

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TAKTIK DENGAN
KEGIATAN BERMAIN DENGAN ALAT DI RA UMMI
FAUZIAH PADANG MATINGGI RANTAU PRAPAT**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh

ADAWIYAH
NPM. 1701240011P

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

NAMA MAHASISWA : Adawiyah
NPM : 1701240011P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Sabtu, 20 Oktober 2018
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Drs. Mario Kasduri, MA
PENGUJI II : Mawaddah Nst, M.Psi

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TAKTIK DENGAN
KEGIATAN BERMAIN DENGAN ALAT DI RA UMMI
FAUZIAH PADANG MATINGGI RANTAU PRAPAT**

SKRIPSI

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

Oleh :

ADAWIYAH
NPM. 1701240011P

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

Nama : ADAWIYAH
NPM : 1701240011P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TAKTIK DENGAN KEGIATAN BERMAIN DENGAN ALAT DI RA UMMI FAUZIAH PADANG MATINGGI RANTAU PRAPAT**

Medan, 13 Oktober 2018

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

Disetujui Oleh:

KETUA PRODI PIAUD



Widya Masitah, S.Psi, M.Psi



DEKAN



Dr. Muhammad Qorib, MA



Unswal, Center of Excellence

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061)-6624576 Fax. (061)662
Website : <http://www.umsu.ac.id> Email : rektor@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata Satu (S1)

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

Nama Mahasiswa : ADAWIYAH
NPM : 1701240011P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TAKTIK DENGAN KEGIATAN BERMAIN DENGAN ALAT DI RA UMMI FAUZIAH PADANG MATINGGI RANTAU PRAPAT**

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
09/10-2018	Perbaikan bahan tulis, lengkapi RPPM, RPPH pra siklus, RPPH Siklus 1 sesuai kom dengan EAB IV RPPH Siklus 2, RPPH Siklus III, lengkapi dokumen pra siklus	<i>[Signature]</i>	
10/10-2018	lengkapi skenario perbaikan Siklus 1, 2, 3, Dokumentasi. Siklus 1, 2, 3	<i>[Signature]</i>	
13/10-2018	Acc sidang	<i>[Signature]</i>	

Medan, 13 Oktober 2018



Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Pembimbing

[Signature]

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

Medan, 12 Oktober 2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (Tiga) Exemplar
Hal : Skripsi a.n. Adawiyah
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 Adawiyah yang berjudul: UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TAKTIK DENGAN KEGIATAN BERMAIN DENGAN ALAT DI RA UMMI FAUZIAH PADANG MATINGGI RANTAU PRAPAT, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu pendidikan Fakultas Agama Islam Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini UMSU.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061)-6624576 Fax. (061)662
Website : <http://www.umsu.ac.id> Email : rektor@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Adawiyah
NPM : 1701240011P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Taktik Dengan Kegiatan Bermain Dengan Alat Di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 17 Desember 2018

Hormat Saya,

Yang Membuat Pernyataan


Adawiyah

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI KU PERSEMBAHKAN UNTUK ALMAMATER TERCINTA

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS AGAMA ISLAM UMSU MEDAN

ABSTRAK

ADAWIYAH, MPM. 1701240011P, JUDUL SKRIPSI: UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TAKTIK DENGAN KEGIATAN BERMAIN DENGAN ALAT DI RA UMMI FAUZIAH PADANG MATINGGI RANTAU PRAPAT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dari data yang dihasilkan melalui metode observasi, format penilaian kemampuan dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat dengan jumlah anak 20 orang, 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan melalui kegiatan bermain dengan alat dapat meningkatkan kemampuan taktik pada anak usia dini di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat tahun ajaran 2018/2019. Hasil observasi dan refleksi pada pratindakan diperoleh data sebesar 37,75 % dengan kriteria keberhasilan “KURANG”. Pada siklus I setelah menerapkan kegiatan bermain dengan alat dalam meningkatkan kemampuan taktik anak cenderung belum meningkat lebih jauh dilihat dari persentasi anak mencapai rata-rata hanya 58,75 % dengan kriteria “CUKUP”. Pada siklus II setelah menerapkan kegiatan bermain dengan alat dalam meningkatkan kemampuan taktik anak terjadi peningkatan lebih baik dilihat dari persentasi anak mencapai rata-rata 82,50 % dengan kriteria “BAIK SEKALI” namun masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu minimal 85,00 %. Pada siklus III kemampuan taktik anak setelah mengikuti kegiatan bermain dengan alat meningkat menjadi rata-rata 95,00 % dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan melalui kegiatan bermain dengan alat dapat meningkatkan kemampuan taktik anak usia dini. Dari hasil penelitian ini direkomendasikan kepada guru-guru di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat untuk memilih kegiatan bermain yang lebih baik dan kreatif untuk menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan taktik pada anak.

Kata Kunci: Kemampuan Taktik, Bermain Alat.

ABSTRACT

ADAWIYAH, NPM. 1701240011P, EFFORTS TO IMPROVE TACTIC ABILITY BY PLAYING WITH TOOLS IN RA UMMI FAUZIAH PADANG MATINGGI RANTAU PRAPATP

This study aims to determine the improvement of children's tactics through playing with tools in RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat. To obtain data in this study the author uses a class action research method from the data generated through the observation method, the format of ability assessment and documentation. This research was carried out in RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat with a total of 20 children, 10 boys and 10 girls. The results of the study show that through playing with tools can improve tactic skills in early childhood in RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat 2018/2019 school year. The results of observation and reflection on pre-action obtained data of 37.75% with the success criteria "LESS". In the first cycle after implementing playing activities with tools in improving children's tactical abilities tend to have not increased further seen from the percentage of children reaching an average of only 58.75% with the criteria "ENOUGH". In the second cycle after implementing playing activities with tools to improve children's tactics, there was a better improvement seen from the percentage of children reaching an average of 82.50% with the criteria of "GOOD ONCE" but still not fulfilling the indicators of success to be achieved, namely a minimum of 85.00 %. In the third cycle the children's tactical ability after participating in playing activities with tools increased to an average of 95.00% with very good criteria, so that it can be concluded through playing activities with tools can improve early childhood tactics. From the results of this study recommended to teachers in RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat to choose better and more creative playing activities to be one of the ways that can be used in improving tactics for children.

Keywords: Tactic Ability, Playing Tools.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah Swt, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Taktik Dengan Kegiatan Bermain Dengan Alat Di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat”. Shalawat berangkaikan salam marilah kita hadiahkan kepada Rasulullah SAW, semoga kita mendapatkan syafa'atnya di yaumil mahsar kelak, *amin ya robbal 'alamin*.

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat guru dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd). Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya, masing-masing kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA, Dekan Fakultas Agama Islam UMSU Medan yang telah banyak mengarahkan penulis selama masa perkuliahan.
2. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi, Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UMSU Medan.
3. Ibu Juli Maini Sitepu, S.Psi. MA selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Dra. Nila Kesuma Dalimunthe selaku Kepala RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian pada RA yang dipimpinnya.
5. Ibu Erlinawati Nasution, S.Pd sebagai kolaborator yang banyak mambantu pada saat penelitian dilaksanakan.

Akhirnya penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Agustus 2018
Penulis

ADAWIYAH
NPM. 1701240011P

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR DIAGRAM	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Cara Memecahkan Masalah	7
E. Hipotesis Tindakan	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORETIS	
A. Kemampuan Taktik	9
1. Pengertian Taktik	9
2. Ciri-Ciri Taktik Pada Anak Usia Dini	10
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Taktik Pada Anak Usia Dini	11
4. Cara Menstimulasi Taktik Pada Anak Usia Dini	12
B. Kegiatan Bermain	13
1. Pengertian Bermain	13
2. Tujuan dan Fungsi Bermain	14
3. Pentingnya Bermain.....	16
C. Alat Permainan Pada Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Alat Permainan	17
2. Manfaat Alat Permainan	17
3. Implementasi Dalam Pendidikan	18
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	21
1. Tempat Penelitian	21
2. Waktu Penelitian	21
3. Siklus Penelitian	21
B. Persiapan PTK	22
C. Subjek Penelitian	23

D. Sumber Data	23
1. Anak	23
2. Guru	24
3. Teman Sejawat dan Kolaborator	24
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	25
1. Teknik Pengumpulan Data	25
2. Alat Pengumpulan Data	25
F. Indikator Kinerja	28
1. Anak	28
2. Guru	28
G. Analisis Data	28
H. Prosedur Penelitian	29
1. Tahap Perencanaan (<i>Planing</i>)	29
2. Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	29
3. Pengamatan (<i>Observing</i>)	30
4. Refleksi (<i>Reflecting</i>)	30
I. Personalia Penelitian	31
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	32
B. Deskripsi Prasiklus	32
C. Hasil Penelitian	35
1. Deskripsi Tindakan Siklus I	35
2. Deskripsi Tindakan Siklus II	41
3. Deskripsi Tindakan Siklus III	47
D. Pembahasan	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	
DOKUMENTASI	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. : Alat Permainan PAUD	5
Gambar 2.1. : Contoh Alat Permainan	18

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1.1. : Kerangka Pemecahan Masalah	7
Diagram 3.1. : Desain Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III	22

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. : Data Anak	23
Tabel 3.2. : Nama Kepala RA dan Guru	24
Tabel 3.3. : Instrumen Observasi Penilaian Anak	25
Tabel 3.4. : Indikator Kreativitas Guru Mengajar	27
Tabel 3.5. : Personalia Penelitian	36
Tabel 4.1. : Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Sebelum Tindakan	33
Tabel 4.2. : Kreativitas Guru Melaksanakan Pembelajaran Siklus I	37
Tabel 4.3. : Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Siklus I	38
Tabel 4.4. : Kreativitas Guru Melaksanakan Pembelajaran Siklus II	42
Tabel 4.5. : Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Siklus II	44
Tabel 4.6. : Kreativitas Guru Melaksanakan Pembelajaran Siklus III	48
Tabel 4.7. : Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Siklus III	49

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1. : Persentase Kemampuan Taktik Anak Pratindakan	34
Grafik 4.2. : Persentase Kemampuan Taktik Anak Siklus I	39
Grafik 4.3. : Persentase Kemampuan Taktik Anak Siklus II	45
Grafik 4.4. : Persentase Kemampuan Taktik Anak Siklus III	51
Grafik 4.5. : Laju Peningkatan Kemampuan Taktik Anak Sejak Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan taktik pada anak usia dini menjadi salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan motorik kasar yang patut menjadi perhatian bagi guru disamping perkembangan aspek lainnya. Kemampuan taktik juga merupakan aspek pendidikan pada masa usia dini yang sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 yang berbunyi:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Berdasarkan Undang-Undang tersebut maka kemampuan taktik berkaitan dengan perkembangan jasmani pada anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain dan belajar sesuai dengan usia anak. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di Raudhatul Athfal atau RA, guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang akan diberikan kepada anak, alat permainan apa yang akan digunakan untuk pembelajaran di Raudhatul Athfal atau RA.

Alat permainan ini selain memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak Raudhatul Athfal atau RA. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kenyataan ini sejalan dengan apa yang dikemukakan M. Fadhillah, sebagai berikut:

¹Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Dalam Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, (Bandung: Citra Umbara, 2012), hlm. 151.

Dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa, sosial emosional, kreativitas, maupun seni.²

Pembelajaran di Raudhatul Athfal atau RA memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologi anak. Prinsip dasar pendekatan pembelajaran anak di Raudhatul Athfal atau RA meliputi bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang demokratis, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing Raudhatul Athfal atau RA.

Kegiatan pembelajaran perlu memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggungjawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan bermain dan belajar merupakan dunia anak. Pada masa usia dini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan

²M. Fadhillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 1.

menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Oleh karena itu alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Riana Mashar sebagai berikut:

Perkembangan aspek kognitif, emosi dan aspek lain, sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang berpengaruh positif bagi individu akan memungkinkan berkembangnya potensi yang optimal. Anak usia dini dengan karakteristik khusus yang dimiliki, mempunyai cara belajar yang berbeda dengan tahap-tahap perkembangan selanjutnya, salah satu cara belajar anak usia dini melalui bermain.³

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Pada dasarnya permainan yang dapat mendatangkan kemampuan taktik atau ketangkasan adalah hal yang diperkenankan dalam Islam. Bermain bagi anak merupakan satu kebutuhan. Bagaimana anjuran, arahan dan ajaran Islam mengenai pentingnya bermain dan permainan yang diperbolehkan bagi anak dengan syarat, aturan dan batas-batas yang telah ditentukan oleh syari'at Allah dalam etika dan ajaran Islam.

Islam adalah agama realita dan kehidupan. Islam tidak memaksakan kepada manusia agar setiap perkataannya adalah dzikir, setiap kebiasuannya adalah tafakur, setiap pemikirannya adalah pelajaran, dan setiap kekosongannya adalah ibadah. Tetapi Islam mengakui tuntutan naluri kemanusiaan, kegembiraan dengan bermain, bercanda dan bergurau, dengan syarat masih pada batas-batas yang telah

³Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 15.

ditentukan oleh syari'at Allah dan berada dalam lingkup etika Islam. Terkait dengan adanya isyarat tentang bermain dan permainan di dalam Islam, dapat dilihat pada ayat berikut:

قَالُوا يَا أَبَانَا مَا لَكَ لَا تَأْمَنَّا عَلَىٰ يُوسُفَ وَإِنَّا لَهُ لَنَنصِحُونَ ﴿١١﴾ أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ ﴿١٢﴾ قَالَ إِنِّي لَيَحْزُنُنِي أَنْ تَذْهَبُوا بِهِ وَأَخَافُ أَنْ يَأْكُلَهُ الذِّئْبُ وَأَنْتُمْ عَنْهُ غَافِلُونَ ﴿١٣﴾

Artinya: Mereka berkata: "Wahai ayah kami, apa sebabnya kamu tidak mempercayai kami terhadap Yusuf, padahal sesungguhnya kami adalah orang-orang yang mengingini kebaikan baginya. Biarkanlah dia pergi bersama Kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya." Berkata Ya'qub: "Sesungguhnya kepergian kamu bersama Yusuf amat menyedihkanku dan aku khawatir kalau-kalau dia dimakan serigala, sedang kamu lengah dari padanya". (Q.S. Yusuf/12: 11-13).⁴

Pendidik Raudhatul Athfal atau RA sebagai ujung tombak dan fasilitator dalam pembelajaran di lembaga Raudhatul Athfal atau RA hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan menyeluruh mengenai alat permainan dan pengembangannya yang digunakan untuk anak usia dini karena alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya juga sebagai sumber yang mutlak diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan pendidikan saat ini, berkembang pula model-model pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam meningkatkan kemampuan taktis anak-anak dalam bermain. Pendekatan taktik mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan taktik dalam situasi permainan. Dengan demikian siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa.

⁴Kemenag RI, *Al-Qur'anul Karim Dan Tajwid*, (Surakarta: Az-Ziyadah, 2014), hlm. 236.

Tujuan utama dari pendekatan taktik dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Pendekatan taktik bermain membantu memikirkan guru untuk menguji kembali pandangan filosofis mereka pada pendidikan bermain. Model mengajar ini memungkinkan siswa untuk menyadari keterkaitan antara bermain dan peningkatan penampilan bermain mereka. Pembelajaran melalui model pembelajaran pendekatan taktik membiasakan siswa untuk melatih kognitif, afektif, dan psikomotor. Kesadaran akan taktik, menggunakan dasar kemampuan untuk menekankan masalah-masalah taktik yang muncul selama permainan. Hal itu sekaligus dapat memilih respons tersebut, mungkin terletak pada keterampilan gerak dalam permainan.

Dilihat dari segi aspek perkembangan anak usia dini, maka salah satu bentuk permainan fisik yang melibatkan kemampuan fisik dan taktik masuk dalam ranah kecerdasan kinestetik. Pada umumnya, alat permainan yang dapat digunakan anak usia dini di sekolah adalah jungkit-jungkit. M. Fadhillah mengatakan bahwa “alat permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak ialah jungkit-jungkit”.⁵ Selain jungkit-jungkit, alat permainan seperti bola juga bisa digunakan sebagai alat permainan yang berkaitan dengan kemampuan taktik anak.

Gambar 1.1. Alat Permainan PAUD



Alat permainan tersebut sangat umum berada di tingkat sekolah Raudhatul Athfal. Alat tersebut minimal dilakukan oleh dua orang yang menekankan pada fisik motorik anak. Dalam permainan tersebut akan melatih kemampuan taktik anak

⁵Fadhillah, *op.cit*, hlm. 150.

karena anak diharuskan berkonsentrasi dan kehati-hatian agar tidak mengalami cedera atau terjatuh. Melalui kegiatan bermain dengan jungkit-jungkit, akan melatih kemampuan taktik anak karena ada unsur ketangkasan didalamnya. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan M. Fadhillah bahwa “aktivitas bermain jungkit-jungkit dapat menguatkan otot, keseimbangan, dan ketangkasan pada anak”.⁶ Begitu halnya dengan bermain bola yang sangat membutuhkan kemampuan taktik dalam memainkannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat diketahui bahwa ada indikasi perkembangan fisik dan sosial anak masih belum berkembang maksimal. Rata-rata anak masih kurang berani melakukan taktik bermain secara penuh dengan segala kemampuan yang dimiliki. Masih banyak anak yang takut dan mengatakan tidak berani untuk mencoba permainan fisik. Kemampuan anak di sekolah ditekankan pada aspek akademik anak daripada keterampilan fisik dan taktik. Anak kurang memiliki sikap peduli pada orang lain, dan lain-lain.

Berdasarkan temuan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Taktik Dengan Kegiatan Bermain Dengan Alat Di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat**”.

B. Identifikasi Masalah

Ada beberapa masalah terkait dengan kemampuan taktik dan dampak bermain anak, antara lain:

1. Rata-rata anak masih kurang berani melakukan taktik bermain secara penuh dengan segala kemampuan yang dimiliki.
2. Masih banyak anak yang takut dan mengatakan tidak berani untuk mencoba permainan fisik.
3. Kemampuan anak di sekolah ditekankan pada aspek akademik anak daripada keterampilan fisik dan taktik.
4. Anak kurang memiliki sikap peduli pada teman.

