dengan masing-masing yang dibutuhkan dalam permainan ular naga secara jelas dan tepat sebagai mana yang tertera pada gambar.
- 4) Kemudian setelah itu guru menunjuk beberapa orang anak untuk memperaktekkan langsung cara bermain ular naga.

- 5) Sementara guru mengamati dan menilai permainan permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil.
- 6) Lalu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau dipahami. Kemudian guru mengevaluasi dari hasil kegiatan masing-masing anak tersebut serta menyuruh anak untuk mengulangi. Kemudian guru menutup dan mengakhiri pertemuan dengan membaca hadallah.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga
- 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soapi
- 6) Melakukan permainan Tradisional (Ular Naga)
- 7) Guru menghargai hasil karya anak

**3. Hari ke 8/ Rabu 01 februari 2017**

**a. Perencanaan**

- 1) Mempersiapkan Rencana Kerja Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Ular Naga di lingkungan / halaman sekolah. Media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat dan alat atau media untuk melakukan permainan ular naga. Yang mana anak-anak secara langsung memperaktekkannya.
- 5) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan

- 6) Memberi penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa senang dan bangga dalam mengikuti kegiatan dalam memberikan umpan balik terhadap kegiatan.
- 7) Guru menyanyikan lagu pembuka
- 8) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok dalam bermain
- 9) Anak menunjukkan hasil karyanya

**b. Tahapan Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) peneliti dan pengamat sudah berada didalam kelas. Pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang dipimpin oleh salah seorang anak yang di tunjuk guru.
- 2) memotivasi anak dalam belajar, sehingga kegunaan dari materi tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial
- 3) Setelah menjelaskan guru membuat dua kelompok, dan membagi tiap kelompok anak untuk berperan sesuai dengan masing-masing yang dibutuhkan dalam permainan ular naga secara jelas dan tepat sebagai mana yang tertera pada gambar.
- 4) Kemudian setelah itu guru menunjuk beberapa orang anak untuk mempraktekkan langsung cara bermain ular naga.
- 5) Sementara guru mengamati dan menilai permainan permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil.
- 6) Lalu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau dipahami. Kemudian guru mengevaluasi dari hasil kegiatan masing-masing anak tersebut serta menyuruh anak untuk mengulangi. Kemudian guru menutup dan mengakhiri pertemuan dengan membaca hadallah.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan

- 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga
- 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soavn
- 6) Melakukan permainan Tradisional (Ular Naga)
- 7) Guru menghargai hasil karya anak

#### **4. Hari ke 9/ Kamis 02 Maret 2017**

##### **a. Perencanaan**

- 1) Mempersiapkan Rencana Kerja Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Ular Naga di lingkungan / halaman sekolah. Media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat dan alat atau media untuk melakukan permainan ular naga. Yang mana anak-anak secara langsung memperaktekkannya.
- 5) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan
- 6) Memberi penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa senang dan bangga dalam mengikuti kegiatan dalam memberikan umpaan balik terhadap kegiatan.
- 7) Guru menyanyikan lagu pembuka
- 8) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok dalam bermain

##### **b. Tahapan Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) Peneliti dan pengamat sudah berada didalam kelas. Pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang dipimpin oleh salah seorang anak yang di tunjuk guru.
- 2) Memotivasi anak dalam belajar, sehingga kegunaan dari materi tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengenal sifat kebersamaan dan sosial

- 3) Setelah menjelaskan guru membuat dua kelompok, dan membagi tiap kelompok anak untuk berperan sesuai dengan masing-masing yang dibutuhkan dalam permainan ular naga secara jelas dan tepat sebagai mana yang tertera pada gambar.
- 4) Kemudian setelah itu guru menunjuk beberapa orang anak untuk mempraktekkan langsung cara bermain ular naga.
- 5) Sementara guru mengamati dan menilai permainan permainan yang dilakukan oleh tiap-tiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat dan terampil.
- 6) Lalu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dapat dimengerti atau dipahami. Kemudian guru mengevaluasi dari hasil kegiatan masing-masing anak tersebut serta menyuruh anak untuk mengulangi. Kemudian guru menutup dan mengakhiri pertemuan dengan membaca hadallah.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga
- 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soalnya
- 6) Melakukan permainan Tradisional (Ular Naga)  
Guru menghargai hasil karya

**5. Hari ke 10/ jum'at, 03 Maret 2017**

**a. Perencanaan**

- 1) Mempersiapkan Rencana Kerja Harian (RKH)
- 2) Membuat lembar kerja anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan bahan pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional berupa permainan Ular Naga di lingkungan / halaman

sekolah. Media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu tempat dan alat atau media untuk melakukan permainan ular naga. Yang mana anak-anak secara langsung memperaktekkannya.

- 5) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan
- 6) Memberi penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa senang dan bangga dalam mengikuti kegiatan dalam memberikan umpan balik terhadap kegiatan.
- 7) Guru menyanyikan lagu pembuka
- 8) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok dalam bermain
- 9) Anak menunjukkan hasil karyanya

**d. Tahapan Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) peneliti dan pengamat sudah berada didalam kelas. Pelaksanaan tindakan diawali dengan membaca do'a sebelum belajar secara bersama-sama yang dipimpin oleh salah seorang anak yang di tunjuk guru.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai
- 3) Guru mengarahkan kepada anak agar dapat tertib dalam baris berbaris
- 4) Guru membuat 2 kelompok untuk berperan sesuai dengan masing-masing yang di butuhkan
- 5) Langsung bermain Ular Naga
- 6) Guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan dan anak manakah yang yang lebih tepat dan terampil dalam mengembangkan kerjasama.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal-halyang belum dapat di mengerti atau di pahami.

## **SKENARIO PERBAIKAN**

Tujuan Perbaikan : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kota Pinang.

Siklus : II

Hari/ Tanggal : Jum'at, 03 Maret 2017

Hal yang diperbaiki/ di tingkatkan : Kegiatan Pengembangan

- Membedakan sikap baik dan buruk
- Kerjasama anak
- Mampu melakukan permainan tradisional

Langkah-langkah Perbaikan :

- Guru mengajak anak berdoa sebelum melakukan kegiatan
- Guru bercakap-cakap dengan anak sesuai tema
- Guru memotivasi anak lewat lagu sesuai tema
- Guru memperlihatkan alat peraga pada anak
- Guru memberikan petunjuk cara bermain yang baik dan sopan berdasarkan usianya
- Guru mengajak anak untuk mempraktekkan cara bermain dengan baik
- Guru menghargai hasil karya anak

**Tabel; 13**  
**Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui**  
**Permainan Tradisional**  
**Pada Siklus II**

No	Nama Anak	Memahami intruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok				Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B B	M M	B S H	B S B
1	Revina aqila			√		√		√				√			√		
2	Cinta khoirani			√			√	√					√			√	
3	Neysyita tri putri	√							√		√			√			
4	Fika sabrina		√					√				√				√	
5	Amri kurniawan			√							√						√
6	Rendi arfando	√							√				√	√			
7	Zahra aprilia		√			√						√			√		
8	Irsad zakky				√				√			√					√
9	Virda vadillaha		√				√						√			√	
10	Fitria amanda			√							√			√			
11	Kirani syifa				√			√				√				√	
12	Akmal syarif		√				√			√					√		
13	Ricky ardiansyah			√				√					√			√	
14	Riyan pratama		√				√					√					√
15	Risky ade nanda			√					√		√						√

Ket : BM : Belum Muncul  
MM : Mulai Muncul  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berkembang Sangat Baik



Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

P : Angka Persentase  
F : Jumlah Anak Mengalami Perubahan  
N : Jumlah Seluruh Anak

Pada siklus II hasil kemampuan anak dalam mengenal permainan tradisional dengan persentase yang dicapai oleh anak sebelum diberikan permainan tradisional yang sesuai indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mengetahui kemampuan keterampilan sosial anak, dengan pencapaian belum muncul, mulai muncul, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel 14 berikut ini :

**Tabel; 14**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional**  
**Siklus II**

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah Anak (f)				Jumlah
		BM	MM	BSH	BSB	%
1	Memahami intruksi guru dengan baik	2	5	6	2	15
		13,3%	33,2%	40,2%	13,3%	100%
2	Dapat membedakan perbuatan baik dan buruk dalam bermain	2	4	5	4	15
		13,3%	26,5%	33,5%	26,7%	100%
3	Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok	1	4	6	4	15
		6,7%	26,5%	40,1%	26,7%	100%
4	Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek	3	3	5	4	15
		20,1%	20,1%	33,1%	26,7%	100

Berdasarkan hasil diatas maka dapat diketahui bahwa :

**1. Indikator 1**

Kemampuan anak memahami intruksi guru dengan baik di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 2 anak atau 13,3% berada pada kategori belum muncul, 5 anak atau 33,2% berada pada kategori mulai muncul, 6 Orang anak atau 40,2% berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 2 orang anak atau 13,3% berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

**2. Pada Indikator 2**

Kemampuan anak dapat membedakan perbuatan baik dan buruk dalam bermain di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 2 anak atau 13,3% berada pada kategori belum muncul, 4 anak atau 26,5% berada pada kategori mulai muncul, dan 5 anak atau 33,5% berada pada kategori

berkembang sesuai harapan dan 4 atau 26,7% anak berkembang dengan sangat baik.

