

**UPAYA MENINGKATKAN KERJA SAMA ANAK  
MELALUI PERMAINAN ASSOCIATIVE DI RA  
RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN  
MEDAN LABUHAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidika Islam ( S.Pd.I)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**YUNITA PUTRI**  
**NPM: 1501240018**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

**UPAYA MENINGKATKAN KERJA SAMA ANAK  
MELALUI PERMAINAN ASSOCIATIVE DI RA  
RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN  
MEDAN LABUHAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan "SPd" Program  
Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh: Yunita Putri  
NPM: 1501240018**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



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

**BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI**



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

**NAMA MAHASISWA** : Yunita Putri  
**NPM** : 1501240018  
**PROGRAM STUDI** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
**HARI, TANGGAL** : Sabtu, 16 Maret 2019  
**WAKTU** : 08.00 s.d selesai

**TIM PENGUJI**  
**PENGUJI I** : Dr. Muhammad Qorib, MA  
**PENGUJI II** : Dra. Indra Mulya, MA

**PANITIA PENGUJI**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Dr. Muhammad Qorib, MA**

**Zailani, S.PdI, MA**

**SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yunita Putri  
NPM : 1501240018  
Program Studi : Pendidikan Islam Sumatera Utara  
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KERJA SAMA ANAK MELALUI  
PERMAINAN *ASSOSIATIVE* DI RA RABIATUL ADAWIYAH  
KECAMATAN MEDAN LABUHAN

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Agama Islam Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong **plagiat**
3. Apabila poin 1 dan 2 diatas 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 buat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan, 12 Maret 2019



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**



Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Yunita Putri  
NPM : 1501240018  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
JUDUL SKRIPSI : Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan *Assosiative* di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

Medan, 09 Maret 2019

Pembimbing

(Rizka Harfiani, M.Psi.)

DI SETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI

(Widya Masitah, S.Psi., M.Psi.)

Dekan,

(Dr. Muhammad Qorib, M.A.,)



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

Jalan kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400  
Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)  
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : YUNITA PUTRI

N.P.M : 1501240018

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KERJA SAMA ANAK MELALUI  
PERMAINAN *ASSOSIATIVE* DI RA RABIATUL ADAWIYAH  
KECAMATAN MEDAN LABUHAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

Medan, 09 Maret 2019

Pembimbing Skripsi

RIZKA HARFIANI, M.Psi

Diketahui/ Disetujui  
Oleh:

Dekan

(Dr. Muhammad Qorib, MA)

Ketua Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(Widya Masitah, S.Psi, M.Psi)





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

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6622400 Medan 20238

Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) Email : rektor@umsu.ac.id

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Universitas : 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 : Rizka Harfiani, M.Psi  
Nama Mahasiswa : Yunita Putri  
NPM : 1501240018  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan *Assosiatif* di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
08/2019 maret	- Perbaiki kata" - Perbaiki Daftar Isi & Abstrak	Rizka	perbaiki!
09/2019 maret	- Acc Mya hysw	Rizka	Acc untuk disidangkan.
		Rizka	

Medan, 9 Maret 2019

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui  
Ketua Program Studi  
PIAUD

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Dosen Pembimbing

Rizka Harfiani, M.Psi

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi a.n. YUNITA PUTRI

Medan, 9 Maret 2019

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam**  
**Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**  
**Di**  
**Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Yunita Putri** yang berjudul **"UPAYA MENINGKATKAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN ASSOCIATIVE DI RA RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN MEDAN LABUHAN "**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

**Pembimbing**



**Rizka Harfiani, M.Psi**



**PERSETUJUAN**

**Skripsi Berjudul**

**UPAYA MENINGKATKAN KERJA SAMA ANAK  
MELALUI PERMAINAN ASSOCIATIVE DI RA  
RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN  
MEDAN LABUHAN**

**Oleh:**

**Yunita Putri  
NPM: 1501240018**

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah  
Skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk  
Dipertahankan dalam ujian skripsi*

**Medan, Februari 2019  
Pembimbing**



**Rizka Harfiani, M.Psi**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

## ABSTRAK

### **YUNITA PUTRI, 1501240018 MENINGKATKAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN ASSOSIATIVE DI RA RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN MEDAN LABUHAN.**

Rumusan masalah meningkatkan kerja sama anak melalui permainan *assosiative* di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

Tujuan penelitian meningkatkan kerja sama anak melalui permainan *assosiative* di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas , yang dilaksanakan dalam 3 siklus dengan tahapan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, demonstrasi dan dokumentasi

Simpulan dari penelitian ini adalah kerja sama dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain dengan hasil kegiatan pada penelitian pra siklus sangat rendah, pada siklus 1 hasil persentase rata-rata sebesar 42,415%, pada siklus 2 hasil persentasi rata-rata sebesar 56,5%, dan pada siklus 3 rata-rata sebesar 88,33%

Kata kunci : Kerja Sama, Permainan *Assosiative*

## **ABSTRACT**

**YUNITA PUTRI, 1501240018 ENCHANCING CHILDREN'S  
COLLABORATION THROUGH ASSOSIATIVE PLAY IN RA RABIATUL  
ADAWIYAH DISTRICT OD MEDAN LABUHAN**

*Formulation of enchancing childrens colloboration through assosiative play in RA Rabiatul Adawiyah District of Medan Labuhan*

*The purpose of the study was to improve childern's cooperation through assosiative play in RA Rabiatul Adawiyah District of Medan Labuhan*

*This research is a clasroom ation research, whichis a carried out in 3 cycles with stages, planning, implementation, observation, and rereflection. The subject of this study was the soon of the B RA Rabiarul Adawiyah District of Medan Labuhan. Data collection techniques used were onservations, interviews, demonstrations and documentation.*

*The conclusion of this study is that cooperation can be improved through playing activities with the results of activities in pre-cycle research very low, in the first cycle the results of the average percentage are 41,7%, in the cycle two percent the average is 56,5% and on the average cycle average of 88,3%*

*Keywords: Colloboration, Assosiative Play*

## **KATA PENGANTAR**

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Kaunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu kewajiban bagi setiap mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad yang telah menjasi uswatun hasanah bagi ummatnya, Alhamdulillah peneliti telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan *Assosiative* Di Ra Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan “.

Skripsi ini disusun sebagai bukti pengembangan ilmu dan teori yang selama ini di dapat pada prkuliahan ke dalam bentuk nyata dengan membuat skripsi yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Dalam hal ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi penulisan isi, bahasa, maupun dari segi penulisannya. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayah tercinta Chairul Anwar dan Ibunda tercinta Utari Sulastri yang telah memberikan doa, semangat, dan dorongan baik moril dan meteril kepada penulis. Serta seluruh keluarga tercinta yang memberi dukungan sehingga penulis berhasil meyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah banyak membantu memberikan dukungan, motivasi dan bimbingan kepada peneliti dalam menyusun dan meyelesaikan skripsi ini. Adapun ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Muhammad Qarib. M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Bapak Zailani, S.Pd.I., M.A. selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I., M.A. selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Widya Masitah, S.Pdi, M.Psi. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Dosen PA dari semester satu hingga semester akhir
6. Ibu Rizka Harfiani, S.Pdi, M.Psi selaku Dosen Pembimbing yang berkenan meluangkan waktu, memberikan petunjuk dan arahan dari awal sampai selesai penyusunan skripsi ini
7. Ibu Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, selaku dosen pembahas yang telah berkenan meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan bimbingan dan arahan untuk skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yaitu: Bapak Selamat Pohan, S.Ag, Bapak Junaidi, S.Pd.I, M.Si. Bapak Drs. Zulkarnain Lubis, M.A, Bapak Mahmud Yunus Daulay, S.Ag. Bapak Drs. Mario Kasduri, M.A, Bapak Hasrian Rudi, S.Pd.I, M.Pd.I , Bapak Nurman Ginting, M.Pd.I Bapak Akrim, S.Pdi. Ibu Dra. Hj. Indra Mulya, MA. Ibu Dra Nurzannah, M.Ag, Ibu Dra. Nur Rahma Amini, M.Ag. Ibu Dra. Erna Kusnita, M.Pd. Ibu Mawaddah Nasution, S.Psi, M.Psi. Ibu Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.Psi. Ibu Nadrah Naimi, S.Ag. M.Ag Ibu alm Dra Hj. Latifah Hanum, M.Pd yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Seluruh Biro dan Staf Akademik yang telah memberikan dorongan berupa data-data dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh teman sejawat di RA Rabiatul Adawiyah yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Kepada seluruh keluarga Kiyowoshi dan sahabat tercinta Laili Haznita, Elsa Fazira, NurFazryana, Tri Desnia, Ayu Sundari, Azizah