⁶*Ibid.*

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Bagaimana peningkatan kemampuan taktik anak dengan kegiatan bermain dengan alat di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat?

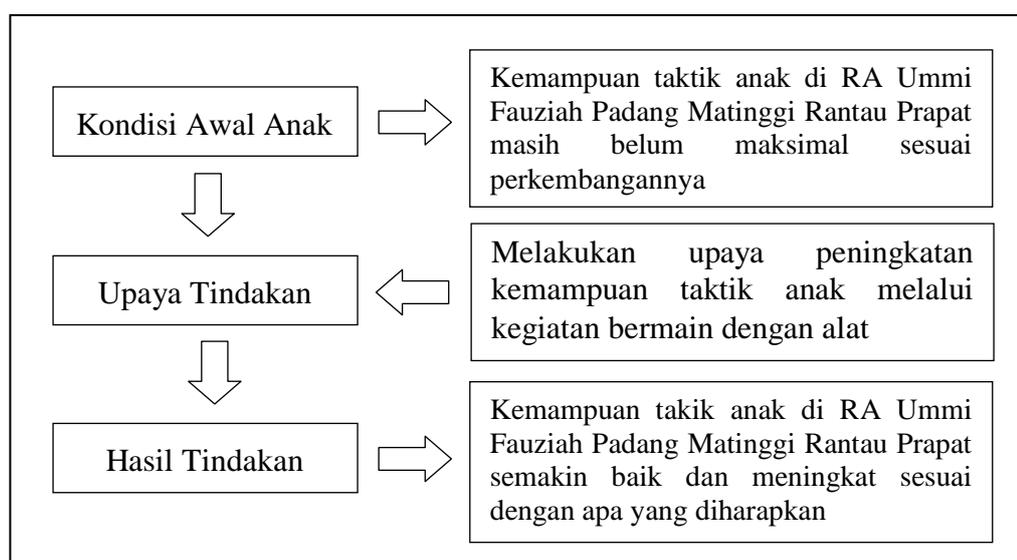
D. Cara Memecahkan Masalah

Kemampuan taktik anak yang masih kurang maksimal di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat tentu menjadi masalah yang harus segera diselesaikan. Adapun cara yang akan dilakukan adalah dengan menerapkan kegiatan bermain dengan alat seperti bola dan hula hoop. Dalam kegiatan bermain tersebut diharapkan akan mampu meningkatkan kemampuan taktik anak dan tumbuhnya sikap peduli anak pada orang lain atau teman.

Langkah yang dilakukan adalah dengan merencanakan kegiatan pembelajaran dan menyusun strategi pembelajaran sesuai dengan Standar Operasional Prosedur pembelajaran di Raudhatul Athfal atau RA seperti menyusun RPPM dan RPPH, lembar observasi dan penilaian. Semua kegiatan tersebut difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan taktik anak sebagai pengembangan pada aspek kecerdasan kinestetik atau fisik anak.

Kerangka pemecahan masalah yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian, dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1.1. Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain dengan alat dapat meningkatkan kemampuan taktik anak di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan taktik anak di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan yang dapat dijadikan bahan kajian bagi mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak usia dini, terutama terkait dengan peningkatan kemampuan taktik anak.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi guru sebagai masukan tentang kegiatan yang dapat dilakukan guna meningkatkan kemampuan taktik anak dalam bermain.
 - b. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuannya terutama kemampuan taktik dan ketangkasannya dalam memainkan sebuah permainan.
 - c. Bagi Peneliti. Memberikan pengalaman konkrit terkait dengan aspek perkembangan anak di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Taktik

1. Pengertian Taktik

Kemampuan taktik pada dasarnya merupakan bagian dari kecerdasan kinestetik pada anak usia dini yang berhubungan dengan kemampuan gerak tubuh atau fisik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, taktik berarti “rencana atau tindakan yang bersistem untuk mencapai tujuan; pelaksanaan strategi; siasat; muslihat”.⁷ Dalam sebuah Blog Umakur’s dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan taktik sebagai berikut:

Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai didalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Atau dengan kata lain taktik adalah siasat yang dipakai untuk menembus pertahanan lawan secara sportif sesuai dengan kemampuan yang telah dimilikinya.⁸

Kemudian, menurut Nossek dalam Anang mengartikan “taktik sebagai pengaturan rencana perjuangan yang pasti untuk mencapai keberhasilan dalam pertandingan”.⁹

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan seseorang dan lawan yang dihadapi. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai di dalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Taktik diterapkan pada saat permainan sedang berlangsung.

⁷Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), hlm. 1125.

⁸Anonim, *Taktik, Teknik*, Dikutip dari: <https://umakur.wordpress.com/2010/10/11/taktik-teknik/>, Diakses: 3 Juni 2018.

⁹Anang Dwi, *Tingkat Pengetahuan Taktik Dan Strategi Bermain Sepak Bola Pemain UKM Sepakbola UNY*, Skripsi, (UNY: FIK, 2011), hlm. 86.

2. Ciri-Ciri Taktik Pada Anak Usia Dini

Kemampuan taktik anak sebagai bagian dari kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, dan sentuhan.

Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes, dan cekatan. Mereka cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggantung, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, mengecat dan menulis. Mereka mempunyai kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Mereka memerlukan kegiatan belajar yang bersifat kinestetik dan dinamis. Terkait dengan ciri-ciri taktik pada anak usia dini, menurut Khadijah sebagai berikut:

- a. Frekuensi gerak anak yang tinggi serta kekuatan dan kelincahan tubuh
- b. Kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki
- c. Kemampuan, keluwesan dan kelenturan gerak lokomotor
- d. Kemampuan mereka mengontrol dan mengatur tubuh
- e. Kecenderungan memegang, menyentuh, memanipulasi, bergerak untuk belajar tentang sesuatu serta kesenangannya meniru gerakan orang lain.¹⁰

Menurut Anita Yus, indikator atau ciri kemampuan taktik pada anak usia dini (usia 5-6 tahun) terlihat dari beberapa kemampuan berikut:

- a. Bergerak sesuai instruksi
- b. Melempar bola ke arah yang ditetapkan
- c. Menangkap dan melempar bola dengan cepat
- d. Gerakan berpindah dengan zig-zag
- e. Loncat jarak 1 meter
- f. Lompat setinggi 40 cm
- g. Melompat untuk menjangkau benda ke atas atau ke depan
- h. Menyepak (*kicking*) bola ke arah yang ditentukan
- i. Berlari dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba.¹¹

¹⁰Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 108.

¹¹Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 25.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ketika anak memiliki kemampuan dalam melakukan gerak atau olah tubuh dengan baik dalam kegiatan bermain atau belajar maka anak tersebut memiliki kemampuan taktik. Terlebih dengan ketangkasan atau taktik yang dimilikinya tersebut, anak mampu memenangkan sebuah pertandingan yang dilakukan dengan lawannya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Taktik Pada Anak Usia Dini

Dalam perkembangan anak, setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan anak. Bambang Sujiono menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak atau taktik yaitu “faktor tampilan dan faktor lingkungan”.¹² Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan paling sering berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem syaraf. Sedangkan faktor lingkungan adalah banyak sedikitnya dan kualitas rangsangan yang diterima.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Endang Rini Sukamti bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik termasuk kemampuan taktik anak usia dini antara lain:

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan,
- b. Keadaan awal kehidupan paska lahir, kondisi lingkungan yang menguntungkan,
- c. Kondisi pra lahir, termasuk asupan gizi yang dimakan ibunya,
- d. Jenis kelamin, dan
- e. Kelahiran yang sukar, sehingga merusak struktur otak yang berakibat memperlambat perkembangan kinestetik anak.¹³

Hal senada tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan kinestetik atau gerak taktik juga dikemukakan oleh Diah Rahmatia yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh “faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial

¹²Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 28.

¹³Endang Rini Sukamti, *Diktat Perkembangan Motorik*, (Yogyakarta: FIK UNY, 2007), hlm. 40.

ekonomi, dan gangguan emosional”.¹⁴ Tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor bentuk tubuh, kekuatan fisik, keturunan, proses kelahiran, kondisi pra lahir termasuk asupan gizi dan status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan stimulasi atau rangsangan yang diterima dari lingkungan selama proses tumbuh kembang anak.

4. Cara Menstimulasi Taktik Pada Anak Usia Dini

Banyak bergerak, selain membuat anak aktif, juga dapat mengembangkan seluruh aspek kecerdasannya. Di sisi lain, perkembangan kinestetik khususnya taktik akan memperkuat kesadaran sensori yang dimulai pada sistem saraf dan berujung pada sendi dan otot. Stimulasi taktik atau gerak diberikan melalui rangsangan gerak tubuh yang kemudian akan direspon anak dengan gerakan tubuh pula. Stimulasi ini sangat bermanfaat terutama dalam menumbuh kembangkan potensi kecerdasan anak.

Cara atau stimulasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan taktik pada anak yaitu:

- a. Beri anak-anak kesempatan untuk beraktifitas fisik dan ajak mereka berpartisipasi.
- b. Sediakan ruangan dimana anak-anak bisa bermain. Apabila tidak memungkinkan, ajak anak ke taman.
- c. Ajak anak melihat pertandingan misalnya olahraga dan balet.
- d. Ajak anak-anak berpartisipasi dalam aktifitas tari.¹⁵

Kemudian menurut Sujiono dalam Khadijah mengungkapkan bahwa adapun cara menstimulasi kecerdasan fisik atau taktik pada anak antara lain:

- a. Menari, anak-anak pada dasarnya menyukai musik dan tari. Untuk mengasah kecerdasan fisik ini kita dapat mengajaknya untuk menari bersama. Karena menari menuntut keseimbangan, keselarasan gerak tubuh, kekuatan dan kelenturan otot.

¹⁴Diah Rahmatia, *Bagaimana Pertumbuhan Dan Perkembangan Manusia*, (Bandung: Shakti Adiluhung, 2008), hlm. 18.

¹⁵Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2008), hlm. 144.

- b. Latihan keterampilan fisik, berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak.¹⁶

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk menstimulasi kemampuan taktik pada anak usia dini dilakukan dengan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan gerak fisik secara nyata. Semua kegiatan yang melibatkan gerak tubuh, seperti melompat, berlari, menari, memanjat, dan lain sebagainya merupakan contoh nyata dalam upaya mengembangkan kemampuan taktik anak karena dalam kegiatan fisik tersebut, anak akan terlatih untuk berkonsentrasi pada setiap gerakan yang dilakukan.

B. Kegiatan Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Secara fisik, bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam olah raga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak. Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik. Dalam bermain, anak juga belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya. Namun demikian, apa sebenarnya yang dimaksud dengan bermain, berikut penjelasannya:

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, bermain berarti “melakukan sesuatu untuk bersenang-senang; berbuat sesuatu dengan bersenang-senang saja”.¹⁷ Menurut M. Fadhillah, “bermainan adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas

¹⁶Khadijah, *op.cit*, hlm. 122.

¹⁷Depdiknas, *op.cit*, hlm. 898.

anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain”.¹⁸ Kemudian, menurut Adang Ismail dalam M. Fadhillah berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian yaitu “Pertama, bermain diartikan sebagai *play*, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai *games*, yaitu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah”.¹⁹

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan atau aktivitas yang disenangi anak baik menggunakan alat ataupun tidak dan menimbulkan rasa senang serta mempunyai nilai-nilai edukatif untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

2. Tujuan dan Fungsi Bermain

Menurut Syamsuardi dalam Jurnal Publikasi, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012 disebutkan bahwa tujuan bermain bagi anak yaitu:

- a. Memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya;
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya;
- c. Memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional);
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik;
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.²⁰

Sementara itu, fungsi bermain bagi anak usia dini adalah:

- a. Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa seperti meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit;
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengemudi bus;
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata ibu memandikan adik, ayah membaca koran dan sebagainya;

¹⁸Fadhillah, *op.cit*, hlm. 6.

¹⁹*Ibid*, hlm. 7.

²⁰Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, Jurnal Publikasi, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012, hlm. 62.

- d. Untuk menyelurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya;
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti: berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain-lain;
- f. Untuk kilasbalik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi dan lain sebagainya;
- g. Mencerminkan pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, semakin dapat berlari cepat;
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun. Melalui bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.²¹

Selain itu, menurut Latifah Wibowo, bermain juga dapat bermanfaat bagi anak, yaitu:

- a. Bermain secara aktif dapat mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh menjadi kuat.
- b. Gerakan dalam bermain seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, mendorong, melatih kemampuan motorik kasar dan koordinasi visual motorik, keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kemampuan mengontrol gerakan dan bertindak spontan.
- c. Kelebihan energi anak dapat tersalurkan sehingga mengurangi kemungkinan munculnya perilaku agresif yang bersifat merusak dan merugikan.
- d. Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin dapat memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin saat bermain peran.
- e. Melalui eksperimen dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatif ke situasi di luar dunia bermain.
- f. Bermain dapat digunakan sebagai media pengenalan dan pengembangan diri. Anak dapat mengetahui sejauhmana kemampuannya dibandingkan dengan teman bermain lain, hal ini memungkinkan mereka mengembangkan konsep diri dengan lebih pasti dan nyata.
- g. Melalui bermain anak belajar berkomunikasi, bagaimana membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.²²

²¹*Ibid.*

²²Latifah Wibowo, *Dunia Anak Dunia Bermain*, Majalah Psikologi Plus, Volume II No. 12 Juni 2008, (Semarang: Niko Sakti, 2008), hlm. 11-12.

3. Pentingnya Bermain

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadangkadang orang tua *complain* dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa pra sekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di RA dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Berdasarkan hal tersebut, maka ada beberapa alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini, diantaranya:

- a. Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif ialah melalui bermain atau permainan.
- b. Dengan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.
- c. Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerjasama, disiplin dan lain-lain.
- d. Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.
- e. Menurut konsep *edutainment*, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang mengangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan.²³

²³Fadhillah, *op.cit*, hlm. 12.

Demikianlah beberapa alasan mengapa bermain bagi anak usia dini itu sangat penting. Oleh sebab itu, baik orang tua maupun di Raudhatul Athfal atau RA tidak boleh mengesampingkan kegiatan bermain bagi anak. Sebisa mungkin dalam kegiatan pembelajaran bermain dijadikan sebagai media untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak usia dini.

C. Alat Permainan Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Alat Permainan

Dalam proses pendidikan pada anak usia di dimana belajar sambil bermain maka tidak lepas dari alat permainan. Menurut M. Fadhillah, alat permainan adalah “semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”.²⁴

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini merupakan alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Dengan demikian, alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

2. Manfaat Alat Permainan

Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya.

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari alat permainan, diantaranya:

a. Untuk pengembangan fisik motorik

Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat permainan diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk

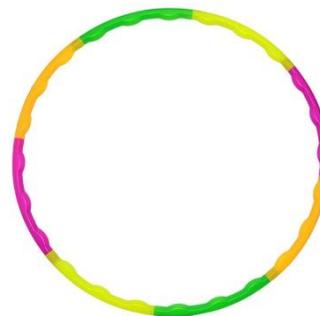
²⁴*Ibid*, hlm. 56.

- melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun dengan papan keseimbangan dan sebagainya.
- b. Untuk pengembangan kognitif
Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran.
 - c. Untuk pengembangan kreatifitas.
Alat permainan semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.
 - d. Untuk pengembangan sosial.
Peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan, dan telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain.
 - e. Untuk pengembangan emosional.
Bahan dan pelatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak.²⁵

Gambar 2.1. Contoh Alat Permainan



Bola



Hula Hoop

3. Implementasi Permainan Dalam Pendidikan

Permainan edukatif memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai kemampuan yang bisa dikembangkan melalui permainan edukatif adalah kemampuan kognitif,

²⁵Sumiyati, *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*, (Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2011), hlm. 61.

afektif dan psikomotorik. Kegiatan bermain sesungguhnya dapat dimanfaatkan oleh para orang tua untuk membimbing anak mereka dalam mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak awal. Hal ini dikarenakan penggunaan alat permainan edukatif dalam aktivitas bermain memiliki dampak yang sangat positif bagi anak.

Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Meskipun masing-masing alat memiliki kehususan dalam mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Ketika anak sedang bermain, sesungguhnya mereka sedang belajar. Ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Disinilah pentingnya orang tua dan guru memilih dan menentukan jenis permainan yang cocok dengan perkembangan anak.

Pemilihan dan penentuan jenis permainan ini sama persis dengan pemilihan materi pelajaran oleh guru yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak ini perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jika antara jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak, maka yang terjadi adalah bermain hanya untuk mainan itu sendiri, bahkan akan berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasannya. Sebaliknya, pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu, sehingga kesannya bermain untuk belajar dan bukan bermain untuk mainan itu sendiri.

Tekanan belajar sambil bermain adalah lebih menekankan belajar dari pada permainan. Bermain hanya sarana, bukan sebagai tujuan. Permainannya bisa dalam bentuk apa saja, boleh menggunakan alat atau tidak. Menurut Suyadi, "hal yang terpenting adalah belajar untuk menguasai hal-hal yang baru, bukan belajar bermain mainan baru".²⁶

²⁶Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Yogyakarta: Power Books, 2009), hlm. 21.

Dengan pola belajar sambil bermain dan pola bermain sebagaimana belajar anak merasa *enjoy*. Alasannya, tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dalam permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang. Kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus menantang inilah yang mempunyai potensi besar membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar sejati. Hasil belajar anak meningkat tajam karena semakin banyak permainan yang dilakukannya semakin menambah tingkat kecerdasannya. Lebih dari itu, kelak di masa dewasa, bahkan hingga di masa tua, ia akan mempunyai hobi yang sangat mengagumkan, yakni belajar. Semunya dirasakan sangat menyenangkan tetapi mencerdaskan. Perasaan ini yang mendorong anak untuk belajar setiap saat, tanpa disuruh dan diawasi, bahkan tanpa penghargaan sekalipun.