### 3. Pada Indikator 3

Kemampuan anak memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 1 atau 6,7% berada pada kategori belum muncul, 4 anak atau 26,5% berada pada kategori mulai muncul, 6 anak atau 40,1% berada pada kategori Berkembang sesuai harapan, 4 anak atau 26,7% berada pada kategori berkembang sangat baik,

### 4. Pada Indikator 4

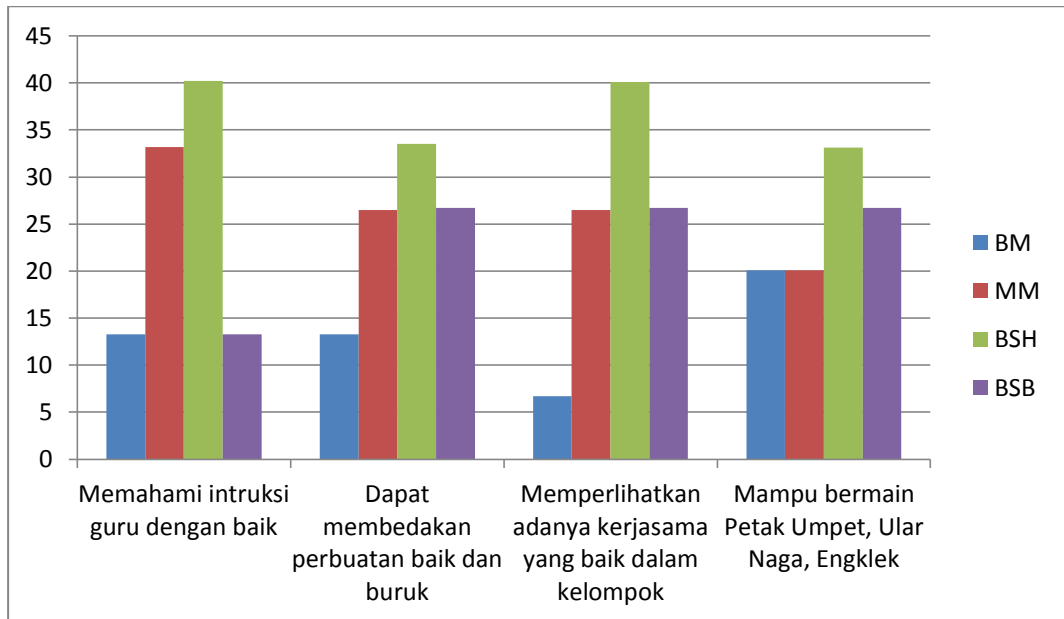
Anak mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga dan Engklek di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 3 anak atau 20,1% berada pada kategori belum muncul, 3 anak atau 20,1% berada pada kategori mulai muncul, 5 anak atau 35,1% berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 4 anak atau 26,7% berada pada kategori berkembang sangat baik

**Tabel; 15**  
**Kondisi Awal Kemampuan Sosial Anak**  
**Pada Kategori BSH dan BSB**  
**Siklus II**

No	Indikator	Jumlah Anak		Jumlah
		BSH	BSB	%
1	Memahami intruksi guru dengan baik	6	2	8
		40,2%	13,3%	53,5%
2	Dapat membedakan perbuatan baik dan buruk	5	4	9
		33,5%	26,7%	60,2%
3	Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok	6	4	10
		40,1%	26,7%	66,8%
4	Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek	5	4	9
		33,1%	26,7% <sup>s</sup>	59,8%
Persentase jumlah rata-rata kemampuan yang di capai anak siklus II				60%

Gambaran hasil kemampuan keterampilan anak di RA Nurul Aqli Batu Ajo pada kondisi awal dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

**Grafik 3**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional**  
**Siklus II**



### 5. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun keberhasilan dan kegagalan pada siklus kedua adalah sebagai berikut :

#### a. Keberhasilan

1. Kegiatan dan indikator sesuai dengan tingkat perkembangan anak
2. Materi yang disajikan sesuai dengan keinginan anak
3. Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak
4. Metode yang digunakan bervariasi dan sesuai dengan materi yang menunjukkan keterkaitan anak pada kegiatan
5. Anak melakukan hal baru pada proses pembelajaran
6. Anak cukup antusias dalam kegiatan bermain Ular Naga

## **b. Kelemahan**

1. Pengelolaan waktu yang masih belum optimal
2. Penjelasan guru dalam bermain masih kurang dimengerti oleh anak, dan guru kurang antusias mengajak anak dalam bermain terlihat dari kegiatan yang kurang sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan keberhasilan yang telah di capai pada siklus ke dua, maka akan ditindak lanjuti dengan deskripsi siklus ketiga, dengan terlebih dahulu melakukan langkah-langkah yang sama dengan pelaksanaan siklus kedua.

## **8) Deskripsi Siklus III**

Setelah proses perbaikan kegiatan siklus II terlaksana dengan baik, terlihat kemampuan sosial anak meningkat namun belum mencapai target yang peneliti rencanakan sehingga masih perlu melaksanakan penelitian pada siklus ketiga berdasarkan :

### **1. Hari ke 11/ senin 06 Maret 2017**

#### **a. Perencanaan (*Planning*)**

- 1) Menyusun Rencana kegiatan mingguan (RKM) untuk satu siklus
- 2) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) untuk satu siklus
- 3) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 4) Mempersiapkan instrumen penilaian yaitu lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan belajar di permainan tradisional.

#### **b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) Melakukan kegiatan klasikal ( berbaris di lapangan, bernyanyi, ikrar anak RA)
- 2) Guru mengajak anak bercakap-cakap seputaran tema
- 3) Guru mengajak anak bersama-sama menyanyikan lagu seputaran tema

- 4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dalam kegiatan bermain dan makan.
- 5) Menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 6) Mengatur posisi anak sebelum melakukan kegiatan permainan engklek
- 7) Menjelaskan pada anak didik cara main yang baik kepada anak
- 8) Memberikan motivasi kepada anak didik
- 9) Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan bermain engklek seperti yang diharapkan
- 10) Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan kemampuannya
- 11) Anak-anak yang telah menunjukkan perilaku yang baik diberikan penghargaan dan penguatan verbal dan non verbal
- 12) Mereview kegiatan yang telah dilakukan dan rencana besok
- 13) Doa pulang dan salam.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga
- 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soapi
- 6) Melakukan permainan Tradisional (Engklek)  
Guru menghargai hasil karya

**2. Hari ke 12/ selasa 07 Maret 2017**

**a. Perencanaan (*Planning*)**

- 1) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) untuk satu siklus
- 2) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian yaitu lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan belajar di permainan tradisional.

**b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) Melakukan kegiatan klasikal ( berbaris di lapangan, bernyanyi, ikrar anak RA)
- 2) Guru mengajak anak bercakap-cakap seputaran tema
- 3) Guru mengajak anak bersama-sama menyanyikan lagu seputaran tema
- 4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dalam kegiatan bermain dan makan.
- 5) Menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 6) Mengatur posisi anak sebelum melakukan kegiatan permainan engklek
- 7) Menjelaskan pada anak didik cara main yang baik kepada anak
- 8) Memberikan motivasi kepada anak didik
- 9) Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan bermain engklek seperti yang diharapkan
- 10) Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan kemampuannya
- 11) Anak-anak yang telah menunjukkan perilaku yang baik diberikan penghargaan dan penguatan verbal dan non verbal
- 12) Mereview kegiatan yang telah dilakukan dan rencana besok
- 13) Doa pulang dan salam.

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga
- 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soapn
- 6) Melakukan permainan Tradisional (Engklek)  
Guru menghargai hasil karya

**3. Hari ke 13/ rabu 07 Maret 2017**

**a. Perencanaan (*Planning*)**

- 1) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) untuk satu siklus
- 2) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran

3) Mempersiapkan instrumen penilaian yaitu lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan belajar di permainan tradisional.