Husna, Yunida, dan teman sejawat di PIAUD, yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis, serta menjadi penguat dan mau mendengar dan menerima keluh kesah penulis

Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Dan semoga Allah SWT tetap memberikan kekuatan dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin

**Medan, 09 Maret 2019**

**Hormat Saya**

**Peneliti**

**Yunita Putri**

**NPM:1501240018**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Cara Pemecahan Masalah .....	5
E. Hipotesis Tindakan.....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>8</b>
A. Hakikat Kerja Sama .....	8
1. Pengertian Kerja Sama .....	8
2. Dimensi Kerja Sama .....	9
3. Tujuan Kerja Sama.....	11
4. Prinsip-Prinsip Kerja Sama .....	12
5. Karakteristik Kerja Sama .....	12
B. Permainan <i>Assosiative</i> .....	12
1. Pengertian Permainan.....	12
2. Perkembangan Permainan.....	14



3. Permainan <i>Assosiative</i> .....	16
4. Jenis-Jenis Permainan A vi .....	18
5. Syarat-Syarat Permainan <i>Assosiative</i> .....	20
6. Langkah-Langkah Permainan <i>Assosiative</i> .....	21
7. Manfaat Bermain.....	22
8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak.	24
C. Penelitian Yang Relevan .....	27
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Seting Penelitian.....	30
1. Tempat Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian .....	30
3. Siklus PTK .....	31
B. Persiapan Penelitian .....	32
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Sumber Data.....	32
E. Teknik Alat Pengmpulan Data .....	34
F. Indikator Kinerja .....	37
G. Analisis Data .....	37
H. Prosedur Penelitian.....	38
I. Personalia Penelitian .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus).....	43
B. Deskripsi Siklus I .....	48
C. Deskripsi Siklus II.....	57
D. Deskripsi Siklus III .....	66
E. Pembahasan dan Hasil.....	76
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>78</b>
A. Simpulan .....	78
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### DAFTAR vii BEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Jadwal Kegiatan PTK.....	30
Tabel 3.2. Data Anak Didik .....	33
Tabel 3.3. Data Guru.....	33
Tabel 3.4. Data Teman Sejawat .....	34
Tabel 3.5. Lembar Observasi Instrumen Penilaian Anak .....	36
Tabel 3.6. Identitas Tim Penelitian .....	42
Tabel 3.7. Instrumen Penilaian Dan Observasi Pada Kondisi Awal...	44
Tabel 3.8. Kondisi Kerja Sama Anak Awal Sebelum Diadakan Tindakan.....	45
Tabel 3.9. Kondisi Pra Siklus Kerja Sama Anak Melalui Permainan <i>Assosiative</i> Yang Berhubungan Dengan BSH Dan BSB .....	47
Tabel 3.10. Instrumen Observasi Penelitian Siklus I .....	53
Tabel 3.11. Kondisi Kerja Sama Sesudah Diadakan Tindakan Siklus I .....	54
Tabel 3.12. Kondisi Sesudah Diadakan Tindakan Siklus I Meningkatkan Yang Berhubungan Dengan BSH dan BSB .....	55
Tabel 3.13. Instrumen Observasi Penelitian Siklus II .....	62
Tabel 3.14. Kondisi Kerja Sama Sesudah Diadakan Tindakan Siklus II .....	63
Tabel 3.15. Kondisi Sesudah Diadakan Tindakan Siklus II Meningkatkan Yang Berhubungan Dengan BSH Dan BSB .....	64
Tabel 3.16. Instrumen Observasi Penelitian Siklus III .....	72
Tabel 3.17. Kondisi Kerja Sama Sesudah Siklus III .....	73
Tabel 3.18. Kondisi Sesudah Diadakan Tindakan Siklus III Meningkatkan Yang Berhubungan Dengan BSH Dan BSB .....	74

viii  
**DAFTAR GRAFIK**

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
Grafik 3.1 Kondisi Kerja Sama Anak Awal Sebelum Dilakukan Penelitian .....	46
Grafik 3.2. Kemampuan Kerja Sama Anak Pada Siklus I .....	55
Grafik 3.3. Kemampuan Kerja Sama Anak Pada Siklus II.....	64
Grafik 3.4. Kemampuan Kerja Sama Anak Pada Siklus III.....	74
Grafik 3.5. Kegiatan Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan <i>Assosiative</i> Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III Berdasarkan Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.....	76

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram</b>	<b>Halaman</b>
Diagram 1.1. Kerangka Pemecahan Masalah .....	5
Diagram 3.1. Diagram Siklus PTK .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

#### Lampiran I

1. Skenario Perbaikan
2. Jadwal Kegiatan Siklus I
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan(RPPM)
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
5. Alat Penilaian Kemampuan Guru(APKG)I
6. Alat Penelian Kemampuan Guru(APKG)II
7. Lembar Refleksi
8. Dokumentasi/Foto

#### Lampiran 2

1. Skenario Perbaikan
2. Jadwal Kegiatan Siklus II
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan(RPPM)
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
5. Alat Penilaian Kemampuan Guru(APKG)I
6. Alat Penelian Kemampuan Guru(APKG)II
7. Lembar Refleksi
8. Dokumentasi/Foto

#### Lampiran 3

1. Skenario Perbaikan
2. Jadwal Kegiatan Siklus III
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan(RPPM)
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
5. Alat Penilaian Kemampuan Guru(APKG)I
6. Alat Penelian Kemampuan Guru(APKG)II
7. Lembar Refleksi
8. Dokumentasi/Foto

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering disebut anak prasekolah, memiliki masa peka didalam perkembangannya, dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik, psikis yang siap merespons berbagai rangsangan dari lingkungannya. Masa ini adalah masa yang sangat tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri, dan kemandirian.<sup>1</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan dasar yang sangat berperan penting untuk menentukan kesuksesan seseorang dimasa selanjutnya, PAUD juga dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat keberhasilan anak dimasa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan yang baik semenjak usia 0-6 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang. Sebaliknya anak yang tidak mendapatkan layanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan kehidupan selanjutnya.<sup>2</sup>

Didalam PAUD, kurikulum dirancang untuk membangun sikap spiritual dan sosial, bukan menjawab tes-tes, ujian, kuis, atau pengetahuan jangka pendek lainnya. Sikap spiritual dan sosial yang dimaksud, salah satunya adalah mampu bekerja sama yang merupakan program pengembangan sebagai dasar pembentukan kepribadian anak.