Permainan edukatif hendaknya dijadikan sebagai kegiatan pertama dan utama dalam aspek kehidupan anak. Sebab, hanya dengan bermainlah anak-anak dapat hidup bahagia dan menjadi cerdas karenanya. Christine Sujana menegaskan bahwa “menjadi cerdas berarti meletakkan fondasi pada keseluruhan pertumbuhan dan kesejahteraan masing-masing individu. Hal ini juga membantu anak dalam mencapai kemampuan fisiknya sampai potensi maksimalnya”.²⁷

²⁷Christine Sujana, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 169.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat atau lokasi yang dijadikan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah RA Umami Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat yang beralamat di Jalan Cemara No. 89-A Padang Matinggi Rantau Prapat Kabupaten Labuhan Batu.

2. Waktu Penelitian

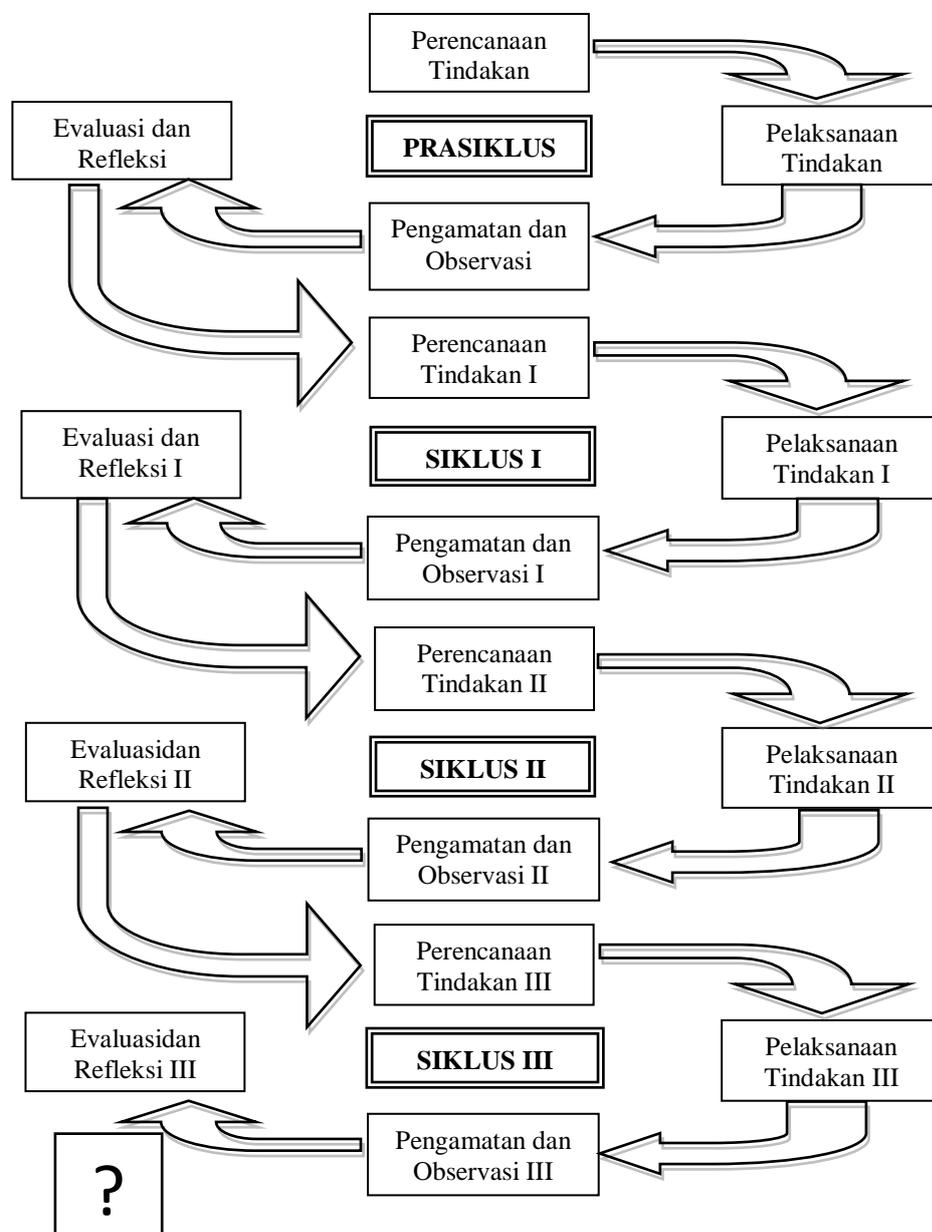
Waktu penelitian akan dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

3. Siklus Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, “model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dikatakan penelitian eksperimen berulang atau eksperimen berkelanjutan, meskipun tidak selalu demikian”.²⁸ Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain yang menggunakan bantuan alat berupa jungkit-jungkit. Langkah yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tetap disesuaikan dengan proses pembelajaran yang sesungguhnya, dimana tahap awal dilakukan adalah merencanakan kegiatan secara matang, sebelum pelaksanaan tindakan yang sesungguhnya dilakukan. Setidaknya ada tiga tahapan yang dilakukan yaitu kegiatan percobaan sebelum tindakan atau prasiklus, siklus satu untuk mengetahui peningkatan yang terjadi dan dilanjutkan siklus kedua jika masih kurang maksimal, diharapkan peningkatan kemampuan taktik anak mencukupi dan sesuai dengan persyaratan pada siklus kedua. Namun jika masih dirasa perlu akan dilakukan tindakan pada siklus berikutnya. Adapun desain tindakan yang direncanakan meliputi tindakan pra siklus, siklus I, II dan III sebagaimana yang tergambar pada diagram berikut ini:

²⁸Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 41.

Diagram 3.1. Desain Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



B. Persiapan PTK

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK dilakukan melalui persiapan secara keseluruhan dari awal hingga akhir. Sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan Penelitian Tindakan Kelas seperti Merencanakan tema pembelajaran, membuat RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan), membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), menyediakan

media dan sumber belajar, menyediakan alat observasi serta alat penilaian yang akan dijadikan tolak ukur keberhasilan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dilakukan adalah anak-anak kelompok B di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat dengan jumlah anak sebanyak 20 anak.

D. Sumber Data

1. Anak

Anak yang dijadikan sumber data sebanyak 20 anak dengan jumlah anak laki-laki sebanyak 10 orang, dan jumlah anak perempuan sebanyak 10 orang, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Data Anak

No	Nama Anak	Laki-Laki	Perempuan
1	2	3	4
1	Akbar Anugrah Ritonga	√	
2	Alfi Apriansyah Rambe	√	
3	Aliskha Candriani Sitorus		√
4	Alma Maisarah		√
5	Anisa Rahma		√
6	Arrayyan Alviansyah Azwa	√	
7	Dava Pratama Nasution	√	
8	Diva Nurkhadijah Rambe		√
9	Fattir Rizqa Ramadhan	√	
10	Fauzi Alfarizy	√	
11	Fazhar Alhamdulillah Ritonga	√	
12	Kurniawan Alfi Winata	√	
13	Luthfi Alisyah Fitrah Saragih	√	
14	Mutiara Hati Dalimunthe		√
15	Nailah Sahir Nasution		√

1	2	3	4
16	Nazwa Mutiara Dalimunthe		√
17	Reza Vahlevi	√	
18	Safa Nur Fadila		√
19	Sevila Granada		√
20	Syfa Rahmadani		√
	Jumlah	10 Anak Lk	10 Anak Pr

2. Guru

Nama-nama Kepala RA dan guru di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Nama Kepala RA dan Guru

No	Nama	Status	Kelas
1	2	3	4
1	Dra. Nila Kesuma Dalimunthe	Kepala RA	-
2	Elida Hafni, SH	Guru	B
3	Erlinawati Nasution, S.Pd	Guru	B
4	Desita Suhardiyanti, S.Pd	Guru	B
5	Nuraini Harahap, S.Pd	Guru	B
6	Adawiyah, S.PdI	Guru	B
7	Nuraini, S.Ag	Guru	B
8	Paujiah Putri, S.PdI	Guru	B
9	Nurhayani, S.Pd	Guru	B
10	Deviana Siagian, S.Pd	Guru	B
11	Deyuni Hasbi, S.Pd	Guru	B

3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan PTK adalah Ibu Erlinawati Nasution, S.Pd. Sedangkan kolaborator Kepala RA yaitu Ibu Dra. Nila Kesuma Dalimunthe.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara.

a. Observasi

Teknik observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dalam kegiatan pembelajaran dan peneliti melakukan penilaian terhadap kemampuan taktik anak.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan taktik anak dengan menggunakan penilaian dan foto kegiatan.

c. Tanya Jawab

Tanya jawab dilakukan untuk mengetahui informasi langsung dari objek penelitian terkait dengan peningkatan kemampuan taktik anak di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat.

2. Alat Pengumpulan Data PTK

Alat pengumpul data yang berupa observasi dilakukan pada saat siklus berlangsung. Alat pengumpul data penelitian ini adalah lembar penilaian berupa lembar observasi kegiatan siswa dan guru. Lembar observasi menggunakan indikator dalam kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.3. Instrumen Observasi Penilaian Anak

No	Nama Anak	Indikator															
		Anak mampu bergerak sesuai instruksi				Anak mampu memutar hula hoop 2 kali putaran dengan baik				Anak mampu menangkap bola dengan baik dan cepat				Anak mampu menyepak bola ke arah yang ditentukan			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Akbar Anugrah Ritonga																
2	Alfi Apriansyah Rambe																
3	Aliskha Candriani Sitorus																

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
4	Alma Maisarah																
5	Anisa Rahma																
6	Arrayyan Alviansyah Azwa																
7	Dava Pratama Nasution																
8	Diva Nurkhadijah Rambe																
9	Fattir Rizqa Ramadhan																
10	Fauzi Alfarizy																
11	Fazhar Alhamdulillah R																
12	Kurniawan Alfi Winata																
13	Luthfi Alisyah Fitrah Srgh																
14	Mutiara Hati Dalimunthe																
15	Nailah Sahir Nasution																
16	Nazwa Mutiara Dalimunthe																
17	Reza Vahlevi																
18	Safa Nur Fadila																
19	Sevila Granada																
20	Syfa Rahmadani																

Keterangan :

BB = Anak Belum Berkembang

MB = Anak Mulai Berkembang

BSH = Anak Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Anak Berkembang Sangat Baik

Selain observasi dilakukan terhadap anak, maka observasi juga dilakukan terhadap kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Untuk mengetahui indikator kemampuan guru maka dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4. Indikator Kreativitas Guru Mengajar

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB	B	KB
1	2	3	4	5	6
1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun rencana kegiatan - Media atau alat peraga yang digunakan - Kegiatan awal, inti, akhir pembelajaran - Pengaturan kelas dan waktu pembelajaran - Alat penilaian kegiatan - Teknik atau metode pembelajaran 			
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan - Penampilan guru dalam mengajar - Cara guru yang menyampaikan pesan kepada anak - Cara guru memotivasi anak - Motivasi anak untuk melakukan kegiatan 			

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

KB = Kurang Baik

F. Indikator Kinerja

Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerja penelitian adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan peningkatan kemampuan takti anak terutama setelah tindakan dilakukan.

1. Anak
 - a. Tes.Keberhasilan yang akan dicapai anak ditentukan sekurang-kurangnya 85 % secara klasikal.
 - b. Pengamatan atau Observasi. Dilakukan untuk melihat keaktifan anak dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan bantuan alat.
2. Guru
 - a. Dokumentasi : Foto kegitan anak dan guru
 - b. Daftar hadir anak pada saat penelitian
 - c. Pengamatan : Hasil pengamatan guru kelas terhadap peningkatan kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat.

G. Analisis Data

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini digunakan analisis deskriptif. Penggunaan analisis deskriptif adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai antar siklus maupun dengan indikator kerja paling sedikit 85 % untuk meningkatkan kemampuan taktik anak.Untuk menghitung data kuantitatif dalam penelitian ini maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Angka Persentase
 f = Jumlah Anak Yang Mengalami Perubahan
 n = Jumlah Anak

Dengan kriteria pencapaian sebagai berikut:

No	Interval	Keterangan
1	2	3
1	81 - 100%	Baik Sekali
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang
5	0-20%	Sangat Kurang

2. Observasi maupun wawancara dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi.

H. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencana Penelitian Tindakan Kelas atau PTK merupakan tindakan tersusun dan harus memiliki pandangan jauh ke depan, yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar anak. Rencana kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan membuat rencana kegiatan satu siklus, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan metode dan media pembelajaran, mempersiapkan instrumen penelitian untuk guru, mempersiapkan media pembelajaran untuk anak, dan menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tindakan Peneliti sebagai guru yang dilakukan secara sadar dan terkendali dan merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana untuk mengembangkan tindakan-tindakan selanjutnya. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari

tindakan yang dilakukan yaitu melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak, menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, menjelaskan cara melakukan kegiatan yang disesuaikan dengan tema, memotivasi anak untuk berani dan mampu menyelesaikan kegiatan, memberi penghargaan kepada anak yang berani melakukan kegiatan pembelajaran, dan melakukan pengamatan serta penelitian hasil kegiatan. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan diharapkan akan mampu meningkatkan kemampuan taktik anak dengan lebih baik melalui kegiatan bermain yang dilakukan secara terkoordinasi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan bersama oleh peneliti dan guru.

3. Pengamatan (*Observing*)

Tahap ketiga untuk kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Oleh bagian pengamatan, dilakukan perekaman data melalui proses yang lengkap dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, keduanya berlangsung dalam waktu bersamaan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar anak dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamat dalam bentuk refleksi. Pengamatan dilakukan pada anak kelompok B di RA Umami Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Penelitian ini dirancang untuk penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan melibatkan guru kelas untuk bersama-sama melaksanakan penelitian kelas. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat dan Kepala RA bertindak sebagai kolabor yang menilai kinerja peneliti sebagai guru. Proses penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari dua siklus.

I. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam PTK ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5. Personalia Penelitian

No.	Nama	Status	Tugas	Jam Kerja Per Minggu
1	2	3	4	5
1.	Adawiyah Rambe	Peneliti	Pelaksana PTK, Pengumpul Data, Analisis Data dan Pengambil Keputusan Hasil PTK	-
2.	Erlinawati Nasution, S.Pd	Guru	Kolaborator (Penilai 1) Aktivitas Anak	24 Jam
3.	Dra. Nila Kesuma Dalimunthe	Kepala RA	Kolaborator (Penilai 2) Kreativitas Guru (Peneliti)	24 Jam

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat yang beralamat di Jalan Cemara No. 89-A Padang Matinggi Rantau Prapat Kabupaten Labuhan Batu.

RA Ummi Fauziah terletak di tempat yang strategis, dimana tidak terlalu dekat dengan jalan raya, sehingga aman dan jauh dari kebisingan akibat kendaraan yang lewat. Pada peralatan alat permainan baik *in door* maupun *out door*, cukup tersedia untuk anak dengan beraneka macam alat permainan motorik kasar dan motorik halus. RA Ummi Fauziah diasuh oleh 1 orang Kepala Sekolah dan 10 orang guru kelas dan pendamping. Sebelum mengawali kegiatan, terlebih dahulu dilaksanakan kegiatan pratindakan untuk mengetahui kemampuan awal anak.

Proses pembelajaran di RA Ummi Fauziah dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan sabtu, yang dimulai dari pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 11.00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti ruang kelas yang luas, ruang kantor, kamar kecil/WC, kipas angin, speaker, rak buku dan lainnya yang sangat menunjang kegiatan belajar mengajar.

B. Deskripsi Prasiklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain sebagai langkah awal sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Peneliti dan guru mengamati anak sejak awal kegiatan pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Anak diberi kebebasan untuk memanfaatkan alat permainan dengan bebas secara bergilir. Instruksi-instruksi gerak anak yang dilakukan guru belum dijelaskan untuk maksud penelitian sehingga hal itu hanya sekedar perhatian guru pada saat anak bermain dan menggunakan alat. Kegiatan

yang dilakukan anak belum diarahkan dan dibimbing oleh guru untuk melihat berapa besar kemampuan taktik anak di RA Ummi Fauziah sebelum tindakan sehingga akan dapat ditetapkan kegiatan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu dengan menggunakan alat permainan.