**d. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) Melakukan kegiatan klasikal ( berbaris di lapangan, bernyanyi, ikrar anak RA)
- 2) Guru mengajak anak bercakap-cakap seputaran tema
- 3) Guru mengajak anak bersama-sama menyanyikan lagu seputaran tema
- 4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dalam kegiatan bermain dan makan.
- 5) Menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 6) Mengatur posisi anak sebelum melakukan kegiatan permainan engklek
- 7) Menjelaskan pada anak didik cara main yang baik kepada anak
- 8) Memberikan motivasi kepada anak didik
- 9) Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan bermain engklek seperti yang diharapkan
- 10) Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan kemampuannya
- 11) Anak-anak yang telah menunjukkan perilaku yang baik diberikan penghargaan dan penguatan verbal dan non verbal
- 12) Mereview kegiatan yang telah dilakukan dan rencana besok
- 13) Doa pulang dan salam.

**e. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga
- 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
- 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soalnya



- 6) Melakukan permainan Tradisional (Engklek)

Guru menghargai hasil karya

#### **4. Hari ke 14/ Kamis 08 maret 2017**

##### **a. Perencanaan (*Planning*)**

- 1) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) untuk satu siklus
- 2) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian yaitu lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan belajar di permainan tradisional.

##### **b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) Melakukan kegiatan klasikal ( berbaris di lapangan, bernyanyi, ikrar anak RA)
- 2) Guru mengajak anak bercakap-cakap seputaran tema
- 3) Guru mengajak anak bersama-sama menyanyikan lagu seputaran tema
- 4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dalam kegiatan bermain dan makan.
- 5) Menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 6) Mengatur posisi anak sebelum melakukan kegiatan permainan engklek
- 7) Menjelaskan pada anak didik cara main yang baik kepada anak
- 8) Memberikan motivasi kepada anak didik
- 9) Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan bermain engklek seperti yang diharapkan
- 10) Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan kemampuannya
- 11) Anak-anak yang telah menunjukkan perilaku yang baik diberikan penghargaan dan penguatan verbal dan non verbal
- 12) Mereview kegiatan yang telah dilakukan dan rencana besok
- 13) Doa pulang dan salam.

##### **c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menyanyikan lagu pembukaan
  - 2) Bercakap-cakap dengan sesuai tema
  - 3) Guru memperlihatkan alat peraga
  - 4) Guru mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok
  - 5) Guru memberikan petunjuk cara bermain yg baik dan soavn
  - 6) Melakukan permainan Tradisional (Engklek)
- Guru menghargai hasil karya

## **5. Hari ke 15/ Jum'at , 09 maret 2017**

### **a. Perencanaan (*Planning*)**

- 1) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) untuk satu siklus
- 2) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian yaitu lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan belajar di permainan tradisional.

### **b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

- 1) Melakukan kegiatan klasikal ( berbaris di lapangan, bernyanyi, ikrar anak RA)
- 2) Guru mengajak anak bercakap-cakap seputaran tema
- 3) Guru mengajak anak bersama-sama menyanyikan lagu seputaran tema
- 4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dalam kegiatan bermain dan makan.
- 5) Menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 6) Mengatur posisi anak sebelum melakukan kegiatan permainan engklek
- 7) Menjelaskan pada anak didik cara main yang baik kepada anak
- 8) Memberikan motivasi kepada anak didik
- 9) Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan bermain engklek seperti yang diharapkan

- 10) Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam usaha meningkatkan kemampuannya
- 11) Anak-anak yang telah menunjukkan perilaku yang baik diberikan penghargaan dan penguatan verbal dan non verbal
- 12) Mereview kegiatan yang telah dilakukan dan rencana besok

### **SKENARIO PERBAIKAN**

Tujuan Perbaikan : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kota Pinang.

Siklus : III

Hari/ Tanggal : Jum'at, 09 Maret 2017

Hal yang diperbaiki/ di tingkatkan : Kegiatan Pengembangan

- Membedakan sikap baik dan buruk
- Kerjasama anak
- Mampu melakukan permainan tradisional

Langkah-langkah Perbaikan :

- Guru mengajak anak berdoa sebelum melakukan kegiatan
- Guru bercakap-cakap dengan anak sesuai tema
- Guru memotivasi anak lewat lagu sesuai tema
- Guru memperlihatkan alat peraga pada anak
- Guru memberikan petunjuk cara bermain yang baik dan sopan berdasarkan usianya
- Guru mengajak anak untuk mempraktekkan cara bermain dengan baik
- Guru menghargai hasil karya anak

**Tabel; 16**  
**Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui**  
**Permainan Tradisional**  
**Pada Siklus III**

No	Nama Anak	Memahami intruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok				Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Revina aqila				√			√				√					√
2	Cinta khoirani				√				√			√					√
3	Neysyita tri putri			√				√				√				√	
4	Fika sabrina				√			√				√					√
5	Amri kurniawan			√				√				√					√
6	Rendi arfando			√				√				√				√	
7	Zahra aprilia				√				√			√				√	
8	Irsad zakky			√			√					√					√
9	Virda vadillaha				√				√			√					√
10	Fitria amanda			√				√		√							√
11	Kirani syifa				√				√			√				√	
12	Akmal syarif			√				√				√					√
13	Ricky ardiansyah				√				√			√				√	
14	Riyan pratama			√				√				√					√
15	Risky ade nanda				√			√				√				√	

Ket : BM : Belum Muncul  
MM : Mulai Muncul  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

P : Angka Persentase

F : Jumlah Anak Mengalami Perubahan

N : Jumlah Seluruh Anak

Kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal permainan tradisional dengan persentase yang dicapai oleh anak sebelum diberikan permainan tradisional yang sesuai indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mengetahui kemampuan keterampilan sosial anak, dengan pencapaian belum muncul, mulai muncul, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini :

**Tabel; 17**  
**Kondisi Awal**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional**  
**Siklus III**

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah Anak (f)				Jumlah
		BM	MM	BSH	BSB	%
1	Memahami intruksi guru dengan baik	0	0	7	8	15
		0%	0%	46,5%	53,5%	100%
2	Dapat membedakan perbuatan baik dan buruk dalam bermain		1	6	6	15
		0%	6,7%	53,5%	33,5%	100%
3	Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok	1	1	5	8	15
		6,7%	6,5%	33,2%	53,6%	100%
4	Mampu bermain Petak	0	0	6	9	15
		0	0	40%	60%	100%

	Umpet, Ular Naga, Engklek					
--	---------------------------	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil diatas maka dapat diketahui bahwa :

**1. Indikator 1**

Kemampuan memahami intruksi guru dengan baik di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 7 Orang anak atau 46,5% berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 8 orang anak atau 53,5% berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

**2. Pada Indikator 2**

Kemampuan anak dapat membedakan perbuatan baik dan buru dalam bermain di RA Nurul Aqli ,1 anak atau 6,7% mulai berkembang dan 6 anak atau 53,5% berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 6 atau 33,5% anak berkembang dengan sangat baik.

**3. Pada Indikator 3**

Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok di RA Nurul Aqli Batu Ajo, diperoleh 1 anak atau 6,7% berada pada kategori belum muncul, 1 anak atau 6,7% berada pada kategori mulai muncul, 5 anak atau 33,2% berada pada kategori Berkembang sesuai harapan, 8 anak atau 53,6% berada pada kategori berkembang sangat baik,

**4. Pada Indikator 4**

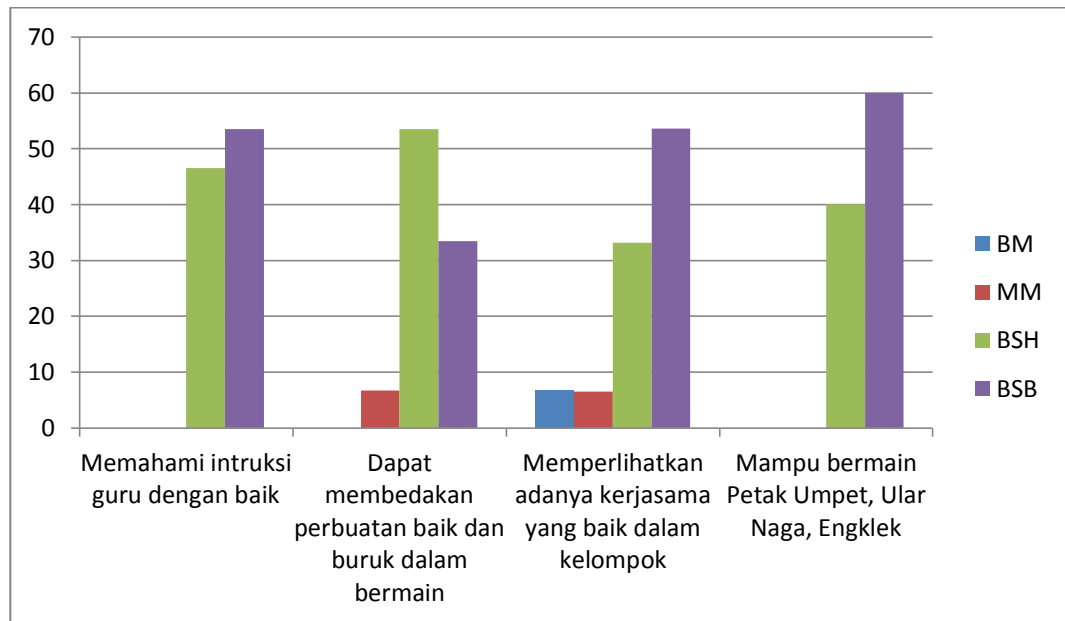
Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga dan Engklek di RA Nurul Aqli, 6 anak atau 40% berada pada kategori berkembang sesuai harapan. 9 anak atau 60% berada pada kategori berkembang sangat baik.