Menurut Johnson dalam Bakti Wulandari dkk, Kerja sama adalah bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama.<sup>3</sup>

Menurut Poerwono dalam Yusni Sari kerja sama adalah keadaan dimana terdapat orang yang bekerja sama didalam satu kelompok, untuk untuk

---

<sup>1</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 16

<sup>2</sup>Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini Membentuk Generasi Cemerlang Harapan Bangsa*, cet.5(Bandung: Alfabeta, 2017), h. 26

<sup>3</sup>Bakti Wulandari et.al “Peningkatan Kemampuan Kerja Sama dalam Tim Melalui Pembelajaran Lesson Studi,” dalam *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Vol I, h. 12.

memperoleh hasil yang besar. Biasanya kerja sama melibatkan pembagian tugas dimana setiap orang memiliki peran tersendiri untuk mencapai tujuan bersama.<sup>4</sup>

Kerja sama merupakan kegiatan yang dilakukan secara kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Bekerja sama memberikan pengaruh kepada anak untuk saling membantu, berbagi dan bertanggung jawab.

Kerja sama adalah bentuk kemauan antara kedua belah pihak maupun lebih untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dengan bekerja sama anak dapat mudah dalam melakukan suatu tujuan yang ingin dicapai.

Kerja sama sepenuhnya merupakan kegiatan sosial yang secara spontan atau terstruktur ikut serta untuk melakukan kerja sama, semakin baik sosial seseorang semakin mudah untuk seseorang melakukan kegiatan-kegiatan sosial lainnya.

Dalam proses pembelajaran kerja sama sangat dibutuhkan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru, sebab jika bentuk kegiatan yang diberikan oleh guru merupakan kegiatan berkelompok namun anak tidak mau untuk melakukan kerja sama dengan teman kelompoknya maka pembelajaran tidak efektif. Maka dari itu kerja sama sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

Kerja sama sangat berpengaruh bagi kehidupan anak untuk bisa saling membantu, berbagi, dan bertanggung jawab. Kerja sama merupakan usaha bersama individu atau kelompok untuk mencapai satu tujuan bersama. Kerja sama merupakan sikap sosial yang tidak dapat dielakkan dari kehidupan sehari-hari.

Kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan sekelompok orang secara bersama-sama untuk mencapai tujuan. Faktor tujuan dalam kerja sama sangat penting karena akan mengarahkan seluruh kegiatan dan menjadi tolak ukur keberhasilan.

---

<sup>4</sup> Yusni Sari, "Peningkatan Kerja Sama Di Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol I, h. 310.



Kerja sama melibatkan interaksi antara teman sebaya lainnya sehingga melalui kerja sama terbentuknya interaksi sosial anak dengan sendirinya, mampu bersosialisasi dengan mudah kepada semua orang.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Rabiatul Adawiyah hanya satu atau dua anak yang mau atau mampu ikut bekerja sama membantu temannya, melihat kerja sama anak masih sangat rendah. Dalam kegiatan maupun bermain terkadang anak belum mampu untuk bekerja sama, cenderung sebagian anak menguasai permainan tersebut tanpa mau ikut melibatkan teman yang lainnya. sehingga pembelajaran yang diberikan tidak efektif karena anak tidak mau bekerja sama. karena setiap anak harus memiliki sifat yang saling bekerja sama akan lebih mengasah sosial anak

Kerja sama anak harus ditingkatkan lagi karna dengan berkerja sama bisa mampu mencapai tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh anak, karena minimnya kerja sama anak hanya bermain sendiri tanpa mau melakukan kegiatan atau permainan bersama-sama.

Berdasarkan permasalahan kerja sama anak diatas sebagai salah satu cara mengatasinya maka perlu digunakan kegiatan yang menarik untuk anak, sehingga anak mampu melakukan kerja sama, melalui permainan *assosiative*.

Permainan adalah salah satu alat bagi anak untuk lebih menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat di perbuatnya sampai, sampai ia mampu melakukannya. Jadi permainan mempunyai nilai dan ciri yang penting untuk kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari anak.<sup>5</sup>

Karena dengan bermain anak mendapat pengalaman anak juga memiliki kebebasan untuk memilih hal yang ia inginkan ketika bermain, bermain juga adalah salah satu hal yang dibutuhkan anak usia dini.

Maka dari itu penelitian saya mengangkat kerja sama anak untuk di riset lebih lanjut dengan menggunakan metode permainan *Assositive*, dimana

---

<sup>5</sup> Conny Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar* ( Indeks, 2008), h.20

permainan *assosiative* itu sendiri merupakan permainan yang saling melibatkan interaksi antar sosial, dimana anak bermain bersama-sama dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Permainan *assosiative* terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial, ia cenderung sangat tertarik dan terjadilah saling tukar menukar mainan.

Di Taman Kanak-Kanak RA Rabiatul Adawiyah, guru melihat ada beberapa anak yang susah diatur untuk berbagi permainan dengan temannya, anak tidak memiliki empati ketika melihat temannya yang tidak memiliki mainan. Anak selalu ingin menang sendiri, tidak peduli dengan temannya yang tidak mempunyai mainan

Guru memberikan berbagai macam kegiatan atau permainan untuk mengalihkan kebiasaan-kebiasaan mereka namun anak didik kurang berminat dan gampang bosan mengikuti kegiatan dan permainan tersebut. Dalam permainan yang diberikan belum dapat menarik minat anak sehingga anak tidak antusias terhadap permainan tersebut atau cara guru yang belum tepat dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Untuk itu peneliti mengadakan perbaikan dalam penelitian tindakan kelas tentang Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan *Assosiative*, dengan harapan melalui permainan *assosiative* anak mampu meningkatkan kerjanya, hal ini sesuai dengan indikator dalam kurikulum 2013 yakni:

Memberitahu anak situasi yang perlu dibantu., Membiasakan menawarkan bantuan kepada anak bila mereka terlihat memerlukannya, Mengajak anak untuk memberi bantuan pada teman.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan kerja sama anak.
2. Anak tidak mau menemani teman melakukan kegiatan bersama
3. Media pembelajaran yang diberikan kepada anak kurang kreatif