Diakhir pengamatan pratindakan diketahui bahwa kemampuan taktik anak di RA Ummi Fauziah dengan empat indikator yang diharapkan masih belum maksimal sehingga perlu peningkatan melalui tindakan kelas nantinya. Hasil dari kemampuan taktik anak di RA Ummi Fauziah sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

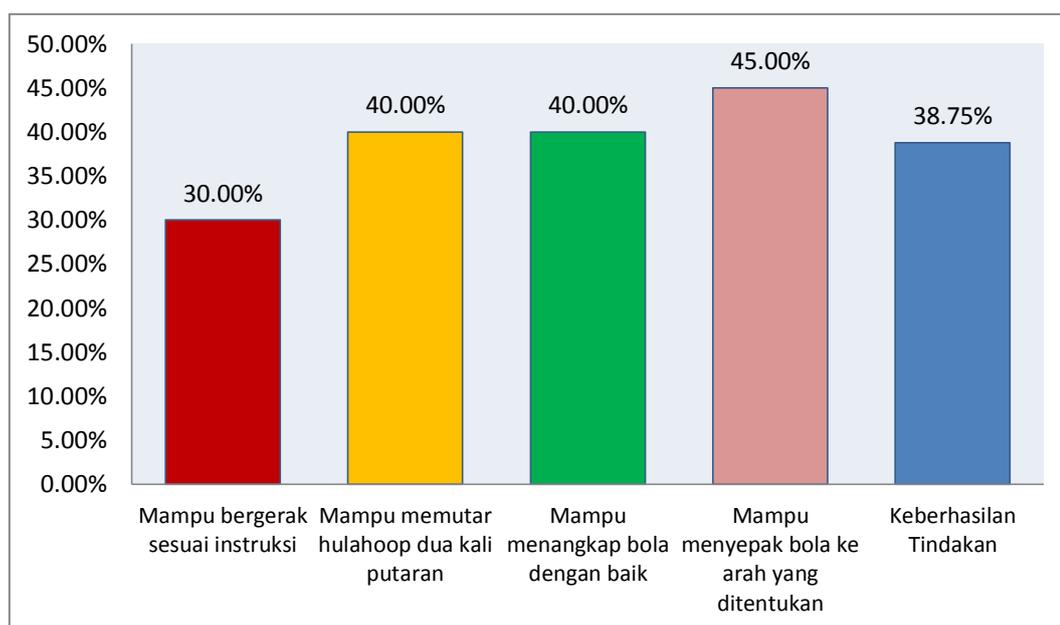
Tabel 4.1. Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Sebelum Tindakan

No	Nama Anak	Indikator															
		Anak mampu bergerak sesuai instruksi				Anak mampu memutar hula hoop dengan baik				Anak mampu menangkap bola dengan baik dan cepat				Anak mampu menyepak bola ke arah yang ditentukan			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Akbar Anugrah Ritonga		√				√				√			√			
2	Alfi Apriansyah Rambe	√						√					√		√		
3	Aliskha Candriani Sitorus		√			√				√				√			
4	Alma Maisarah	√						√					√			√	
5	Anisa Rahma	√				√				√							√
6	Arrayyan Alviansyah Azwa			√					√			√				√	
7	Dava Pratama Nasution		√			√							√	√			
8	Diva Nurkhadijah Rambe	√						√					√			√	
9	Fattir Rizqa Ramadhan				√				√	√						√	
10	Fauzi Alfarizy			√			√				√			√			
11	Fazhar Alhamdulillah R	√				√				√						√	
12	Kurniawan Alfi Winata		√				√					√			√		
13	Luthfi Alisyah Fitrah Saragih			√			√			√				√			
14	Mutiara Hati Dalimunthe	√				√					√					√	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
15	Nailah Sahir Nasution		√						√				√	√			
16	Nazwa Mutiara Dalimunthe			√				√				√				√	
17	Reza Vahlevi	√					√				√				√		
18	Safa Nur Fadila				√	√				√				√			
19	Sevila Granada		√					√			√						√
20	Syfa Rahmadani	√				√					√				√		
	Jumlah	8	6	4	2	7	5	5	3	6	6	3	5	7	4	7	2
	Persentase	40,00 %	30,00 %	20,00 %	10,00 %	35,00 %	25,00 %	25,00 %	15,00 %	30,00 %	30,00 %	15,00 %	25,00 %	35,00 %	20,00 %	35,00 %	10,00 %
	Persentase BSH + BSB	30,00 %			40,00 %			40,00 %			45,00 %						
	Keberhasilan Tindakan	155,00 % : 4 = 38,75 %															
	Kriteria Keberhasilan	Kurang															

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan taktik anak melalui penggunaan alat masih kurang optimal. Dari data pada table 4.1 yang berupa hasil observasi pratindakan kemampuan taktik anak dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:

Grafik 4.1. Persentase Kemampuan Taktik Anak Pratindakan



Berdasarkan tabel dan grafik diatas, maka kemampuan taktik anak pratindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam melakukan gerakan sesuai instruksi sebagai indikator pertama dari kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 30,00 %.
2. Kemampuan anak memutar hula hoop 2 kali putaran dengan baik sebagai indikator kedua kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 40,00 %.
3. Kemampuan anak dalam menangkap bola dengan cepat dan baik sebagai indikator ketiga kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 40,00 %.
4. Kemampuan anak menyepak bola kearah yang ditentukan sebagai indikator keempat kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 45,00 %.
5. Tingkat keberhasilan kemampuan taktik anak RA Ummi Fauziah hanya mencapai angka 38,75 % dengan kriteria keberhasilan “KURANG”.

Dengan hasil yang diperoleh tersebut, maka peneliti dan guru berkolaborasi untuk melakukan kegiatan tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan taktik anak di RA Ummi Fauziah melalui kegiatan bermain dengan alat seperti bola dan hulahoop.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran maka langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk RPPH.
- 3) Mempersiapkan alat bermainan yaitu Bola Besar dan Hulahoop.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi penilaian kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermainan dengan alat.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengikuti SOP kegiatan belajar sehari-hari seperti berbaris sebelum masuk kelas, berdoa sebelum memulai kegiatan, dan hal-hal lainnya yang sudah biasa dilakukan.

Pada kegiatan inti dengan tema Keluarga Sakinah dan sub tema Profesi Anggota Keluargaku, anak diajak bercakap-cakap tentang apa saja profesi anggota keluarga. Anak menulis kata “IBU” sebanyak 3 kali. Setelah itu, tugas yang dilakukan anak dikumpulkan dan anak diarahkan untuk menuju lapangan sekolah untuk melakukan kegiatan bermain dengan alat terutama Bola Besar dan Hula hoop.

Peneliti dan guru menjelaskan dengan rinci aturan bermain dengan alat dan menjelaskan bagaimana cara menggunakan alat yang harus dilakukan anak. Setelah anak mendapatkan penjelasan maka anak melakukan kegiatan bermain dengan alat secara bergilir untuk melihat kemampuan taktik anak.

Diakhir kegiatan anak diajak bersyukur dengan berdoa, memberikan motivasi dan pulang.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan alat, peneliti dibantu oleh guru kelas selaku mitra kolaborasi untuk mengamati seluruh aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

Hasil pengamatan guru tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas peneliti selaku guru selama tindakan pada siklus I tergolong dalam kategori baik. Pelaksanaan penelitian dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru kelas. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus I, diketahui bahwa tindakan yang dilakukan peneliti belum optimal sehingga masih perlu ditingkatkan lebih baik lagi. Peningkatan tersebut sangat perlu dilakukan hingga tercapainya tujuan yang diinginkan.

Untuk mengetahui kemampuan peneliti merencanakan dan melaksanakan kegiatan pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Kreativitas Guru Melaksanakan Pembelajaran Siklus I

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB (3)	B (2)	KB (1)
1	2	3	4	5	6
1	Perencanaan	Menyusun rencana kegiatan	√		
		Media atau alat peraga yang digunakan		√	
		Kegiatan awal, inti, akhir pembelajaran		√	
		Pengaturan kelas dan waktu pembelajaran		√	
		Alat penilaian kegiatan		√	
		Teknik atau metode pembelajaran		√	
2	Pelaksanaan	Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan		√	
		Cara guru yang menyampaikan pesan kepada anak		√	
		Cara guru memotivasi anak		√	
		Penampilan guru dalam mengajar	√		
		Motivasi anak untuk melakukan kegiatan		√	
Skor			6	18	0
Persentase			24:33x100%=72,73		
Kriteria			Baik		

Kemudian, untuk mengetahui bagaimana kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat pada anak RA Umami Fauziah setelah mengikuti kegiatan siklus I, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

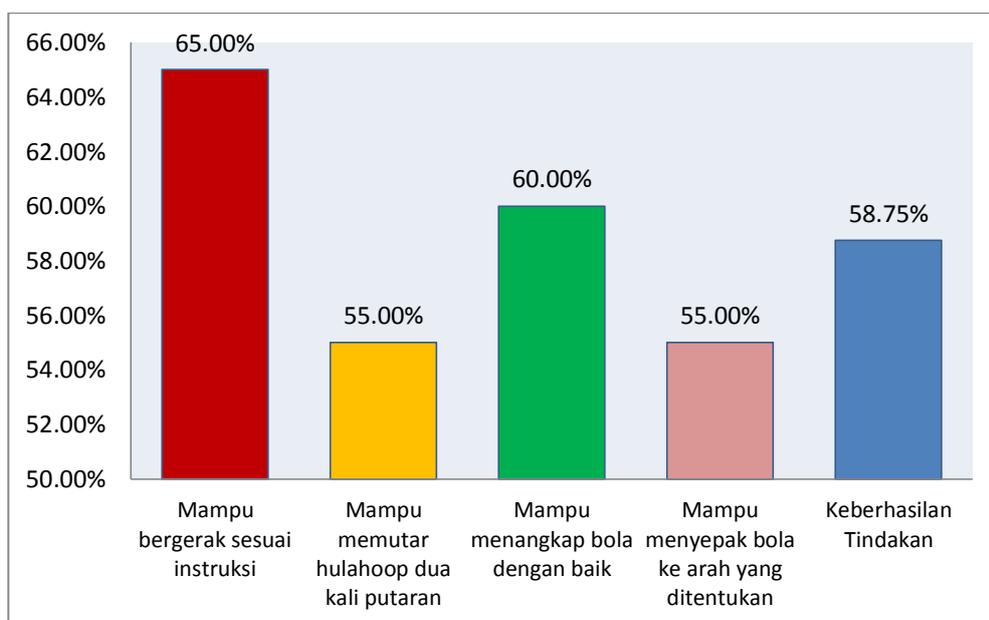
Tabel 4.3. Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Siklus I

No	Nama Anak	Indikator															
		Anak mampu bergerak sesuai instruksi				Anak mampu memutar hula hoop dengan baik				Anak mampu menangkap bola dengan baik dan cepat				Anak mampu menyepak bola ke arah yang ditentukan			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Akbar Anugrah Ritonga			√				√				√				√	
2	Alfi Apriansyah Rambe	√						√					√				√
3	Aliskha Candriani Sitorus				√	√				√				√			
4	Alma Maisarah		√						√				√				√
5	Anisa Rahma			√			√				√						√
6	Arrayyan Alviansyah Azwa				√				√			√				√	
7	Dava Pratama Nasution			√			√						√		√		
8	Diva Nurkhadijah Rambe	√						√					√			√	
9	Fattir Rizqa Ramadhan				√				√		√						√
10	Fauzi Alfarizy			√			√					√		√			
11	Fazhar Alhamdulillah R	√				√					√						√
12	Kurniawan Alfi Winata			√				√					√		√		
13	Luthfi Alisyah Fitrah Saragih				√		√			√				√			
14	Mutiara Hati Dalimunthe		√			√					√						√
15	Nailah Sahir Nasution			√					√				√		√		
16	Nazwa Mutiara Dalimunthe				√				√			√				√	
17	Reza Vahlevi	√						√			√				√		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
18	Safa Nur Fadila			√	√				√				√				
19	Sevila Granada			√				√					√				√
20	Syfa Rahmadani	√				√						√			√		
	Jumlah	5	2	7	6	5	4	6	5	3	5	5	7	4	5	5	6
	Persentase	25,00 %	10,00 %	35,00 %	30,00 %	25,00 %	20,00 %	30,00 %	25,00 %	15,00 %	25,00 %	25,00 %	35,00 %	20,00 %	25,00 %	25,00 %	30,00 %
	Persentase BSH + BSB	65,00 %			55,00 %			60,00 %			55,00 %						
	Keberhasilan Tindakan	235,00 % : 4 = 58,75 %															
	Kriteria Keberhasilan	Cukup															

Berdasarkan data dari siklus I diketahui bahwa kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat di RA Ummi Fauziah masih kurang optimal meskipun mengalami peningkatan dari hasil yang ada sebelum tindakan. Kemudian, hasil observasi siklus I kemampuan taktik anak dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:

Grafik 4.2. Persentase Kemampuan Taktik Anak Siklus I



Berdasarkan tabel dan grafik diatas, maka kemampuan taktik anak setelah mengikuti kegiatan bermain dengan alat dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam melakukan gerakan sesuai instruksi sebagai indikator pertama dari kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 65,00 %.
2. Kemampuan anak memutar hula hoop 2 kali putaran dengan baik sebagai indikator kedua kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 55,00%.
3. Kemampuan anak dalam menangkap bola dengan cepat dan baik sebagai indikator ketiga kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 60,00%.
4. Kemampuan anak menyepak bola kearah yang ditentukan sebagai indikator keempat kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 55,00%.
5. Tingkat keberhasilan kemampuan taktik anak RA Umami Fauziah hanya mencapai angka 58,75 % dengan kriteria keberhasilan “CUKUP”.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kemampuan taktik anak dalam mengikuti dan melakukan gerakan melalui metode bermain dengan alat tergolong masih rendah. Hal ini karena semua anak belum terbiasa untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya sehingga terlihat kaku, dan berbagai gerakan tersebut juga yang baru mereka lihat dengan metode bermain hula hoop. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan pada siklus I yang hasilnya diperoleh sebagai berikut:

1. Masih terdapat anak yang belum maksimal untuk ikut menggerakkan tubuhnya sesuai instruksi guru.
2. Masih terdapat anak yang belum bisa meniru gerakan sesuai contoh yang ditunjukkan.

3. Dalam menggerakkan anggota tubuhnya sesuai instruksi anak masih terlihat kaku.
 4. Peneliti lebih memperhatikan dan memotivasi anak agar lebih terlihat percaya diri.
 5. Peneliti mempersiapkan beberapa hal seperti hadiah bagi anak yang terbaik melakukan kegiatan agar dapat menarik perhatian anak untuk lebih kreatif melakukan kegiatan dan taktik.
2. Deskripsi Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran maka langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk RPPH.
- 3) Mempersiapkan alat yang akan digunakan bermain yaitu Bola Besar dan Hulahoop.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi penilaian kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II tidak jauh beda dengan siklus I yaitu dilakukan dengan mengikuti SOP kegiatan belajar sehari-hari seperti berbaris sebelum masuk kelas, berdoa sebelum memulai kegiatan, dan hal-hal lainnya yang sudah biasa dilakukan.

Pada kegiatan inti dengan tema Keluarga Sakinah dan sub tema Profesi Anggota Keluargaku, anak diajak bercakap-cakap tentang apa saja profesi anggota keluarga. Anak menulis kata "AYAH" sebanyak 3 kali. Setelah itu, tugas yang dilakukan anak dikumpulkan dan anak diarahkan untuk menuju lapangan sekolah untuk melakukan kegiatann bermain dengan alat terutama Bola Besar dan Hulahoop.

Peneliti dan guru menjelaskan dengan rinci aturan bermain dengan alat dan menjelaskan bagaimana cara menggunakan alat yang harus

dilakukan anak. Setelah anak mendapatkan penjelasan maka anak melakukan kegiatan bermain dengan alat secara bergilir untuk melihat kemampuan taktik anak. Jika pada siklus I anak bergilir melakukan kegiatan bermain berdasarkan absensi anak, maka pada siklus II anak bergilir berdasarkan jenis kelamin, dimana anak laki-laki terlebih dahulu melakukan kegiatan bermain dengan alat baru kemudian disusul dengan anak perempuan.

Diakhir kegiatan anak diajak bersyukur dengan berdoa, memberikan motivasi, bersalaman dan pulang.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan alat, peneliti dibantu oleh guru kelas selaku mitra kolaborasi untuk mengamati seluruh aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil pengamatan guru tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas peneliti selaku guru selama tindakan pada siklus II tergolong dalam kategori baik sekali. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus II, diketahui bahwa tindakan yang dilakukan peneliti sudah maksimal.

Untuk mengetahui kemampuan peneliti merencanakan dan melaksanakan kegiatan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Kreativitas Guru Melaksanakan Pembelajaran Siklus II

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB (3)	B (2)	KB (1)
1	2	3	4	5	6
1	Perencanaan	Menyusun rencana kegiatan	√		
		Media atau alat peraga yang digunakan	√		
		Kegiatan awal, inti, akhir pembelajaran	√		

1	2	3	4	5	6
		Pengaturan kelas dan waktu pembelajaran		√	
		Alat penilaian kegiatan	√		
		Teknik atau metode pembelajaran		√	
2	Pelaksanaan	Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan		√	
		Cara guru yang menyampaikan pesan kepada anak	√		
		Cara guru memotivasi anak		√	
		Penampilan guru dalam mengajar	√		
		Motivasi anak untuk melakukan kegiatan	√		
Skor			21	8	
Persentase			29:33x100%=87,88		
Kriteria			Baik Sekali		

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan guru atau peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah sangat baik karena dari berbagai indikator pelaksanaan yang ditetapkan sudah dapat dilaksanakan dengan baik. Keberhasilan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran tentu harus sejalan dengan adanya peningkatan pada kemampuan anak dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

Kemudian, untuk mengetahui bagaimana kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat pada anak RA Ummi Fauziah setelah mengikuti kegiatan siklus II, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

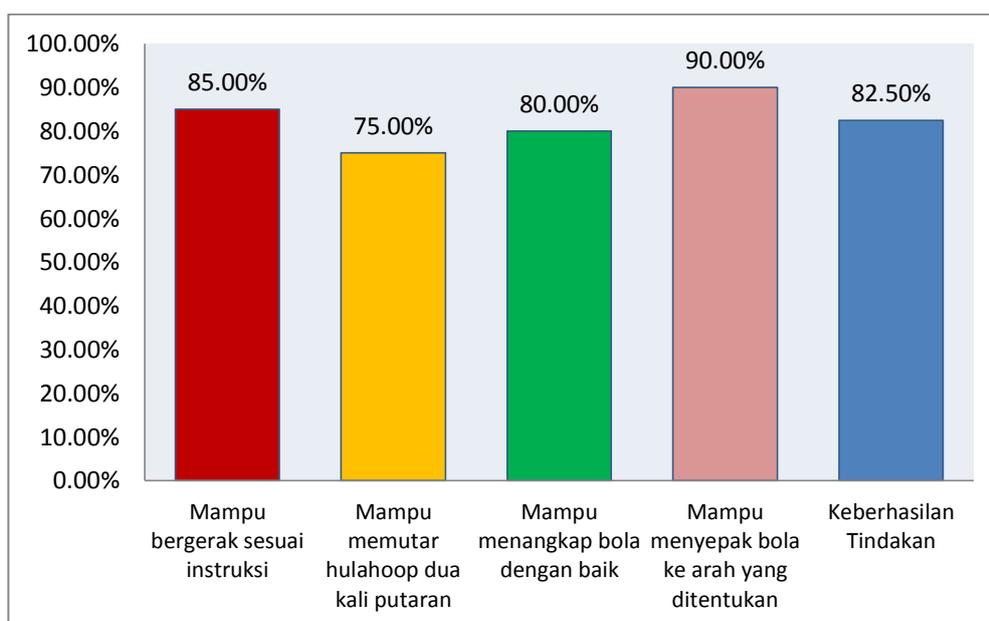
Tabel 4.5. Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Siklus II