**Tabel; 18**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Anak**  
**Pada Kategori BSH dan BSB**  
**Siklus III**

No	Indikator	Jumlah Anak		Jumlah
		BSH	BSB	%
1	Memahami intruksi guru dengan baik	7	8	14
		46,5%	53,5%	93,3%
2	Dapat membedakan perbuatan baik dan buruk	6	6	13
		53,5%	33,5%	87%
3	Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok	5	8	13
		33,2%	53,6%	86,8%
4	Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga Engklek	6	9	15
		40%	60%	100%
Persentase jumlah rata-rata kemampuan yang dicapai anak siklus III				91,77%

Gambaran hasil kemampuan keterampilan anak di RA Nurul Aqli Batu Ajo pada kondisi awal dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

**Grafik; 4**  
**Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional**  
**Siklus III**



## 5. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus ketiga dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan sosial anak sejak dini telah peningkatan dari yang diharapkan. Indikator penilaian sebagaimana yang telah ditentukan telah mencapai kriteria yang diharapkan. Kemampuan anak dalam bekerja sama telah berkembang sesuai harapan dan dengan perkembangan sangat baik. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan pada siklus 3 karena telah mencapai harapan yang diinginkan yaitu kemampuan atau keterampilan siswa dalam bekerja sama dengan menggunakan permainan tradisional di RA Nurul Aqli Batu Ajo.

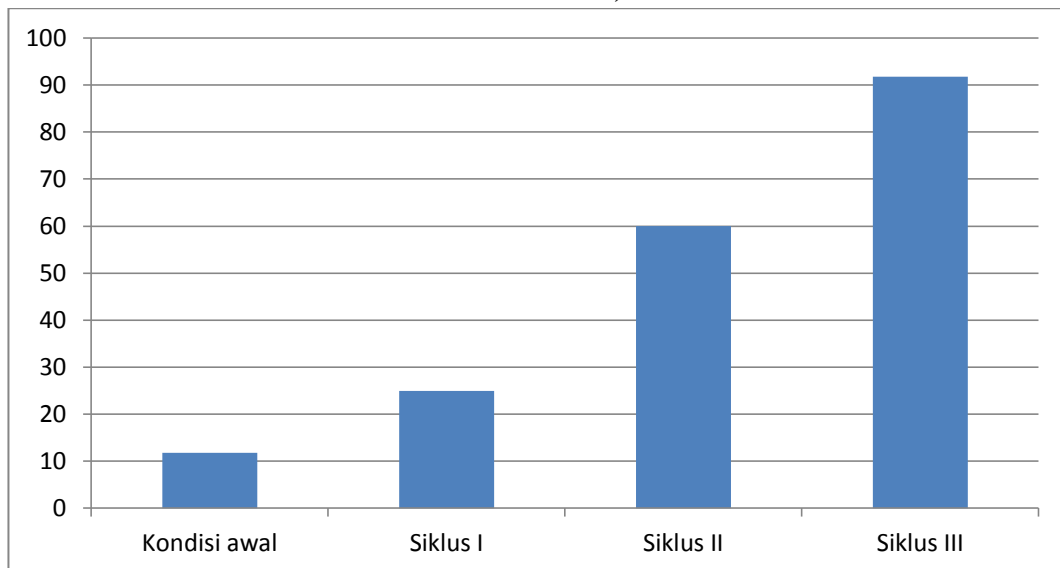
## 9) Pembahasan

Proses penelitian dari mulai siklus pertama sampai pada siklus ketiga telah terlaksana dengan baik. Kemampuan sosial anak melalui permainan tradisional sangat meningkat. Hal ini terlihat dari sebelum mengadakan penelitian rata-rata kemampuan anak 11,8%, Siklus pertama 24,9%, Siklus kedua naik menjadi 60%, dan siklus ketiga naik menjadi 91,77% dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan sosial melalui



permainan tradisional di kelompok B RA Nurul Aqli Batu Ajo. Hasil Observasi dari siklus ketiga dapat dilihat pada grafik berikut ini :

**Grafik; 5**  
**Hasil Penilaian dari Pra Siklus, Siklus I-Siklus III**



## **BAB V**

### **SIMPUL DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian kemampuan keterampilan sosial anak (pretes) sebelum menerapkan permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan sosial anak di RA Nurul Aqli Batu Ajo, masih tergolong rendah. Terbukti hasil yang didapatkan oleh anak-anak masih pada level 4,0% dan masih belum mencapai ketuntasan dalam belajar.
2. Respon siswa dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa, pada siklus I presentase nilai rata-rat 6,22% dengan kategori sedang. Sementara pada siklus II setelah diadakannya penelitian tindakan kelas mulai meningkat sampai pada level 8,5%, dan pada siklus III sampai pada tingkat 86,7%

#### **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan hasil temuan peneliti pada penelitian ini,, selanjutnya dapat diberikan beberapa saran yang mungkin dapat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka disarankan beberapa hal:

1. Bagi guru kelas yang mengajarkan dikelas, agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami oleh siswa dan dapat kiranya memberitahukan langkah-langkah yang baik dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat menguasai mata pelajaran yang diajarkan dan tidak mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami pelajaran yang disampaikan, terutama kemampuan siswa dalam bersosialisasi.
2. Bagi guru agar mengembangkan perangkat-perangkat pembelajaran, baik yang telah ada maupun yang akan di persiapkan oleh guru itu sendiri, sehingga memang dalam

mentransfer ilmu kepada siswa betul-betul dan dapat secara maksimal.

3. Pada peneliti yang berminat melakukan penelitian yang sama dengan menggunakan permainan tradisional, disarankan hendaknya dapat di kembangkan pada mata pelajaran yang lain guna meningkatkan kemampuan.

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30 – 10.30  
 HARI/TANGGAL : Jum'at 10 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 3,8				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butir B = 4,5
<b>C. Merencanakan</b>	
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 4
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 4,5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{3,8 + 4,5 + 4 + 4,5}{4} = 4,2$$

Batu Ajo, 03 Maret 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Teman Sejawat

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan. S.Pd

Siti Aisyah Harahap, S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Jum'at, 10 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butiran A= 4,6				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,6				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,6				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 4,5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,5				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,6 + 4,6 + 4,6 + 4,5 + 4,5}{4} = 5,7$$

Batu Ajo, 10 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Teman Sejawat

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Siti Aisyah Harahap, S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan



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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30 – 10.30  
 HARI/TANGGAL : Jum'at, 17 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 4,7				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Rata-rata butir B = 4, 2
<b>C. Merencanakan</b>	
2. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>D. Tampilan RKH</b>	
3. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{4,7 + 4,2 + 5 + 5}{4} = 4,7$$

Batu Ajo, 17 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Taski Arif

Teman Sejawat

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan, S.Pd

Siti Aisyah Harahap, S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : Ra Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Jum'at 17 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,6				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 3,6				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,6 + 3,6 + 5 + 4,7}{4} = 5,6$$

Batu Ajo, 17 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Taski Arif

Teman Sejawat

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan, S.Pd

Siti Aisyah Harahap.S.pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: VGinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Jum'at, 24 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir A = 5					
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

yang tersedia	
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7
<b>C. Merencanakan</b>	
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{5 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 24 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Taski Arif

Teman Sejawat

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan Spd

Siti Aisyah Harahap, Spd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Taski Arif  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : III  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Juma'at 24 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berosientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
3. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6$$

Batu Ajo, 24 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Taski Arif

Teman Sejawat

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.pd

Siti Aisyah Harahap, S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Kamis, 23 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 5				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7				