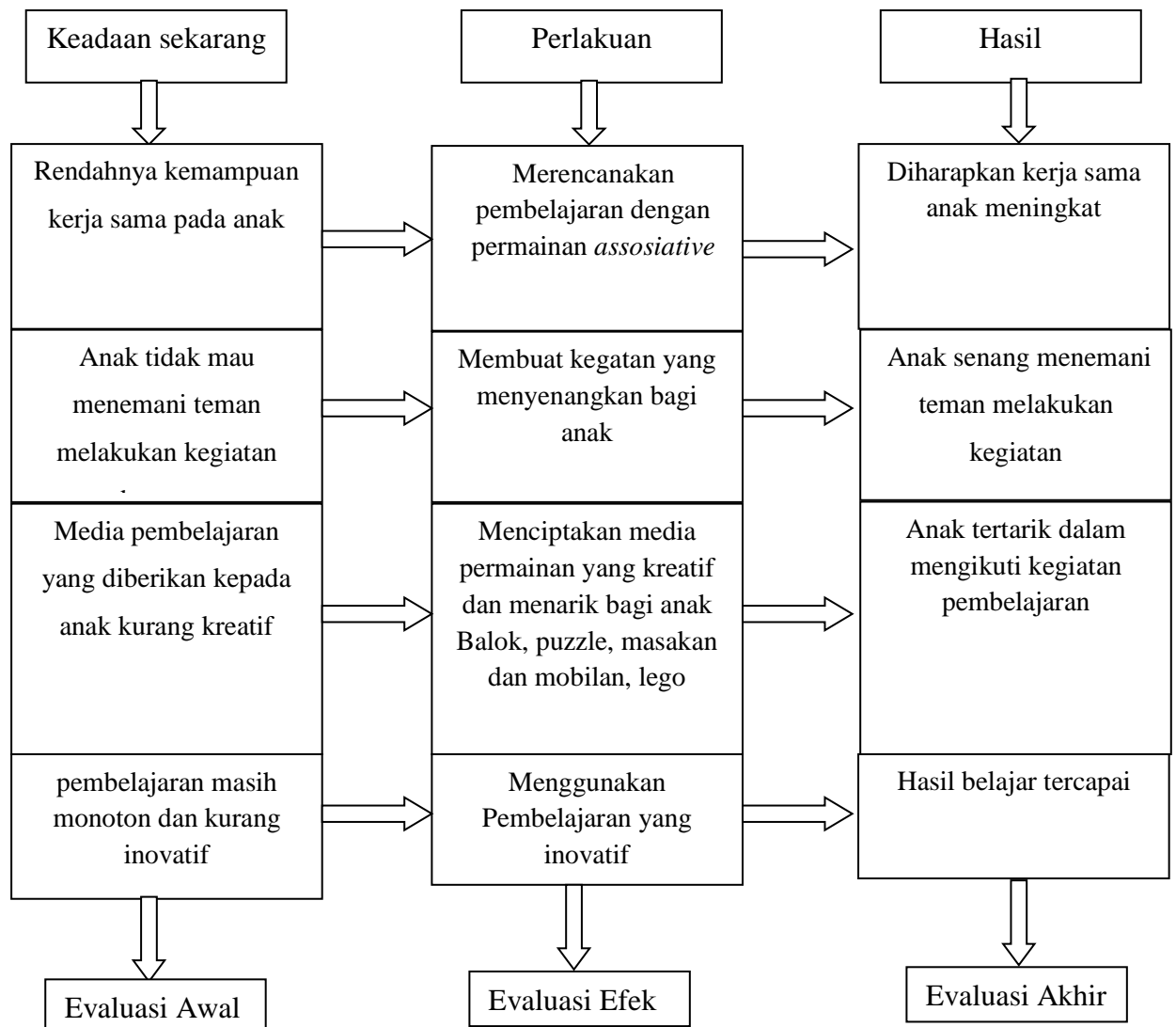
4. Pembelajaran masih monoton dan kurang menarik dan jelas

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah melalui permainan *assosiative* dapat meningkatkan kerja sama anak di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan ?”

### D. Cara Memecahkan Masalah

**Diagram 1.1**  
**Kerangka Pemecahan Masalah**



### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang diajukan adalah : melalui permainan *assosiative* dapat meningkatkan kerja sama anak di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan.

### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kerja sama anak melalui permainan *assosiative* di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan labuhan. Dimana anak-anak diharapkan akan mampu bekerja sama dengan baik.

### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian ini meliputi:

#### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai dasar dalam pemilihan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan anak didik

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat bagi anak

- 1) Anak mampu mengetahui arti kerja sama untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan.
- 2) Lebih bisa meningkatkan sosial anak.
- 3) Membantu tumbuh kembang anak dengan cara bermain.
- 4) Anak mampu lebih menghargai usaha orang lain.

##### b. Manfaat bagi guru

- 1) Bisa mampu memotivasi guru dalam melakukan pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan guru tentang arti kerja sama anak.
- 3) Lebih menyiapkan media-media permainan yang menarik untuk anak
- 4) Sebagai acuan untuk guru dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak
- 5) Menemukan strategi dalam pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif

- 6) Melalui penelitian ini maka akan menemukan rasa percaya diri yang akan dijadikan modal untuk terus menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya

c. Manfaat bagi orang tua

Menjadi kebanggaan tersendiri bagi wali murid melihat anaknya mampu melakukan kerja sama yang baik dengan teman-temannya dan mampu meningkatkan sosial anak.

d. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas anak TK/RA di sekolah
- 2) Memberikan hal yang positif bagi peningkatan mutu pembelajaran
- 3) Sebagai bahan pedoman bagi TK/RA untuk meningkatkan kinerja guru mengenai penggunaan strategi yang tepat
- 4) Sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru
- 5) Memberikan masukan bagi peningkatan untuk pembelajaran yang mampu meningkatkan kerja sama di semua pihak sekolah

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Hakikat Kerja Sama

##### 1. Pengertian Kerja Sama

Menurut Hapidin dalam Partini Kerja sama juga di sebut dengan istilah kemitraan yang berarti suatu strategi kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan bersama dengan prinsip saling membutuhkan.<sup>6</sup>

Menurut Poerwono dalam Yusni Sari kerja sama adalah keadaan dimana terdapat orang yang bekerja sama didalam satu kelompok, untuk untuk memperoleh hasil yang besar. Biasanya kerja sama melibatkan pembagian tugas dimana setiap orang memili peran tersendiri untuk mencapai tujuan bersama.<sup>7</sup>

Menurut Nur Asma dalam Kt Seni Lestari dkk kerjasama cenderung mengarah kepada esensi bahwa di dalam diri masing-masing orang yang bekerjasama haruslah ada perasaan satu dan saling bergantung dengan yang lainnya. Kerjasama juga dapat terbangun apabila ada komunikasi di dalamnya.<sup>8</sup>

Kerja sama sangat berpengaruh bagi kehidupan anak untuk bisa saling membantu, berbagi, dan bertanggung jawab. Kerja sama merupakan usaha bersama individu atau kelompok untuk mencapai satu tujuan bersama. Kerja sama merupakan sikap sosial yang tidak dapat dielakkan dari kehidupan sehari-hari.

Kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan sekelompok orang secara bersama-sama untuk mencapai tujuan. Faktor tujuan dalam kerja sama sangat penting karena akan mengarahkan seluruh kegiatan dan menjadi tolak ukur keberhasilan.

Kerja sama adalah usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Proses terjadinya kerja sama apabila

---

<sup>6</sup> Partini, "Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak," dalam *Jurnal AUDI*, vol. I, h. 97.

<sup>7</sup>*Ibid* h. 310.

<sup>8</sup>Kt Seni Lestari, dkk "Pengaruh Metode Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6," dalam *Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganeshha Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, vol 4, h.2

diantara individu atau kelompok tertentu menyadari adanya kepentingan dan ancaman yang sama.<sup>9</sup>

Kerja sama mulai dari usia tiga tahun akhir, anak akan mulai bermain secara bersama, serta kegiatan-kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lainnya.<sup>10</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kerja sama dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat ter-elakkan. Saling berkaitan dengan kehidupan baik dalam individu maupun kelompok. Karena dengan bekerja sama dapat mencapai suatu tujuan dengan sangat cepat, dan dengan bekerja sama perkembangan sosial anak akan berkembang. Dan dengan bekerja sama masing-masing ada memanfaatkan kelebihan dan kekurangan dari setiap teman sebayanya di dalam satu kelompok.

Dan dengan bekerja sama anak akan mengetahui tanggung jawabnya didalam kelompok nya, saling membantu temannya yang lain dan juga mampu berbagi. Sehingga anak juga dapat mengetahui pentingnya bekerja sama antara satu dengan yang lainnya. bekerja sama dalam dunia anak sangat penting karena anak akan memulai suatu permainan atau kegiatan dengan berkelompok, anak akan merasa sangat senang jika anak melakukan kegiatan dengan beramai-ramai dan saling bekerja sama untuk mencapai suatu permainan yang dituju. Kerja sama juga salah satu interaksi sosial anak dapat berkembang antara teman-temannya maupun lingkungan sekitar nya.