No	Nama Anak	Indikator															
		Anak mampu bergerak sesuai instruksi				Anak mampu memutar hula hoop dengan baik				Anak mampu menangkap bola dengan baik dan cepat				Anak mampu menyepak bola ke arah yang ditentukan			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Akbar Anugrah Ritonga			√				√					√				√
2	Alfi Apriansyah Rambe		√						√				√				√
3	Aliskha Candriani Sitorus				√	√						√					√
4	Alma Maisarah			√					√				√				√
5	Anisa Rahma				√			√				√					√
6	Arrayyan Alviansyah Azwa				√				√			√					√
7	Dava Pratama Nasution			√				√					√				√
8	Diva Nurkhadijah Rambe	√						√					√				√
9	Fattir Rizqa Ramadhan				√				√			√					√
10	Fauzi Alfarizy				√			√					√		√		
11	Fazhar Alhamdulillah R	√					√					√					√
12	Kurniawan Alfi Winata			√					√				√				√
13	Luthfi Alisyah Fitrah Saragih				√			√				√				√	
14	Mutiara Hati Dalimunthe			√		√							√				√
15	Nailah Sahir Nasution			√					√				√				√
16	Nazwa Mutiara Dalimunthe				√				√			√					√
17	Reza Vahlevi			√				√				√					√

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
18	Safa Nur Fadila			√		√			√							√	
19	Sevila Granada			√				√					√				√
20	Syfa Rahmadani			√			√					√				√	
	Jumlah	1	2	9	8	2	3	8	7	1	3	7	9	0	2	9	9
	Persentase	5,00 %	10,00 %	45,00 %	40,00 %	10,00 %	15,00 %	40,00 %	35,00 %	5,00 %	15,00 %	35,00 %	45,00 %	00,00 %	10,00 %	45,00 %	45,00 %
	Persentase BSH + BSB	85,00 %			75,00 %			80,00 %			90,00 %						
	Keberhasilan Tindakan	330,00 % : 4 = 82,50 %															
	Kriteria Keberhasilan	Baik Sekali															

Berdasarkan data dari siklus II diketahui bahwa kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat di RA Ummi Fauziah sudah mengalami peningkatan cukup baik meskipun belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan minimal sebesar 85 %. Kemudian, hasil observasi siklus II kemampuan taktik anak dapat diperjelas melalui grafik berikut:

Grafik 4.3. Persentase Kemampuan Taktik Anak Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik diatas, maka kemampuan taktik anak setelah mengikuti kegiatan bermain dengan alat pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam melakukan gerakan sesuai instruksi sebagai indikator pertama dari kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 85,00 %.
2. Kemampuan anak memutar hula hoop 2 kali putaran dengan baik sebagai indikator kedua kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 75,00 %.
3. Kemampuan anak dalam menangkap bola dengan cepat dan baik sebagai indikator ketiga kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 80,00 %.
4. Kemampuan anak menyepak bola kearah yang ditentukan sebagai indikator keempat kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 90,00 %.
5. Tingkat keberhasilan kemampuan taktik anak RA Umami Fauziah meningkat mencapai angka 82,50 % dengan kriteria keberhasilan “BAIK SEKALI”.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kemampuan taktik anak dalam mengikuti dan melakukan gerakan melalui metode bermain dengan alat tergolong sudah cukup baik. Hal ini karena semua anak mulai terbiasa untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya sehingga gerakannya sudah tampak lebih baik meskipun belum sempurna. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan pada siklus II yang hasilnya diperoleh sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa anak yang kurang maksimal untuk menggerakkan tubuhnya sesuai instruksi guru.
2. Peneliti lebih memperhatikan dan memotivasi anak agar lebih baik lagi dalam mengikuti kegiatan bermain.

3. Peneliti mempersiapkan hadiah bagi anak yang terbaik melakukan kegiatan agar dapat menarik perhatian anak untuk lebih kreatif melakukan kegiatan dan taktik.

3. Deskripsi Tindakan Siklus III

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran maka langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk RPPH.
- 3) Mempersiapkan alat yang akan digunakan bermainan yaitu Bola Besar dan Hulahoop.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi penilaian kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermainan dengan alat.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus III tidak jauh beda dengan siklus II yaitu dilakukan dengan mengikuti SOP kegiatan belajar sehari-hari seperti berbaris sebelum masuk kelas, berdoa sebelum memulai kegiatan, dan hal-hal lainnya yang sudah biasa dilakukan.

Pada kegiatan inti dengan tema Keluarga Sakinah dan sub tema Profesi Anggota Keluargaku, anak diajak bercakap-cakap tentang apa saja profesi anggota keluarga. Anak menulis kata “ADIK” sebanyak 3 kali. Setelah itu, tugas yang dilakukan anak dikumpulkan dan anak diarahkan untuk menuju lapangan sekolah untuk melakukan kegiatann bermain dengan alat terutama Bola Besar dan Hulahoop.

Peneliti dan guru kembali menjelaskan dengan rinci aturan bermain dengan alat dan menjelaskan bagaimana cara menggunakan alat yang harus dilakukan anak. Setelah anak mendapatkan penjelasan maka anak melakukan kegiatan bermain dengan alat secara bergilir untuk melihat kemampuan taktik anak. Jika pada siklus II anak bergilir melakukan kegiatan bermain berdasarkan jenis kelamin, maka pada siklus III anak

berilir juga berdasarkan jenis kelamin, namun yang lebih dahulu adalah anak perempuan untuk melakukan kegiatan bermain dengan alat baru kemudian disusul dengan anak laki-laki.

Diakhir kegiatan anak diajak bersyukur dengan berdoa, memberikan motivasi, bersalaman dan pulang.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan alat, peneliti dibantu oleh guru kelas selaku mitra kolaborasi untuk mengamati seluruh aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil pengamatan guru tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas peneliti selaku guru selama tindakan pada siklus III tergolong dalam kategori baik sekali. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus III, diketahui bahwa tindakan yang dilakukan peneliti sudah maksimal.

Untuk mengetahui kemampuan peneliti merencanakan dan melaksanakan kegiatan pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Kreativitas Guru Melaksanakan Pembelajaran Siklus III

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB (3)	B (2)	KB (1)
1	2	3	4	5	6
1	Perencanaan	Menyusun rencana kegiatan	√		
		Media atau alat peraga yang digunakan	√		
		Kegiatan awal, inti, akhir pembelajaran	√		
		Pengaturan kelas dan waktu pembelajaran	√		
		Alat penilaian kegiatan	√		
		Teknik atau metode pembelajaran	√		

1	2	3	4	5	6
2	Pelaksanaan	Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan		√	
		Cara guru yang menyampaikan pesan kepada anak	√		
		Cara guru memotivasi anak	√		
		Penampilan guru dalam mengajar	√		
		Motivasi anak untuk melakukan kegiatan	√		
Skor			30	2	
Persentase			32:33x100%=96,97		
Kriteria			Baik Sekali		

Kemudian, untuk mengetahui bagaimana kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat pada anak RA Ummi Fauziah setelah mengikuti kegiatan siklus III, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Rekapitulasi Data Kemampuan Taktik Anak Siklus III

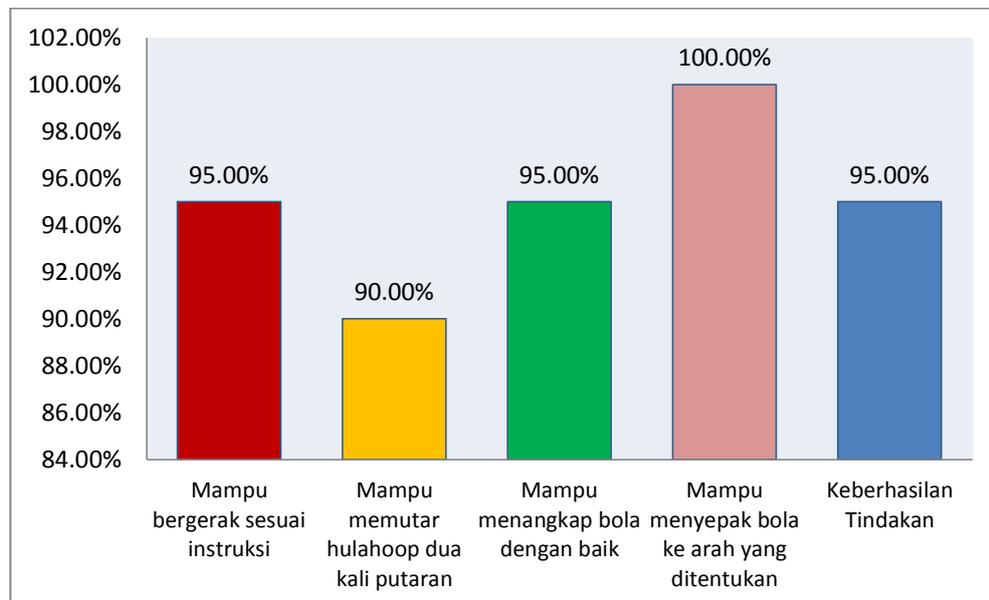
No	Nama Anak	Indikator															
		Anak mampu bergerak sesuai instruksi				Anak mampu memutar hula hoop dengan baik				Anak mampu menangkap bola dengan baik dan cepat				Anak mampu menyepak bola ke arah yang ditentukan			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Akbar Anugrah Ritonga				√				√				√				√
2	Alfi Apriansyah Rambe			√					√				√				√
3	Aliskha Candriani Sitorus				√			√				√					√
4	Alma Maisarah				√				√				√				√
5	Anisa Rahma				√			√				√					√

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
6	Arrayyan Alviansyah Azwa				√				√			√					√
7	Dava Pratama Nasution			√				√					√				√
8	Diva Nurkhadijah Rambe		√					√					√				√
9	Fattir Rizqa Ramadhan				√				√			√					√
10	Fauzi Alfarizy				√			√					√				√
11	Fazhar Alhamdulillah R			√			√					√					√
12	Kurniawan Alfi Winata			√					√				√				√
13	Luthfi Alisyah Fitrah Saragih				√			√				√					√
14	Mutiara Hati Dalimunthe			√				√				√					√
15	Nailah Sahir Nasution				√				√				√				√
16	Nazwa Mutiara Dalimunthe				√				√				√				√
17	Reza Vahlevi			√					√				√				√
18	Safa Nur Fadila				√			√			√						√
19	Sevila Granada			√				√					√				√
20	Syfa Rahmadani			√			√					√					√
	Jumlah	0	1	8	11	0	2	9	9	0	1	8	11	0	0	10	10
	Persentase	0,00 %	5,00 %	40,00 %	55,00 %	0,00 %	10,00 %	45,00 %	45,00 %	0,00 %	5,00 %	40,00 %	55,00 %	0,00 %	0,00 %	50,00 %	50,00 %
	Persentase BSH + BSB	95,00 %			90,00 %			95,00 %			100,00 %						
	Keberhasilan Tindakan	380,00 % : 4 = 95,00 %															
	Kriteria Keberhasilan	Baik Sekali															

Berdasarkan data dari siklus III diketahui bahwa kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat di RA Ummi Fauziah sudah

memenuhi kriteria keberhasilan tindakan minimal sebesar 85 %. Hasil observasi siklus III dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.4. Persentase Kemampuan Taktik Anak Siklus III



Berdasarkan tabel dan grafik diatas, maka kemampuan taktik anak setelah mengikuti kegiatan bermain dengan alat pada siklus III dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam melakukan gerakan sesuai instruksi sebagai indikator pertama dari kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 95,00 %.
2. Kemampuan anak memutar hula hoop 2 kali putaran dengan baik sebagai indikator kedua kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 90,00 %.
3. Kemampuan anak dalam menangkap bola dengan cepat dan baik sebagai indikator ketiga kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 95,00 %.
4. Kemampuan anak menyepak bola kearah yang ditentukan sebagai indikator keempat kemampuan taktik anak diperoleh angka sebesar 100 %.

5. Tingkat keberhasilan kemampuan taktik anak RA Ummi Fauziah meningkat mencapai angka 95,00 % dengan kriteria keberhasilan “BAIK SEKALI”.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus III maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kemampuan taktik anak dalam mengikuti dan melakukan gerakan melalui kegiatan bermain dengan alat sudah sangat baik sehingga tindakan peningkatan dianggap cukup.

D. Pembahasan

Kegiatan bermain dengan alat yang dilakukan di RA Ummi Fauziah dengan tema Keluarga Sakinah dan sub tema Profesi Anggota Keluargaku merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan taktik anak.

Penelitian ini dilakukan dengan dimulai pada pratindakan dan tiga siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Dimana baik siklus I, siklus II dan siklus II menggunakan kegiatan yang sama yaitu kegiatan bermain dengan alat berupa bola besar dan hula hoop. Kegiatan bermain dengan alat dapat meningkatkan kemampuan taktik anak dalam 4 indikator yaitu mampu mengikuti gerak sesuai instruksi, mampu menggunakan hula hoop dengan baik dan benar, mengkap bola dengan cepat dan tepat serta dapat menendang bola ke arah yang ditentukan. Meningkatnya kemampuan taktik anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan dimana rata-rata keberhasilan tindakan hanya 38,75 % meningkat pada siklus I menjadi 58,75 %. Peningkatan kemampuan taktik anak setelah mengikuti kegiatan bermain dengan alat kembali meningkat pada siklus II menjadi 82,50 % dan meningkat kembali menjadi 95,00 % pada siklus ke III.

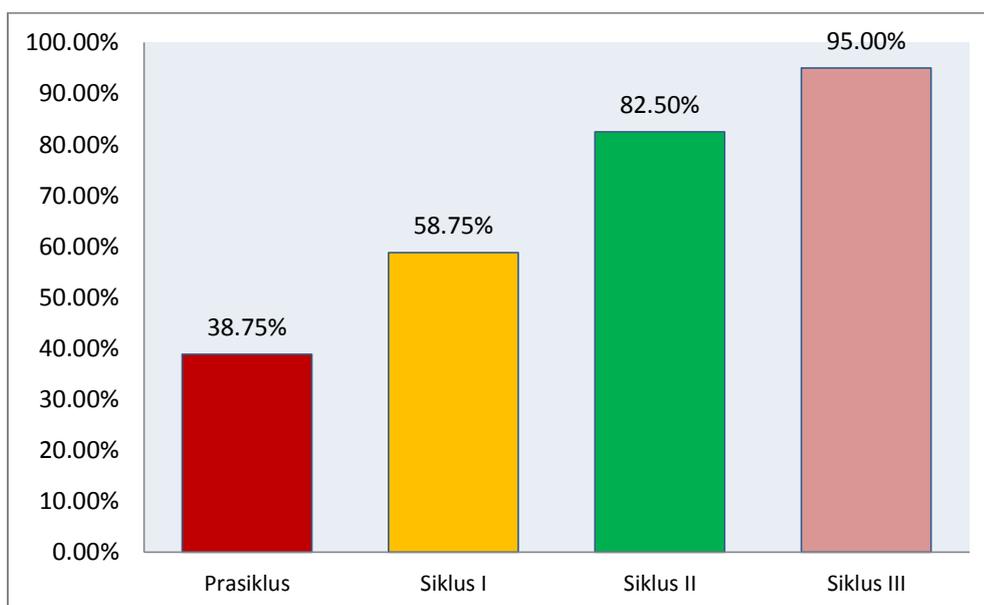
Adanya peningkatan kemampuan taktik anak setelah mengikuti kegiatan bermain dengan alat menunjukkan bahwa media atau alat yang digunakan dengan baik dan tepat cukup mampu meningkatkan perkembangan pada aspek

kemampuan anak dimana salah satunya adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek motorik kasar anak yaitu kemampuan taktik bermain.

Upaya peningkatan kemampuan taktik anak usia dini menjadi salah satu hal yang penting diperhatikan karena semua kemampuan dan perkembangan anak memang butuh pengembangan. Tentunya dalam pemanfaatan alat bermain harus mampu menstimulasi kecerdasan anak, disamping harus pula memperhatikan dampak dari penggunaan alat agar jangan sampai anak mengalami cedera akibat tidak adanya perhatian dari guru dan orang dewasa.