<b>C. Merencanakan</b>	
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{5 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 23 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Kamis, 23 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berosientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 4,5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 4,5 + 4,7}{4} = 5,8$$

Batu Ajo, 23 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Jum'at, 24 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 5				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7				
<b>C. Merencanakan</b>					



1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir C = 5					
<b>D. Tampilan RKH</b>					
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir D = 5					

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{5 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 24 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : jum'at, 24 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Mlaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,7				

<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6$$

Batu Ajo, 24 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Senin, 27 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 4,7				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 5				

<b>C. Merencanakan</b>	
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{4,7 + 5 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 27 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Senin, 27 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butiran A= 4,8				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berosientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

Nilai APKG 2

$$R = \frac{4,8 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6,0$$

Batu Ajo, 27 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30 – 10.30  
 HARI/TANGGAL : Selasa, 28 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 5				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7				

<b>C. Merencanakan</b>	
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{5 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 28 Februari 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Selasa 28 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berosientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2 Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 5				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 5}{4} = 6,0$$

Batu Ajo, 28 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Rabu, 01 Maret 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 4,7				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7				

<b>C. Merencanakan</b>	
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{4,7 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,8$$

Batu Ajo, 01 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan



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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Rabu, 01 Maret 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berosientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2 Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6$$

Batu Ajo, 01 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30 – 10.30  
 HARI/TANGGAL : Kamis 02 Maret 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 5				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B =4,7				

<b>C. Merencanakan</b>	
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{5 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 02 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
 NPM : 1301240039  
 TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
 KELOMPOK : B  
 TEMA : Tanaman  
 SIKLUS : 1  
 WAKTU : 07.30-10.30 wib  
 HARI/TANGGAL : Kamis, 02 Maret 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berosientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2 Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D =5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6$$

Batu Ajo, 02 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas



Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Jum'at, 03 Maret 2017

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>					
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 4,7				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>					
	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B =4,7				
<b>C. Merencanakan</b>					
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5				
<b>D. Tampilan RKH</b>					
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5				

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{4,7 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,8$$

Batu Ajo, 03 Maret 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisy Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30-10.30 wib
HARI/TANGGAL	: jum'at, 03 Maret 2017

<b>Indikator</b>	<b>Nilai</b>				
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,8				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

bermain	
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1          2          3          4          5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1          2          3          4          5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 5

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,8 + 4,8 + 4,8 + 5 + 5}{4} = 6,1$$

Batu Ajo, 03 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30 – 10.30  
HARI/TANGGAL : Senin, 06 Maret 2017

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>					
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 4,7				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 5				
<b>C. Merencanakan</b>					
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5				
<b>D. Tampilan RKH</b>					
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5				

### Nilai APKG 1

$$\text{Nilai R} = \frac{4,7 + 5 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 06 Maret 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30-10.30 wib  
HARI/TANGGAL : Senin, 06 Maret 2017

Indikator	Nilai				
A. Melakukan kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5



1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,8				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....  
.....  
.....

Nilai APKG 2

$$R = \frac{4,8 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6,0$$

Batu Ajo, 06 Maret 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisya Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30 – 10.30  
HARI/TANGGAL : Selasa, 07 Maret 2017

<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 5				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7				
<b>C. Merencanakan</b>					
2. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5				
<b>D. Tampilan RKH</b>					
3. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{5 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 07 Maret 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30-10.30 wib  
HARI/TANGGAL : Selasa, 07 Maret 2017

<b>Indikator</b>	<b>Nilai</b>				
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berosientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata E = 4,7					

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6$$

Batu Ajo 07 Maret 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli	Guru Sentra	Peneliti/Guru kelas
Siti Hajjah Hasibuan S.Pd	Nur Aisyah Hrp S.Pd	Vinta Elisya Hasibuan

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN GURU -1 (APKG-1)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**



## KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS 1

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Rabu, 08 Maret 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir A = 5					
<b>E. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir B = 4,7					

<b>F. Merencanakan</b>	
2. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5
<b>G. Tampilan RKH</b>	
3. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{5 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,9$$

Batu Ajo, 08 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisy Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30-10.30 wib
HARI/TANGGAL	: Rabu, 08 Maret 2017

<b>Indikator</b>	<b>Nilai</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
6. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				

<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
2. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 5				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 5}{4} = 6,0$$

Batu Ajo, 08 Maret 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisya Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30 – 10.30  
HARI/TANGGAL : Kamis, 09 Maret 2017

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>					
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 4,7				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>					
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7				
<b>C. Merencanakan</b>					
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5				
<b>D. Tampilan RKH</b>					
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5				

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{4,7 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,8$$

Batu Ajo, 09 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30-10.30 wib
HARI/TANGGAL	: Kamis, 09 Maret 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



kelompok, dan/ klasikal					
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

sambil belajar atau belajar seraya bermain	
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6$$

Batu Ajo, 09 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisya Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Jumat 10 Maret 2017

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>A. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>					
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = 4,7				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = 4,7				
<b>C. Merencanakan</b>					
5. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = 5				
<b>D. Tampilan RKH</b>					
3. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = 5				

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{4,7 + 4,7 + 5 + 5}{4} = 4,8$$

Batu Ajo, 01 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli                      Guru Sentra                      Peneliti/Guru kelas  
  
Siti Hajjah Hasibuan S.Pd              Nur Aisyah Hrp S.Pd              Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA    : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM    : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR                         : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK                                        : B  
TEMA    : Tanaman  
SIKLUS     : 1  
WAKTU    : 07.30-10.30 wib  
HARI/TANGGAL                                 : Jumat 10Maret 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
1. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,7				
<b>B. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Rata-rata B = 4,8				
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata C = 4,8				
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata D = 5				
<b>E. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata E = 4,7				

<p>Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{4,7 + 4,8 + 4,8 + 5 + 4,7}{4} = 6$$

Batu Ajo, 10 Maret 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
SIKLUS I  
DI RA TASKI ARIF**

Nama Sekolah : RA Nurul Aqli

Alamat : Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema
-----------	--------------	-------	------



1	Senin, 20 Februari 2017	07,30 -11.00	Tanaman
2	Selasa, 21 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
3	Rabu, 22 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
4	Kamis, 23 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
5	Jum'at, 24 Februari 2017	07,30 – 10.00	Tanaman

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Peneliti/Guru Kelas

Siti Hajjash Hasibuan S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
SIKLUS II  
DI RA TASKI ARIF**

Nama Sekolah : RA Nurul Aqli

Alamat : Desa Pasir Tuntung

Kelompok : B

<b>Pertemuan</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tema</b>
1	Senin, 27 Februari 2017	07,30 -11.00	Tanaman
2	Selasa, 28 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
3	Rabu, 01 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
4	Kamis, 02 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
5	Jum'at, 03 Februari 2017	07,30 – 10.00	Tanaman

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Peneliti/Guru Kelas

Siti Hajjah Hasibuan, S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
DI RA NURUL AQLI  
SIKLUS III**

Nama Sekolah : RA Nurul Aqli

Alamat : Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang

Kelompok : B

<b>Pertemuan</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tema</b>
1	Senin, 06 Februari 2017	07,30 -11.00	Tanaman
2	Selasa, 07 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
3	Rabu, 08 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
4	Kamis, 09 Februari 2017	07,30 – 11.00	Tanaman
5	Jum'at, 10 Februari 2017	07,30 – 10.00	Tanaman

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Peneliti/Guru Kelas

Siti Hajjah Hasibuan, S.Pd

Alfina Ulfa

### **SKENARIO PERBAIKAN**

Tujuan Perbaikan : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional di RA Nurul Aqli Batu Ajo

Siklus : I

Hari/ Tanggal : 20 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan anak yang lebih banyak melakukan sesuatu dan di tambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak meningkatkan kemampuan sosial.

Kegiatan Pengembangan : Dalam ha ini RKH hari ke I, anak-anak akan melakukan kegiatan permainan tradisional.

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai pelajaran
2. Guru bercakap-cakap dengan anak sesuai tema
3. Guru memotivasi anak lewat lagu sesuai tema
4. Guru memperlihatkan alat peraga pada anak
5. Guru memberikan petunjuk cara bermain yang baik dan sopan berdasarkan usianya.
6. Guru mengajak anak untuk mempraktekkan cara bermain dengan baik
7. Guru menghargai hasil karya anak

### **SKENARIO PERBAIKAN**

Tujuan Perbaikan : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional di RA Nurul Aqli Batu Ajo

Siklus : II

Hari/ Tanggal : 27 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan anak yang lebih banyak melakukan sesuatu dan di tambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak meningkatkan kemampuan sosial anak.