## **2. Dimensi Kerja Sama**

Menurut David W Johnson dkk dalam Kt Seni Lestari Secara khusus di dalam kerja sama terdapat unsur-unsur yang merupakan komponen esensial di dalam kemampuan tersebut. unsur-unsur tersebut antara lain :<sup>11</sup>

1. saling ketergantungan yang positif, Saling ketergantungan secara positif adalah perasaan untuk saling membantu dalam aktivitas

---

<sup>9</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi : Teori Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 59.

<sup>10</sup> Ibid h. 139

<sup>11</sup> *Ibid*



tersebut, dengan kata lain di dalam kerja sama terdapat perasaan saling terhubung satu sama lain.

2. tanggung jawab perseorangan, tanggung jawab perseorangan dibutuhkan agar masing-masing merasa bahwa aktivitas tersebut adalah tanggung jawab mereka dan harus diselesaikan.
3. Interaksi, Interaksi atau hubungan penting dalam sebuah kerja sama agar masing-masing dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan. Selain itu akan lebih baik jika dalam interaksi kerja sama yang terjadi adalah tatap muka secara langsung.
4. Komunikasi, komunikasi jelas merupakan komponen penting dalam kerjasama, karena melalui komunikasi masing-masing dapat memahami satu sama lain sehingga tidak terjadi kesalah pahaman.
5. Evaluasi, Evaluasi ini merupakan bagian dari komponen pemrosesan kelompok.

Kemampuan kerja sama meliputi tiga dimensi yaitu:

1. ketergantungan positif dengan indikator menunjukkan perasaan dan sikap saling membantun dalam kelompok.
2. kemampuan berinteraksi dengan indicator menunjukkan kemampuan dalam dalam berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompok.
3. kemampuan berkomunikasi dengan indikator kemampuan mampu berkomunikasi secara aktif dengan orang lain dalam kelompok.

Dari dimensi kerja sama diatas kita mengetahui bahwa dengan kerja sama ada unsur-unsur yang positif bagi anak, dari komunikasi antar sosial anak ter-asah dengan baik, rasa tanggung jawab. Jadi dari dimensi diatas kerja sama sangat bermanfaat manusia dan paling penting dilakukan oleh dini dan dapat berkembang dengan sendirinya.

### 3. Tujuan kerja sama

Tujuan kerja sama sangat baik untuk kehidupan, karena dengan saling bekerja sama dapat menyelesaikan dengan cepat, tujuan kerja sama yaitu<sup>12</sup>:

- a. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang terus berkembang.
- b. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain dalam situasi sosial.
- c. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif.
- d. Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak, diantara guru dengan bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Menurut Masitoh kerja sama memiliki tujuan sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Meningkatkan perasaan dan harga diri yang positif serta meningkatkan keterampilan sosial anak
- b. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengerjakan tugas kelompok
- c. Meningkatkan toleransi diantara anak.’
- d. meningkatkan kemampuan berbicara, mengambil prakarsa, membuat pilihan dan mengembangkan kebiasaan belajar sepanjang hayat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan kerja sama yaitu untuk mengajak peserta didik agar dapat saling tolong menolong dan untuk membangun mental anak agar lebih percaya diri untuk dapat berpartisipasi dengan lingkungan-lingkungan yang baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi terhadap lingkungan dan anak lebih memiliki sikap toleransi yang tinggi.

### 4. Prinsip-prinsip kerja sama

Prinsip-prinsip kerja sama dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada tercapainya suatu tujuan yang baik

---

<sup>12</sup>Yudha, “Tujuan Kerja Sama Anak Usia Dini,” didapat dari <http://www.ejurnal.com/2014/02/tujuankerjasamaanakusiadini.html> :Internet(diakses februati 2014).

<sup>13</sup>Masitoh, etal. *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2007), h. 7.25

- b. Memperhatikan hubungan bersama
- c. Saling menguntungkan di kedua pihak.

### 5. Karakteristik Kerja Sama

David mengklasifikasikan empat elemen dasar dalam kerja sama, yaitu:<sup>14</sup>

- a. Adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama
- b. Adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok.
- c. Masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan
- d. Penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat yang dimiliki oleh setiap anak.

## B. Permainan *Assosiative*

### 1. Pengertian Permainan

Permainan adalah salah satu alat bagi anak untuk lebih menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat di perbuatnya sampai, sampai ia mampu melakukannya. Jadi permainan mempunyai nilai dan ciri yang penting untuk kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari anak.<sup>15</sup>

Permainan adalah merupakan suatu aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang dalam waktu luang, permainan biasanya bisa dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan merupakan kegiatan yang menggunakan alat permainan seperti puzzle, balok dan alat-alat lainnya yang bisa dijadikan permainan. Banyak ragamnya permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak misalnya bermain pura-pura, bermain bebas dan spontan atau bermain sendiri.

Menurut Buytendijk permainan merupakan pernyataan-pernyataan dalam bentuk kegiatan yang bersumber dari dorongan hidup. Permainan gerak sangat diperhatikan karena permainan itu menjadi salah satu ciri di masa muda,

---

<sup>14</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 154

<sup>15</sup> *Ibid*

keinginan bergerak disertai dengan reaksi yang membentuk suasana permainan itu.<sup>16</sup>

Menurut Kohnstamm mendasarkan uraiannya pada pandangan fenomenologi, yaitu mencari-cari ciri yang terdapat disalam fenomena, ciri yang utama teletak dalam suasana permainan itu. Dalam permainan bukannya prestasi yang dicari, melainkan suasana permainan itu sendiri yang menjadi tujuannya. Di dalam suasana permainan terdapat unsur kebebasan dan keinginan untuk mengalami rasa senang. Permainan merupakan perbuatan dalam suasana yang mendapat ciri utuk mencari suasana itu sendiri, bukannya untuk mencari tujuan yang berada di luarnya.<sup>17</sup>

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa bermain sudah tidak asing lagi bagi kehidupan sehari-hari anak usia dini, dimana ada anak usia dini disitu juga kita sering menjumpai kegiatan bermain. Dan melalui permainan anak akan dapat belajar berbagai hal baru yang ia temui.

Bermain dan permainan juga sangat berhubungan satu sama lain dimana setiap anak ingin bermain anak bisa memilih mau itu bermain bebas atau bermain yang terstruktur. Biasanya anak kalau bermain bebas tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut anak lebih untuk bersenang-senang saja, tetapi kalau utuk permainan yang terstruktur di dalam permainan tersebut terdapat aturan-aturan permainan nya

## **2. Perkembangan permainan**

a. Berdasarkan observasi kepada anak-anak usia satu hingga lima tahun, Mildred Parten menemukan enam kategori permainan anak-anak yaitu.<sup>18</sup>:

1. Permainan *Rekapitulasi*. Anak hanya melihat dan memerhatikan anak-anak lain bermain
2. Permainan *Solitary*. Anak dalam satu permainan tetapi asyik dengan

---

<sup>16</sup>Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan* cet ke-5 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2005), h. 40.

<sup>17</sup>*Ibid*

<sup>18</sup>Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*( Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2011), h. 193.