Untuk memperjelas peningkatan kemampuan taktik anak sejak awal tindakan hingga akhir tindakan di RA Umni Fauziah maka dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 4.5. Laju Peningkatan Kemampuan Taktik Anak Sejak Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Berdasarkan grafik diatas, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis tindakan yang menyatakan melalui kegiatan bermain dengan alat dapat meningkatkan kemampuan taktik anak di RA Umni Fauziah Padang Matinggi Rantauprapat dapat diterima. Hal ini karena dari hasil tindakan yang dilakukan selama tiga kali siklus diperoleh persentase keberhasilan sebesar 95,00 % yang

telah memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 85,00 %.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama tiga siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui kegiatan bermain dengan alat dapat meningkatkan kemampuan taktik pada anak usia dini di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantauprapat tahun ajaran 2018/2019.
2. Hasil observasi dan refleksi pada pratindakan diperoleh data sebesar 37,75 % dengan kriteria keberhasilan “KURANG”, dilihat dari hasil tersebut maka diperlukan tindakan secara langsung yang dilakukan melalui 3 siklus.
3. Pada siklus I setelah menerapkan kegiatan bermain dengan alat dalam meningkatkan kemampuan taktik anak cenderung belum meningkat lebih jauh dilihat dari persentasi anak mencapai rata-rata hanya 58,75 % dengan kriteria “CUKUP” dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ingin dicapai.
4. Pada siklus II setelah menerapkan kegiatan bermain dengan alat dalam meningkatkan kemampuan taktik anak terjadi peningkatan lebih baik dilihat dari persentasi anak mencapai rata-rata 82,50 % dengan kriteria “BAIK SEKALI” namun masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu minimal 85,00 %.
5. Pada siklus III kemampuan taktik anak setelah mengikuti kegiatan bermain dengan alat meningkat menjadi rata-rata 95,00 % dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan melalui kegiatan bermain dengan alat dapat meningkatkan kemampuan taktik anak usia dini.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran atau masukan yang mungkin dapat berguna bagi lembaga yang menjadi objek penelitian yaitu di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantauprapat terutama pihak-pihak yang bersangkutan mengenai upaya guru dalam meningkatkan kemampuan taktik anak yaitu:

1. Bagi Anak, harus ditingkatkan lagi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan taktik khususnya di rumah selain yang dilakukan di sekolah, agar kemampuan taktik semakin baik dan hal itu akan berguna nantinya setelah dewasa.
2. Bagi Guru
 - a. Diharapkan guru agar dapat mengembangkan metode dan kegiatan yang bervariasi dalam upaya meningkatkan kemampuan taktik anak.
 - b. Diharapkan guru dapat menciptakan suasana kegiatan yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dan dapat tertarik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.
3. Bagi Sekolah, hendaknya memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung anak dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang, Dwi. 2011. *Tingkat Pengetahuan Taktik Dan Strategi Bermain Sepak Bola Pemain UKM Sepak Bola UNY*, Skripsi, UNY: FIK.
- Anonim. 2018. *Taktik, Teknik*, Dikutip dari: <https://umakur.wordpress.com/2010/10/11/taktik-teknik/>, Diakses: 3 Juni 2018.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas, 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Fadhillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Jamaris, Martini. 2017. *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemenag RI. 2014. *Al-Qur'anul Karim Dan Tajwid*, Surakarta: Az-Ziyadah.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Mashar, Riana, 2015. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pngembangannya*, Jakarta: Kencana.
- Rahmatia, Diah. 2008. *Bagaimana Pertumbuhan Dan Perkembangan Manusia*, Bandung: Shakti Adiluhung.
- Santrock, Jhon W. 2008. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sujana, Christine. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukanti, Endang Rini. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*, Yogyakarta: FIK UNY.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, Yogyakarta: Power Books.
- Syamsuardi. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, Jurnal Publikasi, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2012. Dalam Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang
Pendidikan Tinggi, Bandung: Citra Umbara.

Wibowo, Latifah. 2008. *Dunia Anak Dunia Bermain*, Majalah Psikologi
Plus, Volume II No. 12 Juni 2008, Semarang: Niko Sakti.

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*,
Jakarta: Kencana.

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
PRASIKLUS

TEMA : AKU HAMBAA ALLAH

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU ; 1 / 2

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.5, 2.8, 2.12, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12,3.14., 4.14.

No	Sub Tema	Muatan / Materi	Rencana Kegiatan
1	TUBUHKU	1.1.3.Tubuhku ciptaan Allah	1. Diskusi tentang tubuhkan ciptaan Allah
	CIRI-CIRI TUBUH	1.2.2.Menyayangi anggota tubuh	2. Menyebutkan anggota tubuh
	ANGGOTA TUBUH	2.1.3.Menjaga kebersihan tubuh	3. Menyebutkan fungsi /guna anggota tubuh
	(Kepala, Tangan, Kaki)	2.5.3.Berani tampil di depan umum	4.Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang
		2.8.2.Mengurus dirinya sendiri	5.Menyanyi lagu Aku, dll
		2.12.2.Meminta dan memberi maaf	6.Memberi dan membalas salam dengan benar
		3.1.1.dan 4,1,1 Menyanyi lagu AKU	7.Menghubungkan gambar anggota tubuh dengan tulisan
		3.2.2. dan 4.2.2. Memberi & membalas salam	8.Menulis nama-nama anggota tubuh
		3.3.1. dan 4.3.1.Anggota tubuhku	9.Menunjukkan anggota tubuh anak
		3.3.3. dan 4.3.3.Kegunaan anggota tubuh	10.Menyisir rambut sendiri, memakai sepatu sendiri
		3.6.3. dan 4.6.3.Perbedaan tubuh anak kecil dan anak dewasa	11.Membedakan ukuran tubuh,warna rambut

		3.6.4.dan,4.6.4. Urutan pola	12.Mengurutkan bilangan dengan benda- benda
		3.6.7.dan,4.6.7. Konsep bilangan	13.Menghitung jari tangan dan jari kaki
		3.10.5.dan,4.10.5. Ciri-ciri tubuh	14.Meminta maaf dengan jabat tangan yang benar
		3,12.3. dan 4.12.3.Gambar / cerita	16.Bermain bola, menendang bola, dll
		3,12.4. dan 4.12.4. Menggerakkan jari-jari tangan	17.Berjalan dengan satu kaki, berjalan di atas papan titian

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 20 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(R P P H)
PRASIKLUS

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Jum'at, 20 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 2 / 1
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Aku Hamba Allah/Tubuhku (Tubuhku)
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.10, 3.1 – 4.1 – 3.10 -4.10– 3.11 -3.14
Materi	: - Tubuhku ciptaan Allah - Menyayangi anggota tubuh - Menyanyi lagu - Anggota tubuhku - Nama-nama anggota tubuh - Gerakan tubuh - Kemampuan taktik
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Pensil, kertas - Gambar anggota tubuh - Kepingan geometri
Karakter	: Disiplin, Peduli, Tanggung Jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Menyanyi lagu Aku

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati tubuhnya yang diciptakan Allah begitu sempurna, gambar anggota tubuh, kemampuan taktik

- Menanya: Anak menanyakan bagian-bagian dari tubuhnya, kegiatan bermain taktik.
- Mengomunikasikan: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan mengisi pola sweater dengan kain, membuat garis lurus pada gambar tubuh, menuliskan nama anggota tubuh, mewarnai gambar tubuhku, bergerak aktif pada tubuh sebagai taktik.
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui bagian-bagian tubuh dan namanya, bagian tubuh yang harus dilindungi, membuat garis lurus, menulis nama anggota tubuh, berhasil mengerjakan lembar kerja, berhasil melakukan gerakan tubuh yang ditugaskan
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan bagian-bagian tubuhnya, anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola, mewarnai, membuat garis lurus, dan menulis, serta menggerakkan tubuh dengan taktik

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan penutup
- Mengucap salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Menyebutkan anggota tubuhnya
- Menulis nama-nama anggota tubuh
- Mengurutkan bilangan dengan benar
- Membuat bentuk orang dengan kepingan geometri
- Dapat menggerakkan tubuh sesuai instruksi dan taktik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 20 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
SIKLUS I

TEMA : KELUARGA SAKINAH

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU ; 1 / 2

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3. 2.4, 2.6, 2.9, 2.10, 2.11, 2.14,
 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5,3.6, 4.6, 3.7,
 4.7, 3.9, 4.9. 3.15, 4.15.

No	Sub Tema	Muatan / Materi	Rencana Kegiatan
1	Anggota Keluarga	1.1.5.Menjaga dan melestarikan lingkungan	1.Menyanyi lagu Kasih Ibu
	- Anggota keluarga	1.2.6.Kelestarian lingkungan	2.Menyebutkan anggota keluarga
	- Tugas ayah / ibu	2.1.3.Kebersihan lingkungan	3.Menggunting gambar dot adik
	- Kebiasaan dalam keluarga	2.3.2.Berkreasi mengguna-kan berbagai media	4.Kebiasaan minta ijin orang tua sebelum berangkat sekolah
	- Tata tertib dalam keluarga	2.4.4.Penataan lingkungan keluarga	5.Mewarnai gambar selendang ibu , adik minum susu
		2.6.2.Berangkat sekolah	6.Mencari jejak gambar binatang piaraan
		2.9.2.Gotong royong /tolong menolong	7.Bicara sopan dengan ayah/ibu
		2.10.2.Mau bermain dengan teman	8.Tanya jawab tata tertib dalam keluarga
		2.11.3.Menyesuaikan diri dengan lingkungan	9.Suku kata awal nama anggota keluarga
		2.14.2.Memperhatikan	10.Senam irama

		orang tua bicara	
		3.1.1 dan 4.1.1.Menyanyi lagu Kasih Ibu	11.Diskusi tentang tugas-tugas anggota keluarga
		3.2.3.dan 4.2.3.Bersikap sopan pada orang tua	12.Mengelompokkan benda/gambar yang biasa dipakai ayah,ibu
		3.4.3.dan 4.4.3.Membuang sampah pada tempatnya	13.Menghitung gambar kopyah ayah
		3.5.2.dan 4.5.2.Mencari jejak	14.Ber cerita kebiasaan di rumah (mambantu membersihkan rumah)
		3.6.7.dan 4.6.7.Pengenalan konsep & lambang bilangan	15.Memberi angka pada gambar dot adik
		3.7.2.dan 4.7.2.Pengenalan nama anggota keluarga	16.Menggambar sesuai angka yang tersedia
		3.9.1 dan 4.9.1.Pengenalan alat-alat dalam keluarga	17.Bermain dakon
		3.15.3 dan 4.15.3.Gerakan senam,tari	18.Memasangkan gambar sesuai pasangannya
			19.Menirukan 3-4 urutan kata
			20.Mengurutkan bilangan
			21.Mencocok gambar kopyah ayah
			22.Memberi tanda perbuatan benar dan salah

			23.Membuat bentuk setrika dari plastisin
--	--	--	---

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 23 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Senin, 23 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 1
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Ayah)
KD	: 1. 1 – 2. 1 – 2 .3. – 2 . 9 – 3 .1 – 4. 1 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 7 – 4 . 7 – 3 .10 – 4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Menyayangi ayah dan ibu - Berkreasi dengan berbagai media - Gotong royong / tolong menolong - Pengenalan konsep bilangan - Pengenalan nama anggota keluarga - Gerakan senam - Bergerak sesuai instruksi
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar anggota keluarga - Gambar ayah - Gambar / benda- benda - Krayon
Karakter	: Religius, jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang anggota keluarga
- Berdiskusi tentang menyayangi anggota keluarga
- Menyanyi lagu kasih ibu
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto ayahnya masing-masing yang ada dalam foto keluarga
- Menanya: Anak menanyakan tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah, bagaimana gerakan yang diinstruksikan
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “a” dari kata “ayah”, maze ayah pergi bekerja, membuat HP mainan dari kotak bekas, bermain peran “keluarga sakinah”, melakukan gerakan sesuai instruksi.
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui tugas ayah sebagai kepala keluarga, mengenal huru “a” darri kata “ayah”, pekerja ayah, benda-benda yang dibutuhkan ayah, berhasil megerjakan lembar kerja, dan mampu melakukan gerakan sesuai instruksi.
- Mengomunikasikan: anak menyebut tugas ayah dirumah dan pekerjaan ayahnya, anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat HP mainan, maze dan menulis huruf, bergerak sesuai instruksi.

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi Oh Ibu dan Ayah
- Tepuk pulang sekolah
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan anggota keluarga (nama ayah)
- Dapat menyanyi lagu oh ibu dan ayah
- Dapat mewarnai gambar dengan rapi
- Dapat melakukan gerakan senam
- Dapat mengelompokkan benda-benda yang biasa dipakai ayah
- Dapat mengurutkan bilangan dengan benar
- Dapat bergerak sesuai instruksi

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 23 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Selasa, 24 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 2
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Ibu)
KD	: 1. 1 – 1. 2 – 2. 3 – 2. 6 – 3. 1 – 4. 1 – 3. 4 – 4. 4 – 3. 7 – 4. 7, 3. 10 – 4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Allah - Kelestarian lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Berangkat sekolah - Menyanyi lagu Satu satu sayang ibu - Membuang sampah pada tempatnya - Pengenalan nama anggota keluarga - Bermain hula hoop
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar anggota keluarga - Gambar jilbab ibu - Krayon, pensil - Hula hoop
Karakter	: Religius, jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang minta ijin sebelum berangkat sekolah
- Berdiskusi tentang menjaga kelestarian lingkungan (keluarga)
- Menyanyi lagu satu-satu sayang ibu

- Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto ibunya masing-masing yang ada dalam foto keluarga, alat bermain hula hoop
- Menanya: Anak menanyakan tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga, cara memainkan hula hoop
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “i” dari kata “ibu”, membuat mozaik pola tas ibu, membuat sapu dari kertas, menyusun balok, bermain hula hoop
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui tugas ibu yang menyayangi keluarga, mengenal huru “i” dari kata “ibu”, benda-benda yang dibutuhkan ibu, kegiatan/pekerjaan ibu, berhasil menyusun balok, berhasil memainkan hula hoop
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan tugas dan pekerjaan ibu sehari-hari, anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat spu kertas, mozaik dan menulis huruf, serta bermain hula hoop

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi kasih Ibu
- Tepuk pulang sekolah
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan anggota keluarga (nama ibu)
- Dapat menyanyi satu-satu sayang ibu
- Dapat menghitung gambar jilbab ibu
- Dapat menceritakan tentang membuang sampah ketika dirumah
- Dapat memasang gambar sesuai pasangannya
- Dapat melengkapi suku kata awal nama anggota keluarga (nama ibu)
- Dapat bermain hula hoop dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 24 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Rabu, 25 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 3
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Kakak)
KD	: 2. 4 – 2. 3 – 2 .10 – 2 . 14 – 3 .2 – 4. 2 – 3 . 9 – 4 . 9. 3 .10 – .4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Penataan lingkungan keluarga - Mau bermain dengan teman - Berkreasi dengan berbagai media - Bersikap sopan pada kakak - Bermain bola besar
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar - Alat cocok - Krayon, pensil - Bola
Karakter	: Jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang bicara sopan pada kakak
- Berdiskusi tentang mau bermain dengan teman di rumah
- Bercerita tentang membersihkan rumah
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto kakak masing-masing yang ada dalam foto keluarga, alat bermain bola
- Menanya: Anak menanyakan tugas kakak dan sikap yang harus dimiliki sebagai kakak yang baik, kegunaan bola
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “u” dan kata kalung, memperkirakan urutan pola buku kakak, meronce kalung manik untuk kakak, bermain bola dengan cara menangkap bola dengan baik
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui tugas kakak yang selalu membantu, mengenal huruf “u” dalam kata kalung, benda-benda yang dibutuhkan kakak, berhasil mengerjakan tugas yang diberikan, mampu bermain bola yaitu menangkap dengan baik
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan kegiatan yang biasa dilakukan kakak, anak menunjukkan hasil karyanya berupa roncean kalung, memperkirakan urutan pola dan menulis huruf, mampu menangkap bola

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi satu-satu
- Tepuk anak mandiri
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat bermain bersama teman
- Dapat menggambar sesuai angka
- Dapat mencocok gambar dengan rapi
- Dapat bercerita tentang membantu membersihkan rumah
- Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
- Dapat bicara sopan dengan kakak
- Dapat menangkap bola dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 25 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Kamis, 26 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 4
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Adik)
KD	: 1. 2 – 2. 3 – 2 .11 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 .6 – 4. 6 – 3 . 9 – 4 . 9. – 3.10 - 3.11 - 4.11- 3 .15 – 4 . 15.
Materi	: - Kelestarian lingkungan - Menyesuaikan diri dengan lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Menyanyi lagu tentang adik - Pengenalan konsep bilangan - Pengenalan alat – alat dalam keluarga - Bermain bola (menyepak kearah yang ditentukan)
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar dot adik - Gunting , krayon - Pensil
Karakter	: Tanggung Jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang tata tertib dalam keluarga
- Berdiskusi tentang tugas ibu (menyusui adik)
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto adik masing-masing yang ada dalam foto keluarga, alat bermain bola
- Menanya: Anak menanyakan cara menyayangi dan melindungi adik, cara memainkan bola dengan benar
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “o” dan kata bola, mengurutkan botol susu adik, membuat bola dari koran bekas, mencipta bentuk dari playdough, menyepak bola ke arah yang ditentukan
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui cara menyayangi adik yang lucu, mengenal huruf “o” dalam kata bola, benda-benda yang dibutuhkan adik, berhasil mencipta bentuk dari playdough, berhasil menyepak bola ke arah yang ditentukan
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan cara menyayangi dan menjaga adik yang kecil, anak menunjuk hasil karyanya berupa membuat bola untuk adik, mampu menyepak bola dengan baik

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi satu-satu
- Tepuk anak mandiri
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan cara menyayangi adik
- Dapat mewarnai gambar dengan rapi
- Dapat bercerita tentang punya adik baru
- Dapat menggunting dengan rapi
- Dapat memberi angka yang tepat
- Dapat menyepak bola dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 26 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Jumat, 27 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 5
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Gotong Royong)
KD	: 1. 1 – 2. 3 – 2 .9 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 . 7 – 4. 7 – 3 . 9 – 4 . 9 3.10 - 3.11 - 4.11- 3 .15 – 4 . 15.
Materi	: - Menjaga dan melestarikan lingkungan (keluarga) - Tolong menolong dalam keluarga - Berkreasi dengan berbagai media - Pengenalan anggota keluarga - Pengenalan alat – alat dalam keluarga - Kegiatan main: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Maze - Plastisin - Pensil - Buku / kertas - Bola kaki
Karakter	: Jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang tugas dan fungsi anggota keluarga
- Bercerita tentang kebiasaan di rumah
- Menyanyi lagu
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto keluarga dan gambar kegiatan keluarga gotong-royong membersihkan rumah, bola kaki
- Menanya: Anak menanyakan macam-macam kegiatan apa saja yang bisa dilakukan bersama keluarga, cara bermain bola kaki
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan mewarnai kaligrafi “Lathiif”, menulis huruf “e” dari kata ember, praktek sholat berjamaah, praktek membaca Iqra, menendang bola dengan benar
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui kegiatan yang biasa dilakukan bersama, Allah menyayangi keluarga sakinah, mengenal huruf “e” dari kata ember, membiasakan sholat berjamaah, membiasakan mengaji setelah sholat, melatih cara menendang bola dengan benar
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan macam-macam kegiatan yang bisa dilakukan bersama keluarga, anak menunjukkan hasil karyanya, anak dapat mengerjakan sholat berjamaah, anak mampu menendang bola dengan benar

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi satu-satu
- Tepuk anak mandiri
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menceritakan tentang kegiatan di rumah
- Dapat menyebutkan nama anggota keluarga
- Dapat menceritakan kebiasaan anggota keluarga
- Dapat disiplin waktu
- Dapat menyebutkan tugas dan fungsi anggota keluarga
- Dapat menendang bola dengan benar

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 27 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus I

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Taktik Dengan Kegiatan Bermain Dengan Alat Di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat

Siklus : I

Hari/Tanggal : Jum'at, 27 Juli 2018

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan peningkatan kemampuan taktik

Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kemampuan taktik melalui bermain dengan alat.