Kegiatan Pengembangan : Dalam hal ini RKH hari ke I, anak-anak akan melakukan kegiatan permainan tradisional.

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai pelajaran
2. Guru bercakap-cakap dengan anak sesuai tema
3. Guru memotivasi anak lewat lagu sesuai tema
4. Guru memperlihatkan alat peraga pada anak
5. Guru memberikan petunjuk cara bermain yang baik dan sopan berdasarkan usianya.
6. Guru mengajak anak untuk mempraktekkan cara bermain dengan baik
7. Guru menghargai hasil karya anak

## **SKENARIO PERBAIKAN**

Tujuan Perbaikan : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional di RA Nurul Aqli Batu Ajo

Siklus : III

Hari/ Tanggal : 06 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan anak yang lebih banyak melakukan sesuatu dan di tambah dengan kegiatan anak yang lebih banyak meningkatkan kemampuan sosial.

Kegiatan Pengembangan : Dalam ha ini RKH hari ke I, anak-anak akan melakukan kegiatan permainan tradisional.

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai pelajaran
2. Guru bercakap-cakap dengan anak sesuai tema
3. Guru memotivasi anak lewat lagu sesuai tema
4. Guru memperlihatkan alat peraga pada anak
5. Guru memberikan petunjuk cara bermain yang baik dan sopan berdasarkan usianya.
6. Guru mengajak anak untuk mempraktekkan cara bermain dengan baik
7. Guru menghargai hasil karya anak

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK**

**SIKLUS I**

NO	Nama Anak	Jenis Kelamin		Pertemuan		
		L	P	1	2	3
1	Revina aqila		P	√	√	√
2	Cinta khoirani		P	√	√	√
3	Neysyta tri putri		P	√	√	√
4	Fika sabrina		P	√	√	√
5	Amri kurniawan	L		√	√	√
6	Rendi arfando	L		√	√	√
7	Zahra aprilia		P	√	√	√
8	Irsad zakky		P	√	√	√
9	Virda fadillaha		P	√	√	√
10	Fitria amanda		P	√	√	√
11	Kirani syifa		P	√	√	√
12	Akmal syarif	L		√	√	√
13	Ricky ardiansyah	L		√	√	√
14	Riyan pratama	L		√	√	√
15	Risky ade nanda	L		√	√	√

## DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

### SIKLUS II

NO	Nama Anak	Jenis Kelamin		Pertemuan		
		L	P	1	2	3
1	Revina aqila		P	√	√	√
2	Cinta khoirani		P	√	√	√
3	Neysyta tri putri		P	√	√	√
4	Fika sabrina		P	√	√	√
5	Amri kurniawan	L		√	√	√
6	Rendi arfando	L		√	√	√
7	Zahra aprilia		P	√	√	√
8	Irsad zakky		P	√	√	√
9	Virda fadillaha		P	√	√	√
10	Fitria amanda		P	√	√	√
11	Kirani syifa		P	√	√	√
12	Akmal syarif	L		√	√	√
13	Ricky ardiansyah	L		√	√	√
14	Riyan pratama	L		√	√	√
15	Risky ade nanda	L		√	√	√



## DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

### SIKLUS III

NO	Nama Anak	Jenis Kelamin		Pertemuan		
		L	P	1	2	3
1	Revina aqila		P	√	√	√
2	Cinta khoirani		P	√	√	√
3	Neysyta tri putri		P	√	√	√
4	Fika sabrina		P	√	√	√
5	Amri kurniawan	L		√	√	√
6	Rendi arfando	L		√	√	√
7	Zahra aprilia		P	√	√	√
8	Irsad zakky		P	√	√	√
9	Virda fadillaha		P	√	√	√
10	Fitria amanda		P	√	√	√
11	Kirani syifa		P	√	√	√
12	Akmal syarif	L		√	√	√
13	Ricky ardiansyah	L		√	√	√
14	Riyan pratama	L		√	√	√
15	Risky ade nanda	L		√	√	√

**INSTRUMEN PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
DI RA NURUL AQLI KARYA DESA PASIR TUNTUNG  
KECAMATAN KOTAPINANG  
SIKLUS I**

Kelompok : B  
 Hari / Tanggal : Senin 20 Februari 2017  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah

No	Nama	Indikator Kategori Penilaian															
		Memahami intruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok				Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Revina aqila		√			√				√					√		
2	Cinta khoirani		√				√				√					√	
3	Neysyta tri putri	√					√			√					√		
4	Fika sabrina	√				√					√			√			
5	Amri kurniawan			√				√		√						√	
6	Rendi arfando	√					√				√			√			
7	Zahra aprilia		√				√					√					√
8	Irsad zakky		√			√					√				√		
9	Virda fadillaha		√				√				√			√			
10	Fitria amanda	√						√		√					√		
11	Kirani syifa	√				√					√					√	
12	Akmal syarif	√				√					√				√		

13	Ricky ardiansyah				√				√		√			√				
14	Riyan pratama		√				√			√							√	
15	Risky ade nanda		√					√					√			√		

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**INSTRUMEN PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
DI RA NURUL AQLI KARYA DESA PASIR TUNTUNG  
KECAMATAN KOTAPINANG  
SIKLUS II**

Kelompok : B

Hari / Tanggal : Senin 27 Februari 2017

Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayuran

No	Nama Anak	Memahami intruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok				Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Revina aqila			√		√		√				√			√		
2	Cinta khoirani			√			√	√				√				√	
3	Neysyita tri putri	√							√		√			√			
4	Fika sabrina		√					√				√				√	
5	Amri kurniawan			√							√						√
6	Rendi arfando	√							√				√	√			
7	Zahra aprilia		√			√						√			√		
8	Irsad zakky				√				√			√					√
9	Virda vadillaha		√				√						√			√	

10	Fitria amanda			√						√			√			
11	Kirani syifa				√			√				√				√
12	Akmal syarif		√				√			√					√	
13	Ricky ardiansyah			√				√					√			√
14	Riyan pratama		√				√					√				√
15	Risky ade nanda			√					√		√					√

Ket : BM : Belum Muncul  
MM : Mulai Muncul  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berkembang Sangat

**INSTRUMEN PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
DI RA NURUL AQLI KARYA DESA PASIR TUNTUNG  
KECAMATAN KOTAPINANG  
SIKLUS III**

Kelompok : B  
Hari / Tanggal : Senin 06 Februari 2017  
Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayuran

No	Nama Anak	Memahami intruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Memperlihatkan adanya kerjasama yang baik dalam kelompok				Mampu bermain Petak Umpet, Ular Naga, Engklek			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Revina aqila				√			√					√				√
2	Cinta khoirani				√				√			√					√
3	Neysyita tri putri			√				√					√			√	
4	Fika sabrina				√			√				√					√
5	Amri kurniawan			√					√			√					√
6	Rendi arfando			√				√					√			√	
7	Zahra aprilia				√				√				√			√	

8	Irsad zakky			√			√					√					√	
9	Virda vadillaha				√				√				√					√
10	Fitria amanda			√				√			√							√
11	Kirani syifa				√				√				√				√	
12	Akmal syarif			√				√				√						√
13	Ricky ardiansyah				√				√				√				√	
14	Riyan pratama			√				√					√					√
15	Risky ade nanda				√			√				√					√	

Ket : BM : Belum Muncul  
MM : Mulai Muncul  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berkembang Sangat Baik

### LEMBAR REFLEKSI

#### SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN

Nama : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### A. Refleksi Komponen Pembelajaran

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

Ya sudah sesuai dengan indikator

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan dan indikatornya telah saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak

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

Materi yang telah saya sajikan salah sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena :

Saya memilih materi sesuai dengan kelompok 'B'

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?  
Ya, sudah sesuai dengan indikator yang di tentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media pembelajaran yang saya gunakan seperti gambar Rumah sakit yg saya tentukan

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

Hal ini terjadi karena :

Metode yang saya gunakan adalah metode demonstrasi, sehingga anak-anak memberikan reaksi positif

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

Ya, sudah sesuai alat penilaian yang saya gunakan.

Hal ini terjadi karena :

Alat penilaian yang saya lakukan adalah penugasan dan unjuk kerja yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

## **B. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran**

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

Hal ini terjadi karena :

Saya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yg sudah saya susun.

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

Kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah dalam menata kegiatan.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Saya memberikan kegiatan kepada anak tidak menanyakan terlebih dahulu kepada anak kegiatan apa yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya?

Saya akan menanyakan kepada anak terlebih dahulu kegiatan mana yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kurikulum menjadi kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

Saya merancang pembelajaran dengan menyusun RKH terlebih dahulu yang diangkat dari kurikulum.

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?

Setelah menyusun RKH, saya dengan mudah melaksanakan pembelajaran.