- mainan nya masing-masing, tidak memerhatikan teman yang lainnya sehingga tidak terjadi kontak dengan anak lain.
3. Permainan *Onlooker*. Anak melihat dan memerhatikan anak-anak lain bermain, anak ikut bicara dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tetapi anak tidak ikut serta dalam permainan
  4. Permainan *Parallel*. Anak-anak saling bermain dalam satu ruangan tetapi tidak terjadi kontak dengan teman yang lain, anak hanya fokus pada permainannya saja
  5. Permainan *Assosiative*. Anak bermain bersama-sama dan saling meminjam alat permainan tetapi permainan belum terorganisasi.
  6. Permainan *Kooperatif*. Anak bermain dalam kelompok yang terorganisasi, setiap anak mempunyai perannya masing-masing.
- b. Jean Piaget mengemukakan tahapan-tahapan perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak sebagai berikut:<sup>19</sup>
1. *Sensory motor play* (lahir sampai dengan 1½ - 2 tahun)  
Pembawaan sejak lahir berupa mengisap dan menangis merupakan kegiatan refleks ketika ia belajar mula-mula tentang dunianya. Anak belajar melalui skema-skema alat panca indranya.
  2. *Symbolic play* (bermain simbolis)  
Anak usia 2-7 tahun berada dalam tahap perkembangan ini, bermain simbolis ini merupakan ciri-ciri tahap praoperasional dan yang terjadi adalah sebagai berikut
    - a) Secara bertahap anak mulai makin berbahasa dengan kata-kata baru, sering bertanya dan menjawab pertanyaan.
    - b) Anak-anak ingin sekali belajar dan tidak henti-hentinya bereksplorasi, memanipulasi benda-benda serta bereksperimen dengan lingkungannya.
    - c) Anak mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol

---

<sup>19</sup>Montolalu et.al, *Bermain Dan Permainan Anak* cet 4(Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 2.17

atau pengganti benda-benda lain dan bermain pura-pura, seperti balok bisa menjadi telepon.

d) Dalam perkembangannya kegiatan bermain simbolis ini akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan.

3. Permainan games dengan aturan yang berhubungan dengan perilaku sosial (*sosial play games with rules*)

Tahapan permainan ini dilakukan anak-anak berusia 8-11 tahun, anak-anak dapat menggunakan nalarnya dalam melakukan kegiatan bermain.

4. Games dengan aturan dan olahraga (usia 11 tahun keatas)

Bermain termasuk salah satu bagian olahraga, oleh karena itu kegiatan ini masih sangat digemari dan dinikmati anak-anak. bermain itu menyenangkan meskipun ada aturan-aturannya yang ketat dan kaku dibandingkan dengan games yang ada unsur kalah-menang, seperti bermain kartu(kwarter) atau bermain kasti.

c. Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:<sup>20</sup>

1. Tahap penjelajahan

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya.

2. Tahap main

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit, dan sebagainya.

3. Tahap bermain

---

<sup>20</sup>Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: PT Gramedia, 2001), h. 27.

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.

#### 4. Tahap melamun

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap keinginan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal

Dari beberapa teori diatas permainan mempunyai beberapa tahap perkembangannya yang sesuai dengan tubuh kembang anak, melalui tahap umur yang harus di disesuaikan dengan jenis dan alat permainannya, umur anak menentukan permainan mana yang dapat dilakukan sianak.

### 3. Permainan *Assosiative*

Permainan *assosiative* adalah anak bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan.<sup>21</sup> pada tahap permainan *assosiative* anak sudah mulai bekerja sama dan kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama.

Permainan *assosiative* terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik dan terjadilah saling tukar menukar mainan. Meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau mengajak anak-anak antri adalah contoh-contoh *assosiative Play*.<sup>22</sup> Bermain masak-masakan, robot dan mobil-mobilan juga termasuk dalam permainan *assosiative*

---

<sup>21</sup>*Ibid*

<sup>22</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010), h. 143.

Dalam jurnal Muthaminah dkk *assosiative play* pada tahap ini, anak sudah mulai melakukan interaksi, kerja sama dan kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama.<sup>23</sup>

Dalam jurnal Naili Rohma permainan *assosiative* adalah anak bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main.<sup>24</sup>

Dalam jurnal Yulmar *assosiative play* ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan. Kemampuan anak untuk dapat melakukan kerja sama dalam bermain bersama, tumbuh tergantung pada kesempatan yang dimilikinya untuk banyak bergaul dengan anak lain.<sup>25</sup>

Dalam jurnal Abdul Khobir *assosiative*. Anak bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan, tetapi itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan.<sup>26</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *assosiative* yaitu saling berinteraksi dengan dan saling meminjam alat permainan, permainan *assosiative* menjadi salah satu alternatif anak untuk melakukan kerja sama, permainan *assosiative* juga mengembangkan sosial anak dengan mampu berbagi mainan atau mau meminjamkan mainnya kepada temannya yang tidak memiliki mainan, permainan *assosiative* juga tidak selalu mengarah pada satu tujuan, terkadang di permainan ini anak bermain, bermain secara bebas tetapi tetap saling berinteraksi dan tukar menukar alat permainan untuk bekerja sama

#### **4. Jenis-Jenis Permainan *Assosiative***

Menurut Sudarna dalam Ahmad Zaini ada dua macam jenis permainan, yakni permainan aktif dan pasif.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Muthamina et.al, Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Usia Dini, dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 5. h. 688.

<sup>24</sup> Naili Rohma, Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini, dalam *Jurnal Tarbawi*, Vol 13. h. 30.

<sup>25</sup> Yulmar, Penerapan Bermain Assosiatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar, dalam *Jurnal EDUCHILD*, Vol. 5. h.147

<sup>26</sup> Abdul Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, dalam *FORUM TARBIYAH*. Vol. 7. h.202.



a. Permainan aktif

Permainan aktif adalah kegiatan yang memberikan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri, contohnya:

- 1) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi. Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut
- 2) Drama. Dalam drama, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam media massa.
- 3) Bermain musik. Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, bernyanyi, berdansa, atau memainkan musik.
- 4) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu. Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga. Disamping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.
- 5) Permainan olahraga. Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif

b. Permainan Pasif

Permainan pasif adalah kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan fisik, contohnya membaca, mendengarkan radio, dan menonton televisi.

- 1) Membaca. Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anak pun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.
- 2) Menonton televisi. dapat mempengaruhi anak baik secara positif

---

<sup>27</sup> Ahmad Zaini, *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*, dalam *Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus*, Vol 3. h. 127.

maupun negatif. Pengaruh positifnya anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya

- 3) Mendengarkan radio. Pengaruh radio sama seperti mendengarkan radio baik pengaruh positif maupun negatif lainnya.

Menurut pendapat Hurlock ada dua jenis permainan, yaitu pertama permainan aktif dan pasif. Kedua, berdasarkan kemampuan/keterampilan yang dikembangkan pada diri anak.<sup>28</sup>

1. Permainan aktif dan pasif
  - a. Permainan aktif, yaitu merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri
  - b. Permainan pasif, hiburan merupakan salah satu bentuk permainan pasif. Dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri.
2. berdasarkan kemampuan/keterampilan yang dikembangkan
  - a. Bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif
  - b. Bermain sebagai latihan koordinasi gerakan motorik
  - c. Bermain konstruktif untuk pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan motorik halus
  - d. Bermain drama sebagai latihan pengembangan berbahasa
  - e. Bermain untuk pengembangan kemampuan seni
  - f. Bermain sebagai penumbuhan aspek moral dan nilai-nilai kehidupan.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan bahwa jenis permainan yaitu permainan aktif dan pasif serta permainan yang berdasarkan kemampuan atau keterampilan yang dikembangkan anak, permainan aktif yaitu seperti bermain bebas, bermain musik, mengoleksi sesuatu dan olahraga. Permainan pasif seperti membaca, menonton

---

<sup>28</sup> Montolalu et.al, *Bermain Dan Permainan Anak* cet 4(Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 6.15

<sup>29</sup> Ibid h. 6.19

dan mendengarkan radio. Dan permainan-permainan yang dapat meningkatkan aspek kognitif, motorik, sosial dan seni anak.