Langkah-langkah Perbaikan:

1. Mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan alat lebih baik lagi
2. Melakukan permainan dengan alat melalui mekanisme kompetensi.
3. Memberikan reward kepada anak yang memenangkan kompetisi

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus I

a. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:

1. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perkembangan anak
2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Alat yang digunakan lebih baik digunakan oleh anak

b. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:

1. Pelaksanaan kegiatan sesuai RPPH yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan kondisi anak.

Berdasarkan hasil refleksi, maka diputuskan akan ditindaklanjuti pada siklus II dengan lebih baik.

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN
SIKLUS I

Nama : Adawiyah
NPM : 1701240011P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Kegiatan yang dilakukan masih perlu ditingkatkan
2. Materi disesuaikan dengan kebutuhan anak
3. Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator.
4. Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan perkembangan anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih belum seluruhnya sesuai dengan RPPH yang saya susun.
2. Pengelolaan kelas masih perlu ditingkatkan.

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
SIKLUS II

TEMA : KELUARGA SAKINAH

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU ; 1 / 3

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3. 2.4, 2.6, 2.9, 2.10, 2.11, 2.14,
 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5,3.6, 4.6, 3.7,
 4.7, 3.9, 4.9. 3.15, 4.15.

No	Sub Tema	Muatan / Materi	Rencana Kegiatan
1	Anggota Keluarga	1.1.5.Menjaga dan melestarikan lingkungan	1.Menyanyi lagu
	- Kakek dan nenek	1.2.6.Kelestarian lingkungan	2.Menceritakan tentang kakek dan nenek
	- Paman	2.1.3.Kebersihan lingkungan	3.Menceritakan kegiatan paman
	- Tante	2.3.2.Berkreasi menggunakan berbagai media	4.Menceritakan tentang tantenya
	- Sepupu	2.4.4.Penataan lingkungan keluarga	5.Menceritakan tentang sepupunya
		2.9.2.Gotong royong /tolong menolong	6.Bicara sopan dengan kakek dan nenek
		2.10.2.Mau bermain dengan teman	7.Tanya jawab tata tertib dalam keluarga
		2.11.3.Menyesuaikan diri dengan lingkungan	8.Suku kata awal nama anggota keluarga
		2.14.2.Memperhatikan orang tua bicara	9.Senam irama
			10.Diskusi tentang tugas-tugas anggota keluarga

		3.2.3.dan 4.2.3.Bersikap sopan pada orang tua	11.Mengelompokkan benda/gambar yang biasa dipakai kakek dan nenek (tongkat)
		3.4.3.dan 4.4.3. Membuang sampah pada tempatnya	12.Menghitung gambar mobil paman
		3.5.2.dan 4.5.2.Mencari jejak	13.Ber cerita kebiasaan di rumah (mambantu membersihkan rumah)
		3.6.7.dan 4.6.7.Pengenalan konsep & lambang bilangan	14.Memberi angka pada gambar benda yang disukai tante
		3.7.2.dan 4.7.2. Pengenalan nama anggota keluarga	15.Menggambar sesuai angka yang tersedia
		3.9.1dan 4.9.1.Pengenalan alat-alat dalam keluarga	16.Mengambar mainan sepupu
		3.15.3 dan 4.15.3.Gerakan senam,tari	17.Memasangkan gambar sesuai pasangannya
			18.Menirukan 3-4 urutan kata
			19.Mengurutkan bilangan
			20.Memberi tanda perbuatan benar dan salah

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 30 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Senin, 30 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 1
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Kakek)
KD	: 1. 1 – 2. 1 – 2 .3. – 2 . 9 – 3 .1 – 4. 1 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 7 – 4 . 7 – 3 .10 – 4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Menyayangi ayah dan ibu - Berkreasi dengan berbagai media - Gotong royong / tolong menolong - Pengenalan konsep bilangan - Pengenalan nama anggota keluarga - Gerakan senam - Bergerak sesuai instruksi
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar anggota keluarga - Gambar kakek - Gambar / benda- benda - Krayon
Karakter	: Religius, jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang anggota keluarga
- Berdiskusi tentang menyayangi anggota keluarga
- Menyanyi lagu kasih ibu
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto kakeknya masing-masing yang ada dalam foto keluarga
- Menanya: Anak menanyakan kebiasaan kakek di dalam keluarga, bagaimana gerakan yang diinstruksikan
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “k” dari kata “kakek”, maze kakek berjalan, membuat mainan dari kotak bekas, bermain peran “keluarga sakinah”, melakukan gerakan sesuai instruksi.
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui kebiasaan kakek dalam keluarga, mengenal huru “k” dari kata “kakek”, kebiasaan kakek, benda-benda yang digunakan kakek, berhasil mengerjakan lembar kerja, dan mampu melakukan gerakan sesuai instruksi.
- Mengomunikasikan: anak menyebut kebiasaan kakek dalam keluarga, anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan, maze dan menulis huruf, bergerak sesuai instruksi.

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Tepuk pulang sekolah
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan anggota keluarga (nama kakek)
- Dapat menyanyi lagu

- Dapat mewarnai gambar dengan rapi
- Dapat melakukan gerakan senam
- Dapat mengelompokkan benda-benda yang biasa dipakai kakek
- Dapat mengurutkan bilangan dengan benar
- Dapat bergerak sesuai instruksi

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 30 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Selasa, 31 Juli 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 2
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (nenek)
KD	: 1. 1 – 1. 2 – 2 .3 – 2 . 6 – 3 .1 – 4. 1 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 .7 –4. 7, 3 .10 –4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Allah - Kelestarian lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Berangkat sekolah - Menyanyi lagu - Membuang sampah pada tempatnya - Pengenalan nama anggota keluarga - Bermain hula hoop
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar anggota keluarga - Gambar kaca mata nenek - Krayon, pensil - Hula hoop
Karakter	: Religius, jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang minta ijin sebelum berangkat sekolah
- Berdiskusi tentang menjaga kelestarian lingkungan (keluarga)
- Menyanyi lagu satu-satu sayang ibu

- Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto neneknya masing-masing yang ada dalam foto keluarga, alat bermain hula hoop
- Menanya: Anak menanyakan kebiasaan nenek dalam keluarga, cara memainkan hula hoop
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “n” dari kata “nenek”, membuat mozaik pola selendang nenek, membuat sapu dari kertas, bermain hula hoop
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui kebiasaan nenek, mengenal huru “n” darri kata “nenek”, benda-benda yang dibutuhkan nenek, kegiatan nenek, berhasil menyusun balok, berhasil memainkan hula hoop
- Mengomunikasikan: anak menyebut kebiasaan nenek sehari-hari, anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat sapu kertas, mozaik dan menulis huruf, serta bermain hula hoop

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi kasih Ibu
- Tepuk pulang sekolah
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan anggota keluarga (nama nenek)
- Dapat menghitung gambar selendang nenek
- Dapat menceritakan tentang membuang sampah ketika dirumah
- Dapat memasang gambar sesuai pasangannya
- Dapat melengkapi suku kata awal nama anggota keluarga (nama nenek)
- Dapat bermain hula hoop dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 31 Juli 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Rabu, 1 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 3
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Paman)
KD	: 2. 4 – 2. 3 – 2 .10 – 2 . 14 – 3 .2 – 4. 2 – 3 . 9 – 4 . 9. 3 .10 – .4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Penataan lingkungan keluarga - Mau bermain dengan teman - Berkreasi dengan berbagai media - Bersikap sopan pada paman - Bermain bola besar
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar - Alat cocok - Krayon, pensil - Bola
Karakter	: Jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang bicara sopan pada kakak
- Berdiskusi tentang mau bermain dengan teman di rumah
- Bercerita tentang membersihkan rumah
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto paman masing-masing yang ada dalam foto keluarga, alat bermain bola
- Menanya: Anak menanyakan kebiasaan paman dan sikap yang harus dimiliki sebagai keponakan yang baik, kegunaan bola
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “p”, memperkirakan urutan pola, kolase rumah paman, bermain bola dengan cara menangkap bola dengan baik
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui kebiasaan paman, mengenal huruf “p”, benda-benda yang digunakan paman bekerja, berhasil mengerjakan tugas yang diberikan, mampu bermain bola yaitu menangkap dengan baik
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan kegiatan yang biasa dilakukan kakak, anak menunjukkan hasil karyanya berupa kolase rumah, memperkirakan urutan pola dan menulis huruf, mampu menangkap bola

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi satu-satu
- Tepuk anak mandiri
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat bermain bersama teman

- Dapat menggambar sesuai angka
- Dapat mencocok gambar dengan rapi
- Dapat bercerita tentang membantu membersihkan rumah
- Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
- Dapat bicara sopan dengan kakak
- Dapat menangkap bola dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 1 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Kamis, 2 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 4
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Tante)
KD	: 1. 2 – 2. 3 – 2 .11 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 .6 – 4. 6 – 3 . 9 – 4 . 9. – 3.10 - 3.11 - 4.11- 3 .15 – 4 . 15.
Materi	: - Kelestarian lingkungan - Menyesuaikan diri dengan lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Menyanyi lagu tentang adik - Pengenalan konsep bilangan - Pengenalan alat – alat dalam keluarga - Bermain bola (menyepak kearah yang ditentukan)
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar tas tante - Gunting, krayon - Pensil
Karakter	: Tanggung Jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang tata tertib dalam keluarga
- Berdiskusi tentang tugas ibu (menyusui adik)
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto tante masing-masing yang ada dalam foto keluarga, alat bermain bola
- Menanya: Anak menanyakan cara bersikap pada tante, cara memainkan bola dengan benar
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “t” dan kata bola, mengurutkan gambar tas tante, membuat bola dari koran bekas, mencipta bentuk dari playdough, menyepak bola ke arah yang ditentukan
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui cara bersikap sopan dengan tante, mengenal huruf “o” dalam kata bola, benda-benda yang digunakan tante, berhasil mencipta bentuk dari playdough, berhasil menyepak bola ke arah yang ditentukan
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan cara bersikap sopan pada tante, anak menunjuk hasil karyanya berupa membuat gambar tas tante, mampu menyepak bola dengan baik

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi satu-satu
- Tepuk anak mandiri
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai keberadaan tante dalam keluarga
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan cara menghormati tante

- Dapat mewarnai gambar dengan rapi
- Dapat bercerita tentang kegiatan tante
- Dapat menggunting dengan rapi
- Dapat memberi angka yang tepat
- Dapat menyepak bola dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 2 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Jumat, 3 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 5
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Anggota Keluarga (Sepupu)
KD	: 1. 1 – 2. 3 – 2 .9 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 . 7 – 4. 7 – 3 . 9 – 4 . 9 3.10 - 3.11 - 4.11- 3 .15 – 4 . 15.
Materi	: - Menjaga dan melestarikan lingkungan (keluarga) - Tolong menolong dalam keluarga - Berkreasi dengan berbagai media - Pengenalan anggota keluarga - Pengenalan alat – alat dalam keluarga - Kegiatan main: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Maze - Plastisin - Pensil - Buku / kertas - Bola kaki
Karakter	: Jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- Berdiskusi tentang tugas dan fungsi anggota keluarga
- Bercerita tentang kebiasaan di rumah
- Menyanyi lagu
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati foto sepupu yang ada dalam gambar, bola kaki
- Menanya: Anak menanyakan macam-macam kegiatan apa saja yang bisa dilakukan bersama sepupu, cara bermain bola kaki
- Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan mewarnai gambar mainan milik sepupu, menulis huruf “s” dari kata sepupu, menendang bola dengan benar
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui kegiatan yang biasa dilakukan bersama sepupu, mengenal huruf “s” dari kata sepupu, melatih cara menendang bola dengan benar
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan macam-macam kegiatan yang bisa dilakukan bersama sepupu, anak menunjukkan hasil karyanya, anak mampu menendang bola dengan benar

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Bernyanyi satu-satu
- Tepuk anak mandiri
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Menghargai kasih sayang orang tua
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menceritakan tentang kegiatan di rumah
- Dapat menyebutkan nama anggota keluarga

- Dapat menceritakan kebiasaan anggota keluarga
- Dapat disiplin waktu
- Dapat menyebutkan tugas dan fungsi anggota keluarga
- Dapat menendang bola dengan benar

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 3 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus II

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Taktik Dengan Kegiatan Bermain Dengan Alat Di RA Ummi Fauziah Padang Matinggi Rantau Prapat

Siklus : II

Hari/Tanggal : Jum'at, 3 Agustus 2018

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan peningkatan kemampuan taktik

Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kemampuan taktik melalui bermain dengan alat.

Langkah-langkah Perbaikan:

1. Mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan alat lebih baik lagi
2. Melakukan permainan dengan alat melalui mekanisme kompetensi.
3. Memberikan reward kepada anak yang memenangkan kompetisi

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus II

1. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:
 - a. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perkembangan anak
 - b. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
 - c. Alat yang digunakan lebih baik digunakan oleh anak
2. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:
 - a. Pelaksanaan kegiatan sesuai RPPH yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
 - b. Pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan kondisi anak.

Berdasarkan hasil refleksi, maka diputuskan akan ditindaklanjuti pada siklus III dengan lebih baik agar hasil yang diperoleh mampu mencapai ketentuan.

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN
SIKLUS II

Nama : Adawiyah
NPM : 1701240011P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Kegiatan yang dilakukan masih perlu ditingkatkan
2. Materi disesuaikan dengan kebutuhan anak
3. Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator.
4. Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan perkembangan anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih belum seluruhnya sesuai dengan RPPH yang saya susun.
2. Pengelolaan kelas masih perlu ditingkatkan.

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
SIKLUS III

TEMA : KELUARGA SAKINAH

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU ; 1 / 4

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3. 2.4, 2.6, 2.9, 2.10, 2.11, 2.14,
 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5,3.6, 4.6, 3.7,
 4.7, 3.9, 4.9. 3.15, 4.15.

No	Sub Tema	Muatan / Materi	Rencana Kegiatan
1	Profesi Anggota Keluarga	1.1.5.Peralatan kantor	1.Menyanyi lagu
	- Pegawai/ karyawan	1.2.6.Peralatan dokter	2.Menceritakan tentang kakek dan nenek
	- Dokter	2.1.3.Gambar profesi	3.Menceritakan kegiatan paman
	- Polisi	2.3.2.Seragam polisi	4.Menceritakan tentang tantenya
	- Tentara	2.4.4.Peralatan yang dibunakan tentara	5.Menceritakan tentang sepupunya
	- Pilot	2.9.2.Pesawat terbang sebagai kendaraan udara	6.Bicara sopan dengan kakek dan nenek
		2.10.2.Mau bermain dengan teman	7.Tanya jawab tata tertib dalam keluarga
		2.11.3.Menyesuaikan diri dengan lingkungan	8.Suku kata awal nama anggota keluarga
		3.2.3.dan 4.2.3.Bercita-cita menjadi seorang dokter, polisi, tentara, dan lain-lain	9.Senam irama

		3.4.3.dan 4.4.3. Membuang sampah pada tempatnya	10.Diskusi tentang profesi anggota keluarga
		3.5.2.dan 4.5.2.Mencari jejak	11.Mengelompokkan benda/gambar yang digunakan pada tiap profesi keluarga
		3.6.7.dan 4.6.7.Pengenalan konsep & lambang bilangan	12.Menghitung gambar pesawat terbang
		3.7.2.dan 4.7.2. Pengenalan nama anggota keluarga	15.Menggambar sesuai angka yang tersedia
		3.9.1dan 4.9.1.Pengenalan alat-alat dalam keluarga	16.Mengambar mainan profesi
			17.Memasangkan gambar sesuai pasangannya

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 6 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Adawiyah)

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Senin, 6 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 4 / 1
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Profesi Anggota Keluarga (Karyawan)
KD	: 1. 1 – 2. 1 – 2 .3. – 2 . 9 – 3 .1 – 4. 1 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 7 – 4 . 7 – 3 .10 – 4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Berkreasi dengan berbagai media - Gotong royong / tolong menolong - Pengenalan konsep bilangan - Pengenalan profesi anggota keluarga - Gerakan senam - Bergerak sesuai instruksi
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar anggota keluarga - Gambar karyawan - Gambar / benda- benda - Krayon
Karakter	: Religius, jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- i. Penerapan SOP pembukaan
- ii. Salam dan doa sebelum belajar
- iii. Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- iv. Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- v. Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- vi. Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- vii. Dzikir: Tahmid
- viii. Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- ix. Berdiskusi tentang anggota keluarga
- x. Berdiskusi tentang menyangi anggota keluarga
- xi. Menyanyi lagu kasih ibu
- xii. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- xiii. Mengamati: Anak mengamati foto karyawan yang ada dalam keluarga
- xiv. Menanya: Anak menanyakan tugas seorang karyawan di dalam keluarga, bagaimana gerakan yang diinstruksikan
- xv. Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “y” dari kata “karyawan”, membuat mainan dari kotak bekas, bermain peran “keluarga sakinah”, melakukan gerakan sesuai instruksi.
- xvi. Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui tugas karyawan dalam keluarga, mengenal huru “y” dari kata “karyawan”, benda-benda yang digunakan seorang karyawan, berhasil mengerjakan lembar kerja, dan mampu melakukan gerakan sesuai instruksi.
- xvii. Mengomunikasikan: anak menyebut tugas seorang karyawan dalam keluarga, anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan, maze dan menulis huruf, bergerak sesuai instruksi.