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

Hal positif anak senang dapat mengenali benda, hal tidak negatif anak menjadi tak teratur.

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

Saya mempunyai alasan karena mendapat izin dari dosen pembimbing.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?

( perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya ) Reaksi anak terkendali namun anak sedikit tak teratur.

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

Ya,anak mampu menangkap penjelasan

Hal ini terjadi karena :

Saya menjelaskan atau menangkap materi kepada anak dengan bahasa yang mudah di mengerti anak.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Reaksi anak sangat senang

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

Hal ini terjadi karena :

Saya menilai dengan menggunakan observasi dan penugasaan,

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

Hal ini terjadi karena :

Saya memberikan materi kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan anak

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

Ya,saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu

Hal ini terjadi karena :



Saya suda memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik sehingga anak melaksanakan dengan baik

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

Ya, kegiatan penutup dapat meningkatkan penugasan anak.

Hal ini terjadi karena :

Saya mengulang dan menjelaskan kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan menyenangkan kepada anak tentang materi yang sudah dilaksanakan.

### **LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN**

Nama : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### **C. Refleksi Komponen Pembelajaran**

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

Ya sudah sesuai dengan indikator

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan dan indikatornya telah saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak

7. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Materi yang telah saya sajikan salah sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena :

Saya memilih materi sesuai dengan kelompok 'B'

8. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?  
Ya, sudah sesuai dengan indikator yang di tentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media pembelajaran yang saya gunakan seperti gambar Rumah sakit yg saya tentukan

9. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ?  
Reaksi anak sangat senang

Hal ini terjadi karena :

Metode yang saya gunakan adalah metode demonstrasi, sehingga anak-anak memberikan reaksi positif

10. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Ya,sudah sesuai alat penilaian yang saya gunakan.

Hal ini terjadi karena :

Alat penilaian yang saya lakukan adalah penugasan dan unjuk kerja yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

#### **D. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran**

17. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun?  
Ya,sudah sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Saya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yg sudah saya susun.

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

Kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah dalam menata kegiatan.

19. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Saya memberikan kegiatan kepada anak tidak menanyakan terlebih dahulu kepada anak kegiatan apa yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

20. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya?

Saya akan menanyakan kepada anak terlebih dahulu kegiatan mana yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

21. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kurikulum menjadi kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

22. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

Saya merancang pembelajaran dengan menyusun RKH terlebih dahulu yang diangkat dari kurikulum.

23. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?

Setelah menyusun RKH, saya dengan mudah melaksanakan pembelajaran.

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

Hal positif anak senang dapat mengenali benda, hal tidak negatif anak menjadi tak teratur.

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

Saya mempunyai alasan karena mendapat izin dari dosen pembimbing.

26. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?

( perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya ) Reaksi anak terkendali namun anak sedikit tak teratur.

27. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan(misalnya : anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat) ?

Ya, anak mampu menangkap penjelasan

Hal ini terjadi karena :

Saya menjelaskan atau menangkap materi kepada anak dengan bahasa yang mudah di mengerti anak.

28. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Reaksi anak sangat senang

29. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan? ya, sudah sesuai dengan indikator.

Hal ini terjadi karena :

Saya menilai dengan menggunakan observasi dan penugasaan,

30. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan? ya, anak mencapai indikator.

Hal ini terjadi karena :

Saya memberikan materi kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan anak

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

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu

Hal ini terjadi karena :

Saya sudah memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik sehingga anak melaksanakan dengan baik

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

Ya, kegiatan penutup dapat meningkatkan penguasaan anak.

Hal ini terjadi karena :

Saya mengulang dan menjelaskan kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan menyenangkan kepada anak tentang materi yang sudah dilaksanakan.

### **LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN**

Nama : Vinta Elisya Hasibuan

NPM : 1301240039

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### **E. Refleksi Komponen Pembelajaran**

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

Ya sudah sesuai dengan indikator

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan dan indikatornya telah saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak

12. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Materi yang telah saya sajikan salah sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena :

Saya memilih materi sesuai dengan kelompok 'B'

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

Ya, sudah sesuai dengan indikator yang di tentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media pembelajaran yang saya gunakan seperti gambar Rumah sakit yg saya tentukan

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

Reaksi anak sangat senang

Hal ini terjadi karena :

Metode yang saya gunakan adalah metode demonstrasi, sehingga anak-anak memberikan reaksi positif

15. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Ya, sudah sesuai alat penilaian yang saya gunakan.

Hal ini terjadi karena :

Alat penilaian yang saya lakukan adalah penugasan dan unjuk kerja yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

#### **F. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran**

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

Ya, sudah sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Saya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yg sudah saya susun.

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

Kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah dalam menata kegiatan.

35. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Saya memberikan kegiatan kepada anak tidak menanyakan terlebih dahulu kepada anak kegiatan apa yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

36. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya?

Saya akan menanyakan kepada anak terlebih dahulu kegiatan mana yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

37. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kurikulum menjadi kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

38. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

Saya merancang pembelajaran dengan menyusun RKH terlebih dahulu yang diangkat dari kurikulum.

39. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?

Setelah menyusun RKH, saya dengan mudah melaksanakan pembelajaran.

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

Hal positif anak senang dapat mengenali benda, hal tidak negatif anak menjadi tak teratur.

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

Saya mempunyai alasan karena mendapat izin dari dosen pembimbing.

42. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?

( perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya ) Reaksi anak terkendali namun anak sedikit tak teratur.

43. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya : anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat) ?

Ya, anak mampu menangkap penjelasan

Hal ini terjadi karena :

Saya menjelaskan atau menangkap materi kepada anak dengan bahasa yang mudah di mengerti anak.

44. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Reaksi anak sangat senang

45. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan? ya, sudah sesuai dengan indikator.

Hal ini terjadi karena :

Saya menilai dengan menggunakan observasi dan penugasaan,

46. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan? ya, anak mencapai indikator.

Hal ini terjadi karena :



Saya memberikan materi kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan anak

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

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu

Hal ini terjadi karena :

Saya sudah memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik sehingga anak melaksanakan dengan baik

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

Ya, kegiatan penutup dapat meningkatkan penguasaan anak.

Hal ini terjadi karena :

Saya mengulang dan menjelaskan kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan menyenangkan kepada anak tentang materi yang sudah dilaksanakan.

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Senin, 20 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>E. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	1	2	3	4	5
9. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir A = 3,8					
<b>F. Pengorganisasian kegiatan</b>	1	2	3	4	5
9. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir B = 4,5					
<b>G. Merencanakan</b>					
3. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir C = 4					
<b>H. Tampilan RKH</b>					
5. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir D = 4,5					

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{3,8 + 4,5 + 4 + 4,5}{4} = 4,2$$

Batu Ajo, 20 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisyah Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisyah Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30-10.30 wib  
HARI/TANGGAL : Senin, 20 Februari 2017

<b>Indikator</b>	<b>Nilai</b>				
<b>F. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
10. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A= 4,1				
<b>G. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
7. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

9. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata B =				
<b>H. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
6. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata C =				
<b>I. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
3. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata D =				
<b>J. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Keaktifan pembelajaran I					
	Rata-rata E =				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad +}{4} =$$

Batu Ajo, 11 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisya Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN GURU -1 (APKG-1)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**

### KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS 1

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Selasa, 12 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>I. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A =				
<b>J. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Rata-rata butir B =
<b>K. Merencanakan</b>	
4. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C =
<b>L. Tampilan RKH</b>	
7. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D =

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad}{4} =$$

Batu Ajo, 12Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan



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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30-10.30 wib
HARI/TANGGAL	: Selasa, 12 Februari 2017

<b>Indikator</b>	<b>Nilai</b>				
<b>K. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
19. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Melakukan kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

27. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A=				
<b>L. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata B =				
<b>M. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
11. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata C =				

<b>N. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Rata-rata D =				
<b>O. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
9. Penguasaan substansi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12. Keaktifan pembelajaran I					
	Rata-rata E =				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad}{4} =$$

Batu Ajo, 12 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30 – 10.30  
HARI/TANGGAL : Senin, 13 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>M. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>					
17. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A =				

<b>N. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
17. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B =				
<b>O. Merencanakan</b>					
5. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C =				
<b>P. Tampilan RKH</b>					
9. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D =				

**Nilai APKG 1**

Nilai R =  $\frac{\quad + \quad + \quad + \quad}{4} =$

Batu Ajo, 13 Februari 2017

Diketahui  
Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30-10.30 wib
HARI/TANGGAL	: Rabu,13 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
<b>P. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
28. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

sistematis	
32. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
33. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
34. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
35. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
36. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A=
<b>Q. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
19. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
20. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
21. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
22. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
23. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
24. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata B =
<b>R. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
16. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

17. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata C =				
<b>S. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
7. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata D =				
<b>T. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Keaktifan pembelajaran I					
	Rata-rata E =				

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

R =  $\frac{\quad + \quad + \quad + \quad}{4} =$



Batu Ajo, 13 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA	: Vinta Elisya Hasibuan
NPM	: 1301240039
TEMPAT MENGAJAR	: RA Nurul Aqli
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman
SIKLUS	: 1
WAKTU	: 07.30 – 10.30
HARI/TANGGAL	: Senin, 14 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
<b>Q. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
21. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

22. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A =				
<b>R. Pengorganisasian kegiatan</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
21. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B =				
<b>S. Merencanakan</b>					
6. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C =				
<b>T. Tampilan RKH</b>					
11. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D =				

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad +}{4} =$$

Batu Ajo, 14 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30-10.30 wib  
HARI/TANGGAL : Kamis, 14 Februari 2017

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
U. Melakukan kegiatan pembelajaran					
37. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

38. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44. Menggunakan waktu pembelajaran secara efesien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A=				
<b>V. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
25. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Rata-rata B =
<b>W. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
21. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
22. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
23. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
24. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
25. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata C =
<b>X. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
9. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata D =
<b>Y. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
17. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
18. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
19. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
20. Keaktifan pembelajaran I	
	Rata-rata E =

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....  
.....  
.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{+ + +}{4} =$$

Batu Ajo, 14 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30 – 10.30  
HARI/TANGGAL : Jum'at, 15 Februari 2017

<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
<b>U. Menentukan tema, Indikator, Hasil belajar serta mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
25. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A =				
<b>V. Pengorganisasian kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
25. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Kegiatan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B =				
<b>W. Merencanakan</b>					
7. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C =				
<b>X. Tampilan RKH</b>					
13. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D =				

**Nilai APKG 1**

$$\text{Nilai R} = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad}{4} =$$

Batu Ajo, 15 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

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

NAMA : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
TEMPAT MENGAJAR : RA Nurul Aqli  
KELOMPOK : B  
TEMA : Tanaman  
SIKLUS : 1  
WAKTU : 07.30-10.30 wib  
HARI/TANGGAL : jum'at, 15 Februari 2017



<b>Indikator</b>	<b>Nilai</b>				
<b>Z. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
46. Melakukan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47. Melakukan kegiatan pemberlajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
50. Melaksanakan kegiatan pembelajaran serta individual, kelompok, dan/ klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
52. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
53. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
54. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butiran A=				
<b>AA. Mengelola interaksi edukatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
31. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

34. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata B =				
<b>BB. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
26. Menggunakan pendekatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata C =				
<b>CC. Melaksanakan penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
11. Melaksanakan pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Melaksanakan pembelajaran pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata D =				
<b>DD. Kesan umum kegiatan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
21. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Peka terhadap kesalahan bahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

23. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
24. Keaktifan pembelajaran I	
	Rata-rata E =

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

.....

.....

.....

**Nilai APKG 2**

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad +}{4} =$$

Batu Ajo, 15 Februari 2017

Diketahui

Kepala RA Nurul Aqli

Guru Sentra

Peneliti/Guru kelas

Siti Hajjah Hasibuan S.Pd

Nur Aisyah Hrp S.Pd

Vinta Elisya Hasibuan

**LEMBAR REFLEKSI**  
**SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN**

Nama : Vinta Elisya Hasibuan

NPM : 1301240039

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

## **G. Refleksi Komponen Pembelajaran**

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

Ya sudah sesuai dengan indikator

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan dan indikatornya telah saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak

17. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Materi yang telah saya sajikan salah sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena :

Saya memilih materi sesuai dengan kelompok 'B'

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

Ya, sudah sesuai dengan indikator yang di tentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media pembelajaran yang saya gunakan seperti gambar Rumah sakit yg saya tentukan

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

Reaksi anak sangat senang

Hal ini terjadi karena :

Metode yang saya gunakan adalah metode demonstrasi, sehingga anak-anak memberikan reaksi positif

20. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Ya, sudah sesuai alat penilaian yang saya gunakan.

Hal ini terjadi karena :

Alat penilaian yang saya lakukan adalah penugasan dan unjuk kerja yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

#### **H. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran**

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

Ya, sudah sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Saya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yg sudah saya susun.

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

Kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah dalam menata kegiatan.

51. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Saya memberikan kegiatan kepada anak tidak menanyakan terlebih dahulu kepada anak kegiatan apa yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

52. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya?

Saya akan menanyakan kepada anak terlebih dahulu kegiatan mana yg ingin dilakukannya terlebih dahulu.

53. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kurikulum menjadi kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

54. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

Saya merancang pembelajaran dengan menyusun RKH terlebih dahulu yang di angkat dari kurikulum.

55. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?  
Setelah menyusun RKH,saya dengan mudah melaksanakan pembelajaran.

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

Hal positif anak senang dapat mengenali benda,hal tidak negatif anak.menjadi tak teratur.

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

Saya mempunyai alasan karena mendapat izin dari dosen pembimbing.

58. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?

( perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya ) Reaksi anak terkendali namun anak sedikit tak teratur.

59. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan(misalnya : anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat) ?

Ya,anak mampu menangkap penjelasan

Hal ini terjadi karena :

Saya menjelaskan atau menangkap materi kepada anak dengan bahasa yang mudah di mengerti anak.

60. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Reaksi anak sangat senang

61. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?  
ya,sudah sesuai dengan indikator.

Hal ini terjadi karena :

Saya menilai dengan menggunakan observasi dan penugasaan,

62. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?  
ya, anak mencapai indikator.

Hal ini terjadi karena :

Saya memberikan materi kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan anak

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

Ya,saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu

Hal ini terjadi karena :

Saya suda memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik sehingga anak melaksanakan dengan baik

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

Ya, kegiatan penutup dapat meningkatkan penugasan anak.

Hal ini terjadi karena :

Saya mengulang dan menjelaskan kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan menyenangkan kepada anak tentang materi yang sudah di laksanakan.

# RAUDHATUL ATHFAL NURUL AQLI

Jl. Karya Desa Pasir Tuntung Dusun Karya Batu Ajo Desa Pasir Tuntung  
Kecamatan Kotapinang

---

Nomor : 421.9/ 03 / TK. NA/BA/VII /2016 Kotapinang,11  
februari 2017  
Lamp :  
Hal : Balasan Izin Riset

Kepada Yth : Dekan  
Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara  
Di.  
Tempat  
Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum wr.wb

Sehubungan dengan surat Mohon Izin Riset yang telah kami terima, dan untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar Sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara (UMSU), maka kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut dalam mengadakan Penelitian/Riset dan Pengumpulann Data dengan memberikan informasi dan fasilitas seadanya.

Kepada :

Nama : Vinta Elisya Hasibuan  
NPM : 1301240039  
Semester : VIII  
Fakultas : Agama Islam  
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal  
Judul Skripsi : **“ Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang.**

Demikian Surat Balasan ini kami sampaikan, semoga dapat bermanfaat dan di pergunakan seperlunya, dan semoga Allah meridhoinya, Amin



Wassalamu'alaikum wr.wb.

Ka. RA Nurul Aqli

Siti Hajjah Hasibuan. S.Pd

## PENGESAHAN PERGANTIAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : VINTA ELISYA HASIBUAN

NPM : 1301240039

Fakultas : AGAMA ISLAM

Jurusan : PGRA

Disetujui untuk mengganti judul skripsi

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Yakin Medan

Telah di ganti menjadi

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang

Medan, 31 Maret 2017

Ketua Jurusan  
Diketahui/disetujui

Dekan

Drs. Zulkarnain Lubis. MA  
Muhammad Qorib, MA

Dr.

Medan,.....Maret 2016

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplor  
Hal : Skripsi A.n Vinta Elisya Hasibuan  
Kepada : **Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU**

DI

Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n VINTA ELISYA HASIBUAN yang berjudul : "UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN," maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu pendidikan pada fakultas Agama Islam UMSU Medan.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya di ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

## **BERIT ACARA PENGESAHAN SEKRIPSI**

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

**NAMA MAHASISWA : Vinta Elisya Hasibuan**

**NPM : 1301240039**

**PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**

**HARI,TANGGAL :**

**WAKTU :**

### **TIM PENGUJI**

**PENGUJI I :**

**PENGUJI II :**

### **PANITIA PENGUJI**

**Ketua**

**Sekretaris**