### **5. Syarat-Syarat Permainan *Assosiative***

Dalam merancang dan melaksanakan suatu permainan bagi anak, seorang pendidik / orang tua harus memerhatikan beberapa syarat-syarat penting agar bermain dan permainan tersebut memberikan manfaat yang maksimal bagi perkembangan anak usia dini, adapun syarat nya yaitu:

a. Waktu bermain

Gunakan waktu bermain anak dengan sebaik-baiknya, anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Dan jika anak bermain diluar ruangan sebaiknya dilakukan pada pagi hari dan sore hari agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

b. Peralatan bermain

Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya

c. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orang tua, saudara atau temannya.

d. Tempat bermain

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain

e. Aturan bermain

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain baik guru ataupun orang tua.<sup>30</sup>

Dalam jurnal Abdul Khobir syarat-syarat bermain dan permainan adalah:<sup>31</sup>

- a. Usia dan minat anak
- b. Keamanan dari permainan tersebut
- c. Tidak selalu permainan yang mahal
- d. Dapat mengembangkan daya fantasi

Dapat disimpulkan bahwa syara-syarat permainan anak harus lebih diperhatikan lagi, baik orang tua maupun pendidik. Harus diperhatikan teman bermain, tempat bermain, waktu bermain, aturan bermain, peralatan bermain dan keamanan dan usia minat anak dalam permainan.

## **6. Langkah-Langkah Permainan *Assosiative***

- a. Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan.
- b. Guru merangsang anak dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka.
- c. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menjawab / berbicara dalam bermain.
- d. Guru mengusahakan setiap anak mau berbicara / mengungkapkan pendapat dan bagi anak yang pasif tetap diberi motivasi untuk terlibat dalam kegiatan.
- e. Apabila ada anak yang belum dapat menjawab / mengucapkan kalimat dengan baik dan benar, guru memperbaikinya dengan bijaksana.<sup>32</sup>

## **7. Manfaat Bermain**

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dikakukan para ilmuwan

---

<sup>30</sup> Elfiadi, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, dalam *Itqan*, Vol 7. h. 58

<sup>31</sup> Abdul Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, dalam *FORUM TARBIYAH*. Vol. 7. h.203.

<sup>32</sup> Ibid. h. 10.28

menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting. Berikut ini akan diuraikan satu persatu manfaat bermain bagi anak yaitu :<sup>33</sup>

1) Bermain memicu kreativitas

Dalam bermain anak akan mudah mengeluarkan ide-idenya sehingga mampu membuat aja menjadi kreatif. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanp alat, mereka lebih kreatif.<sup>34</sup>

2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain membantu perkembangan kognitif anak. bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.<sup>35</sup>

Pada anak usia taman kanak-kanak tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerja sama, egois, simpatik dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. Dalam bermain memberi peluang bagi anak untuk mengatasi konflik yang terjadi

4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati.<sup>36</sup>

Dalam bermain anak mampu mengembangkan empatinya, anak akan mampu menempatkan dirinya dan dapat merasakan penderitaan temannya.<sup>37</sup>

5) Bermain bermanfaat mengasah pancaindra

---

<sup>33</sup> Ibid h. 1.18

<sup>34</sup> *Ibid*

<sup>35</sup> *Ibid*

<sup>36</sup> *Ibid*

<sup>37</sup> *Ibid*

Melalui bermain pancaindra anak akan ter-asa dengan sendirinya melalui permainan permainan yang melibatkan pancaindra anak bekerja.<sup>38</sup>

6) Bermain sebagai media terapi

Sigmund Freud, bapak psikoanalisis mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Namun tidak semua orang dapat melakukannya karena ini memerlukan keahlian khusus.<sup>39</sup>

7) Bermain itu melakukan penemuan

Dengan bermain anak anak menemukan atau menghasilkan ciptaan-ciptaan barunya<sup>40</sup>

Menurut Slamet Suyanto bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangannya, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial maupun emosional. Dan lebih lanjut dapat dilihat dari uraian berikut ini:<sup>41</sup>

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Semakin anak melakukan kegiatan bermain apalagi kegiatan bermain yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Dengan bermain motorik kasar dan motorik halus anak semakin n banyak anak bergerak semakin ter-asah juga motorik anak. karena bermain anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan motoriknya.

3) Manfaat bermain untuk perkembangan sosial

---

<sup>38</sup> *Ibid*

<sup>39</sup> *Ibid*

<sup>40</sup> *Ibid*

<sup>41</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 12.

Dengan bermain interaksi anak dengan lingkungannya sangat berpengaruh, ia juga berkomunikasi dengan orang-orang yang bahkan belum dikenalnya.

- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Dari kegiatan bermain emosi anak dapat di bentuk mulai dari takut, senang , sedih dan emosi lainnya, dan dengan bermain mampu membangun rasa percaya diri, bersikap jujur, murah hati, tulus, dan bekerja sama.

- 5) Manfaat bermain untuk mengembangkan bahasa

Pada saat bermain anak akan menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya ataupun hanya mengutarakan pemikirannya, jadi dengan otomatis bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain sangat bermanfaat bagi anak, dengan bermain mampu mengasah perkembangan bahasa, motorik, kognitif dan sosial emosional anak ternyata bermain juga bermanfaat dalam menjadikan bermain sebagai terapi untuk anak, bermanfaat melatih empati anak, memicu kreativitas jadi bermain sangat baik untuk anak. dengan bermain anak juga mampu berinteraksi dan bahkan mampu untuk bekerja sama.

## **8. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Permainan Anak**

Dalam bermain, anak-anak sanagat di pengaruhi oleh berbagai macam faktor. Beberapa faktor yang memengaruhi anak anak antaranya yaitu:<sup>42</sup>

- 1) Kesehatan. Semakin sehat anak, semakin baik dan banyak energi untuk bermain aktif
- 2) Perkembangan motorik. Permainan anak dipastikan selalu

---

<sup>42</sup> Fadlillah et.al, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2014), h.38

melibatkan motoriknya dan setiap usianya dalam permainan melibatkan koordinasi motorik bergantung pada perkembangan motorik mereka.

- 3) Intelegensi. Pada usianya anak yang pandai akan lebih aktif dari pada anak yang kurang pandai, dan biasanya permainan mereka lebih mengandalkan kecerdikan . dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan dramatik, kecerdasan.
- 4) Jenis kelamin. Ada beberapa pandangan tentang konsep gender dalam permainan, dalam aktivitas bermain tidak dibedakan antara permainan perempuan dengan permainan laki-laki semua bisa dimainkan bersama, tetapi ada juga yang mengemukakan bahwa permainan adalah salah satu bentuk untuk membangu anak mengenal identitas diri sehingga permainan laki-laki hanya di peruntukkan untuk laki-laki, dan perempuan hanya untuk perempuan
- 5) Lingkungan. Lingkungan yang mendukung akan terlaksananya permainan yang baik untuk perkembangan nilai sosial, moral, budaya. Jika lingkungan yang kurang mendukung akan dapat memengaruhi anak untuk bermain, lingkungan yang sepi anak-anak juga akan sangat berpengaruh untuk anak.
- 6) Alat dan jenis permainan. Juga sangat berpengaruh dalam aktivitas bermain anak, orang tua harus telitih dalam memilih alat dan jenis permainan anak, pilihlah sesuai dengan tahap kumbuh kembang anak. alat permainan juga tidak harus yang beli di toko atau mainan jadi, utamakannlah anak bermain dengan permainan tradisional apalagi bisa memanfaatkan peralatan-peralatan di sekitar kehidupan anak buat anak menjadi kreatif dengan benda-benda sekitarnya.