C. Kegiatan *Recalling*

- xviii. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- xix. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- xx. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- xxi. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- xxii. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- xxiii. Penerapan SOP penutupan
- xxiv. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- xxv. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- xxvi. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- xxvii. Tepuk pulang sekolah
- xxviii. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- xxix. Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- xxx. Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- xxxi. Menghargai seorang karyawan yang bertugas
- xxxii. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- xxxiii. Dapat menyebutkan profesi karyawan
- xxxiv. Dapat menyanyi lagu
- xxxv. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
- xxxvi. Dapat melakukan gerakan senam
- xxxvii. Dapat mengelompokkan benda-benda yang biasa dipakai karyawan
- xxxviii. Dapat mengurutkan bilangan dengan benar
- xxxix. Dapat bergerak sesuai instruksi

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 6 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Selasa, 7 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 4 / 2
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Profesi Anggota Keluarga (Dokter)
KD	: 1. 1 – 1. 2 – 2. 3 – 2. 6 – 3. 1 – 4. 1 – 3. 4 – 4. 4 – 3. 7 – 4. 7, 3. 10 – 4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Allah - Kelestarian lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Menyanyi lagu - Membuang sampah pada tempatnya - Pengenalan nama profesi anggota keluarga - Bermain hula hoop
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar seorang dokter - Gambar peralatan dokter - Krayon, pensil - Hula hoop
Karakter	: Religius, jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- xl. Penerapan SOP pembukaan
- xli. Salam dan doa sebelum belajar
- xlii. Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- xliii. Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- xliv. Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- xlv. Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- xlvi. Dzikir: Tahmid
- xlvii. Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- xlviii. Berdiskusi tentang minta ijin sebelum berangkat sekolah
- xlix. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian lingkungan (keluarga)
 1. Menyanyi lagu satu-satu sayang ibu
 - li. Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya

- lii. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- liii. Mengamati: Anak mengamati foto seorang dokter di rumah sakit, alat bermain hula hoop
- liv. Menanya: Anak menanyakan tugas seorang dokter, cara memainkan hula hoop
- lv. Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “r” dari kata “dokter”, membuat mozaik pola peralatan dokter, membuat sapu dari kertas, bermain hula hoop
- lvi. Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui tugas seorang dokter, mengenal huru “r” dari kata “dokter”, benda-benda yang digunakan dokter, kegiatan seorang dokter, berhasil memainkan hula hoop
- lvii. Mengomunikasikan: anak menyebut tugas seorang dokter, anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat sapu kertas, mozaik dan menulis huruf, serta bermain hula hoop

C. Kegiatan *Recalling*

- lviii. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- lix. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- lx. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- lxi. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- lxii. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- lxiii. Penerapan SOP penutupan
- lxiv. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- lxv. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- lxvi. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- lxvii. Bernyanyi kasih Ibu
- lxviii. Tepuk pulang sekolah
- lxix. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- lxx. Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- lxxi. Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- lxxii. Menghargai kasih sayang orang tua
- lxxiii. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- lxxiv. Dapat menyebutkan profesi anggota keluarga (dokter)
- lxxv. Dapat menghitung gambar peralatan dokter
- lxxvi. Dapat memasang gambar sesuai pasangannya
- lxxvii. Dapat melengkapi suku kata awal profesi anggota keluarga (dokter)
- lxxviii. Dapat bermain hula hoop dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 7 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Rabu, 8 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 4 / 3
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Profesi Anggota Keluarga (Polisi)
KD	: 2. 4 – 2. 3 – 2 .10 – 2 . 14 – 3 .2 – 4. 2 – 3 . 9 – 4 . 9. 3 .10 – .4. 10 - 3.11 - 4.11
Materi	: - Penataan lingkungan keluarga - Mau bermain dengan teman - Berkreasi dengan berbagai media - Bersikap sopan pada paman - Bermain bola besar
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar polisi - Alat cocok - Krayon, pensil - Bola
Karakter	: Jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- lxxix. Penerapan SOP pembukaan
- lxxx. Salam dan doa sebelum belajar
- lxxxi. Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- lxxxii. Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- lxxxiii. Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- lxxxiv. Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- lxxxv. Dzikir: Tahmid
- lxxxvi. Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- lxxxvii. Berdiskusi tentang bicara sopan pada kakak
- lxxxviii. Berdiskusi tentang mau bermain dengan teman di rumah
- lxxxix. Bercerita tentang membersihkan rumah
- xc. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan berm

B. Kegiatan Inti

- xc. Mengamati: Anak mengamati foto seorang polisi yang sedang bertugas, alat bermain bola
- xcii. Menanya: Anak menanyakan tugas seorang polisi, kegunaan bola
- xciii. Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “p”, memperkirakan urutan pola, kolase kantor polisi, bermain bola dengan cara menangkap bola dengan baik
- xciv. Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui tugas polisi, mengenal huruf “p”, benda-benda yang digunakan seorang polisi, berhasil mengerjakan tugas yang diberikan, mampu bermain bola yaitu menangkap dengan baik
- XCv.** Mengomunikasikan: anak menyebutkan tugas yang biasa dilakukan polisi, anak menunjukkan hasil karyanya berupa kolase kantor polisi, memperkirakan urutan pola dan menulis huruf, mampu menangkap bola

C. Kegiatan *Recalling*

- xcvi. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- xcvii. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- xcviii. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- xcix. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 - c. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- ci. Penerapan SOP penutupan
- cii. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- ciii. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- civ. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- cv. Bernyanyi satu-satu
- cvi. Tepuk anak mandiri
- cvii. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- cviii. Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- cix. Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- cx. Menghargai profesi seorang polisi
- cx. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- cxii. Dapat bermain bersama teman
- cxiii. Dapat menggambar sesuai angka
- cxiv. Dapat mencocok gambar dengan rapi
- cxv. Dapat bercerita tentang membantu membersihkan rumah
- cxvi. Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
- cxvii. Dapat menangkap bola dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 8 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Kamis, 9 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 3 / 4
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Profesi Anggota Keluarga (Tentara)
KD	: 1. 2 – 2. 3 – 2 .11 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 .6 – 4. 6 – 3 . 9 – 4 . 9. – 3.10 - 3.11 - 4.11- 3 .15 – 4 . 15.
Materi	: - Kelestarian lingkungan - Menyesuaikan diri dengan lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Menyanyi lagu - Pengenalan konsep bilangan - Pengenalan alat – alat dalam keluarga - Bermain bola (menyepak kearah yang ditentukan)
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar seorang tentara - Gunting, krayon - Pensil
Karakter	: Tanggung Jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- cxviii. Penerapan SOP pembukaan
- cxix. Salam dan doa sebelum belajar
- cxx. Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- cxxi. Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- cxxii. Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- cxxiii. Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- cxxiv. Dzikir: Tahmid
- cxxv. Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- cxxvi. Berdiskusi tentang tata tertib dalam keluarga
- cxxvii. Berdiskusi tentang tugas ibu (menyusui adik)
- cxxviii. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bern

B. Kegiatan Inti

- cxxix. Mengamati: Anak mengamati foto seorang tentara, alat bermain bola
- cxxx. Menanya: Anak menanyakan tugas seorang tentara, cara memainkan bola dengan benar
- cxixxi. Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menulis huruf “t” dan kata bola, mengurutkan gambar sepatu tentara, membuat bola dari koran bekas, menyepak bola ke arah yang ditentukan
- cxixxii. Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui tugas seorang tentara, mengenal huruf “o” dalam kata bola, benda-benda yang digunakan tentara, berhasil menyepak bola ke arah yang ditentukan
- CXXXIII.** Mengomunikasikan: anak menyebutkan tugas seorang tentara, anak menunjuk hasil karyanya berupa membuat gambar sepatu tentara, mampu menyepak bola dengan baik

C. Kegiatan *Recalling*

- cxixxiv. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- cxixxv. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- cxixxvi. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- cxixxvii. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- cxixxviii. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- cxixxix. Penerapan SOP penutupan
 - cxli. Menanyakan perasaannya selama hari ini
 - cxlii. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
 - cxliii. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 - cxliiii. Bernyanyi satu-satu
 - cxliv. Tepuk anak mandiri
 - cxlv. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - cxlvi. Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
 - cxlvii. Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- cxlviii. Menghargai tugas seorang tentara
- cxlix. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- cl. Dapat menyebutkan tugas seorang tentara
- cli. Dapat mewarnai gambar dengan rapi

- cli. Dapat bercerita tentang tugas tentara
- cliii. Dapat menggunting dengan rapi
- cliv. Dapat memberi angka yang tepat
- clv. Dapat menyepak bola dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 9 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

RA UMMI FAUZIAH
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Jumat, 10 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 4 / 5
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Keluarga Sakinah / Profesi Anggota Keluarga (Pilot)
KD	: 1. 1 – 2. 3 – 2.9 – 3. 1 – 4. 1 – 3. 7 – 4. 7 – 3. 9 – 4. 9 3.10 - 3.11 - 4.11- 3. 15 – 4. 15.
Materi	: - Menjaga dan melestarikan lingkungan (keluarga) - Berkreasi dengan berbagai media - Pengenalan anggota keluarga - Pengenalan alat – alat dalam keluarga - Kegiatan main: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Maze - Pensil - Buku / kertas - Bola kaki
Karakter	: Jujur, ramah dan santun

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- clvi. Penerapan SOP pembukaan
- clvii. Salam dan doa sebelum belajar
- clviii. Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- clix. Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- clx. Mutiara Qur'an: Surat Al-Kautsar
- clxi. Mutiara hadis: Menuntut ilmu
- clxii. Dzikir: Tahmid
- clxiii. Asmaul husna: Ar-Rahman dan Ar-Rahim
- clxiv. Berdiskusi tentang tugas dan fungsi anggota keluarga
- clxv. Bercerita tentang kebiasaan di rumah
- clxvi. Menyanyi lagu
- clxvii. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- clxviii. Mengamati: Anak mengamati gambar pesawat terbang, bola kaki

- clxix. Menanya: Anak menanyakan profesi seorang pilot, cara bermain bola kaki
- clxx. Mengumpulkan informasi: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan mewarnai gambar pesawat, menulis huruf “p” dari kata pilot, menendang bola dengan benar
- clxxi. Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui kegiatan yang biasa dilakukan seorang pilot, mengenal huruf “p” dari kata pilot, melatih cara menendang bola dengan benar
- CLXXII.** Mengomunikasikan: anak menyebutkan macam-macam kegiatan yang bisa dilakukan seorang pilot, anak menunjukkan hasil karyanya, anak mampu menendang bola dengan benar

C. Kegiatan *Recalling*

- clxxiii. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- clxxiv. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- clxxv. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- clxxvi. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- clxxvii. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- clxxviii. Penerapan SOP penutupan
- clxxix. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- clxxx. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- clxxxi. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- clxxxii. Bernyanyi satu-satu
- clxxxiii. Tepuk anak mandiri
- clxxxiv. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- clxxxv. Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam
- clxxxvi. Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- clxxxvii. Menghargai profesi seorang pilot
- clxxxviii. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- clxxxix. Dapat menceritakan tentang tugas pilot
- cxc. Dapat menyebutkan profesi anggota keluarga

- cxci. Dapat menceritakan kebiasaan anggota keluarga
- cxcii. Dapat disiplin waktu
- cxci. Dapat menyebutkan tugas anggota keluarga
- cxci. Dapat menendang bola dengan benar

**Mengetahui,
Kepala RA Ummi Fauziah**

**Padang Matinggi, 10 Agustus 2018
Peneliti PTK**

(Dra. Nila Kesuma Dalimunthe)

(Adawiyah)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 1 DAN 2
SIKLUS I**

**KEMAMPUAN MERENCANAKAN DAN MELAKSANAKAN
PEMBELAJARAN**

Nama Peneliti : Adawiyah
NPM : 1701240011P
Tempat Penelitian : RA Ummi Fauziah
Semester : I (Satu)
Tahun Ajaran : 2018/2019

Petunjuk!

Perhatikan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sesuaikan dengan lembar penilaian. Kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom nilai Sangat Baik (SB) skor 3, Baik (B) skor 2, dan Kurang Baik (KB) skor 1.

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB (3)	B (2)	KB (1)
1	Perencanaan	Menyusun rencana kegiatan	√		
		Media atau alat peraga yang digunakan		√	
		Kegiatan awal, inti, akhir pembelajaran		√	
		Pengaturan kelas dan waktu pembelajaran		√	
		Alat penilaian kegiatan		√	
		Teknik atau metode pembelajaran		√	
2	Pelaksanaan	Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan		√	
		Cara guru yang menyampaikan pesan kepada anak		√	

		Cara guru memotivasi anak		√	
		Penampilan guru dalam mengajar	√		
		Motivasi anak untuk melakukan kegiatan		√	
Skor			6	18	0
Persentase			$24:33 \times 100\% = 72,73$		
Kriteria			Baik		

Rantau Prapat, Agustus 2018
Kolabor

Dra. Nila Kesuma Dalimunthe

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 1 DAN 2
SIKLUS II**

**KEMAMPUAN MERENCANAKAN DAN MELAKSANAKAN
PEMBELAJARAN**

Nama Peneliti : Adawiyah
 NPM : 1701240011P
 Tempat Penelitian : RA Ummi Fauziah
 Semester : I (Satu)
 Tahun Ajaran : 2018/2019

Petunjuk!

Perhatikan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sesuaikan dengan lembar penilaian. Kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom nilai Sangat Baik (SB) skor 3, Baik (B) skor 2, dan Kurang Baik (KB) skor 1.

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB (3)	B (2)	KB (1)
1	Perencanaan	Menyusun rencana kegiatan	√		
		Media atau alat peraga yang digunakan	√		
		Kegiatan awal, inti, akhir pembelajaran	√		
		Pengaturan kelas dan waktu pembelajaran		√	
		Alat penilaian kegiatan	√		
		Teknik atau metode pembelajaran		√	
2	Pelaksanaan	Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan		√	
		Cara guru yang menyampaikan	√		

		pesan kepada anak			
		Cara guru memotivasi anak		√	
		Penampilan guru dalam mengajar	√		
		Motivasi anak untuk melakukan kegiatan	√		
Skor			21	8	
Persentase			29:33x100%=87,88		
Kriteria			Baik Sekali		

Rantau Prapat, Agustus 2018
Kolabor

Dra. Nila Kesuma Dalimunthe

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) 1 DAN 2
SIKLUS III**

**KEMAMPUAN MERENCANAKAN DAN MELAKSANAKAN
PEMBELAJARAN**

Nama Peneliti : Adawiyah
 NPM : 1701240011P
 Tempat Penelitian : RA Ummi Fauziah
 Semester : I (Satu)
 Tahun Ajaran : 2018/2019

Petunjuk!

Perhatikan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sesuaikan dengan lembar penilaian. Kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom nilai Sangat Baik (SB) skor 3, Baik (B) skor 2, dan Kurang Baik (KB) skor 1.

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB (3)	B (2)	KB (1)
1	Perencanaan	Menyusun rencana kegiatan	√		
		Media atau alat peraga yang digunakan	√		
		Kegiatan awal, inti, akhir pembelajaran	√		
		Pengaturan kelas dan waktu pembelajaran	√		
		Alat penilaian kegiatan	√		
		Teknik atau metode pembelajaran	√		
2	Pelaksanaan	Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan		√	
		Cara guru yang menyampaikan	√		

		pesan kepada anak			
		Cara guru memotivasi anak	√		
		Penampilan guru dalam mengajar	√		
		Motivasi anak untuk melakukan kegiatan	√		
Skor			30	2	
Persentase			32:33x100%=96,97		
Kriteria			Baik Sekali		

Rantau Prapat, Agustus 2018
Kolabor

Dra. Nila Kesuma Dalimunthe

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN

Nama : ADAWIYAH
NPM : 1701240011P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan yang telah saya lakukan sesuai indikator yang saya tentukan ?
Kegiatan yang saya lakukan sudah sesuai dengan indikator yang saya tentukan.
2. Apakah materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Materi yang saya sajikan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai indikator yang telah ditentukan ?
Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator.
Hal ini terjadi karena :
Karena media pembelajaran harus sesuai dengan indikator.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ?
Anak kelihatan sangat senang melakukan kegiatan bermain dengan alat yang telah ditentukan.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?
Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan perkembangan anak.
Hal ini terjadi karena :

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatnya kemampuan taktik anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPPH yang saya susun ?

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena :

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

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

Kelemahan yang terjadi sudah saya upayakan perbaikan.

3. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?

Melakukan kolaborasi dengan teman sejawat dan melakukan pendekatan yang mampu meningkatkan aktifitas dan kreativitas anak.

4. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?

Kekuatan saya merancang kegiatan adalah meningkatnya kemampuan taktik anak melalui kegiatan bermain dengan alat berupa bola besar dan hulahoop.

5. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?

Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah dorongan untuk meningkatkan kemampuan taktik anak.

6. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang akan terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?

Hal-hal unik yang positif anak semakin aktif dan kreatif dalam melakukan kegiatan bermain dengan indikator kemampuan taktik yang ditetapkan. Dan hal unik yang negatif ada anak yang berupaya menguasai alat permainan lebih lama seperti bola yang digemari anak laki-laki.

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

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

8. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak).

Anak yang senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan, karena mampu melakukan pendekatan dengan anak.

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

Sebagian besar anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hal ini terjadi karena :

Anak dapat mengkondisikan diri untuk mengikuti semua instruksi yang saya berikan meskipun tentu tidak sepenuhnya.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak merasa senang karena saya memberikan penghargaan di depan semua teman-temannya bagi anak yang terbaik melakukan kegiatan.

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

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

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

Secara klasikal indikator peningkatan telah dicapai anak.

Hal ini terjadi karena :

Nilai klasikal telah lebih besar dari ketentuan sebesar 85 % secara klasikal.

13. Apakah saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik ?

Saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik.

Hal ini terjadi karena :

Saya berusaha menggunakan waktu secara maksimal sesuai dengan alokasi yang ada.

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

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

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran yang seharusnya.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Peneliti Memberikan Contoh Pada Anak Untuk Bergerak Sesuai Instruksi



Peneliti Dan Kolabor Memberi Contoh Dan Penilaian Kemampuan Anak Memutar Hula Hoop 2 Kali Putaran



Peneliti Melakukan Kegiatan Bermain Untuk Mengetahui Kemampuan Menangkap Dan Menyepak Bola Pada Anak

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan Bermain Dalam Aspek Motorik Kasar



Bermain Hula hoop



Kegiatan Menangkap Bola