Menurut Suhendi, ada 5 (lima) faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak, yaitu:<sup>43</sup>

1) Tahap perkembangan anak

Aktivitas bermain haruslah sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak, karena orang tua harus mampu mengetahui dan memberikan jenis permainan yang tepat untuk setiap pertumbuhan dan perkembangan anak.

2) Status kesehatan anak

Untuk melakukan aktivitas bermain anak membutuhkan energi, walaupun demikian, bukan berarti anak tidak dapat bermain dalam keadaan sakit, orangtua bisa memilih permainan yang dapat dilakukan selama anak sakit, jadi anak yang sakit dapat beraktivitas serta bermain walaupun tidak seberat permainan yang sering anak lakukan ketika sehat.

3) Jenis kelamin anak

Banyak pandangan bahwa jenis kelamin mempengaruhi jenis permainan anak. karena permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri sehingga sebagian alat permainan anak perempuan tidak digunakan anak laki-laki. namun, ada beberapa pendapat juga berpendapat bahwa semua alat permainan mampu dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas dan kemampuan sosial anak.

4) Lingkungan yang mendukung terlaksananya aktivitas bermain yang baik untuk perkembangan anak salah satunya dipengaruhi oleh nilai moral, budaya dan lingkungan fisik rumah. Fasilitas bermain tidak selalu harus beli ditoko ataupun mainan jadi, tetapi lebih diutamakan yang dapat menstimulus imajinasi dan kreatifitas anak. bahkan anak

---

<sup>43</sup> Suhende dan Ramdani Wahyu, *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), h.12.

sering memainkan permainan-permainan tradisional dengan teman-temannya. Lingkungan rumah yang cukup luas untuk bermain memungkinkan anak mempunyai cukup ruang gerak untuk bermain, berjalan, mondar-mandir, lari, melompat dengan teman bermainnya.

#### 5) Alat dan jenis permainan

Sama seperti pendapat sebelumnya bahwa alat dan jenis permainan untuk anak sebaiknya mengikuti takap pertumbuhan dan perkembangan anak, serta orang tua mampu memilih mainan yang baik untuk anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fakto-faktor yang dikemukakan oleh beberapa pendapat diatas sangat diperlukan untuk anak, selain untuk anak orang tua juga jadi lebih mengetahui tentang faktor-faktor yang sangat berpengaruh bagi aktivitas bermain anak. orang tua lebih bisa memilih alat permainan anak, lingkungan yang baik untuk anak bermain.

### **C. Penelitian Relefan**

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Ternyata ada beberapa penelitian relevan yang sudah pernah dilakukan penelitian lain sebelumnya yang sesuai dengan judul penelitian saat ini adalah:

Judul: Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak kelompok B di TK Sambirejo Jumantono tahun pelajaran 2015/2016. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek peneliti ini adalah anak kelompok B TK Sambirejo I Jumantono berjumlah 20 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data yang dikumpulkan berupa kemampuan kerjasama anak dan proses penerapan metode proyek dalam pembelajaran. Pengumpulan data melalui metode observasi dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang membandingkan hasil amatan dari kondisi prasiklus sampai siklus III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak melalui

penerapan metode proyek mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dibuktikan bahwa terjadi peningkatan rata-rata prosentase pencapaian dari siklus I sampai dengan siklus III. Kemampuan kerjasama anak meningkat dari prasiklus 47% menjadi 62,87% pada siklus I, Siklus II menjadi 72,5% dan siklus III menjadi 81,87%. Dengan demikian dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode proyek dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak

Judul: Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Saiwa Dharma Banyuning, Sampel penelitian ini diambil dengan teknik purposive sampling yang melibatkan 2 kelompok yaitu kelompok B1 dan kelompok B2. Data hasil penelitian dikumpulkan dengan metode observasi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan metode analisis statistik deskriptif dan hipotesis penelitian diuji dengan statistik t-test. Analisis data menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok eksperimen dengan rata-rata ( $M$ ) = 93,6%, tergolong pada kriteria sangat tinggi, sedangkan kemampuan kerjasama anak kelompok kontrol dengan rata-rata ( $M$ ) = 88,0%, yang tergolong pada kriteria tinggi. Pengujian hipotesis dengan analisis t-test menunjukkan nilai t sebesar 2,317 dengan  $\text{sig.}\alpha$  0,02. Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kerjasama kelompok anak yang mengikuti pembelajaran dengan model berbasis proyek dengan yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Hasil ini juga menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak yang mengikuti pembelajaran model berbasis proyek lebih tinggi dibandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Melalui hasil ini disarankan kepada para guru TK untuk menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Judul: Pengaruh Strategi PDR Terhadap Active Learning dan Kemampuan Bekerja Sama Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui pengaruh strategi Plan Do Review (PDR) terhadap active learning dan kemampuan bekerja sama anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan nonequivalent control group design. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan uji ANOVA dan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) pengujian variabel strategi PDR (X) terhadap active learning (Y1) memiliki pengaruh yang signifikan sebesar  $0,004 < 0,05$ ; (2) pengujian variabel strategi PDR (X) terhadap kemampuan bekerja sama (Y2) memiliki pengaruh yang signifikan sebesar  $0,006 < 0,005$ ; (3) strategi PDR secara bersama-sama berpengaruh terhadap active learning dan kemampuan bekerja sama anak yang ditunjukkan hasil uji Hotelling's Trace dengan tingkat signifikan  $0,001 < 0,005$ . Saran bagi lembaga PAUD agar lebih mengedepankan pembelajaran dengan memilih pendekatan yang berpusat pada anak, guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Judul: Pembelajaran Sentra Melalui Bermain *Assosiative*  
Penelitian ini merupakan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh inovasi pembelajaran sentra melalui bermain *assosiative* terhadap perkembangan nilai-nilai moral agama anak kelompok B di TK Insan Cendekia dan TK Roudiatul Jannah Kab Siduarjo. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan pada penelitian ini, analisis data dilakukan berbantuan SPSS dengan menggunakan uji ANOVA. Hasil penelitian menunjukkan nilai F hitung sebesar 4,909. Dengan tingkat signifikan 0,002 kurang dari 5%. Hasil ini dijadikan dasar dalam mengambil kesimpulan. Karena angka signifikan lebih kecil dari 0,05. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian di atas peneliti menyimpulkan bahwa (1) bermain *assosiative* berpengaruh signifikan terhadap nilai-nilai moral agama dan kelompok B, (2) inovasi

pembelajaran sentra melalui bermain *assosiative* berpengaruh signifikan terhadap nilai-nilai moral agama anak kelompok B

Berdasarkan ke tiga penelitian adanya persamaan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan kerja sama anak. dan yang membedakannya adalah model dan metode kegiatan yang digunakan masing-masing peneliti. dan penelitian yang keempat pembelajaran sentra melalui bermain *assosiative* dan melalui permainan *assosiative* berpengaruh signifikan terhadap penelitiannya

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Setting Penelitian

Penelitian yang digunakan penulis yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran dikelas tersebut.<sup>44</sup> Setting dalam penelitian ini meliputi : tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus PTK sebagai berikut:

1. Tempat pelaksanaan penelitian

Tempat atau lokasi penelitian adalah RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

2. Waktu penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018-2019.

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas**

No	Kegiatan Penelitian	Bulan/Minggu											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	■											
2	Perbaikan Proposal		■										
3	Perizinan			■									
4	Persiapan				■								
5	Pra Siklus												
6	Siklus I					■							
7	Siklus II						■						
8	Siklus III							■					
9	Analisis Data								■				
10	Penyusunan Laporan										■		

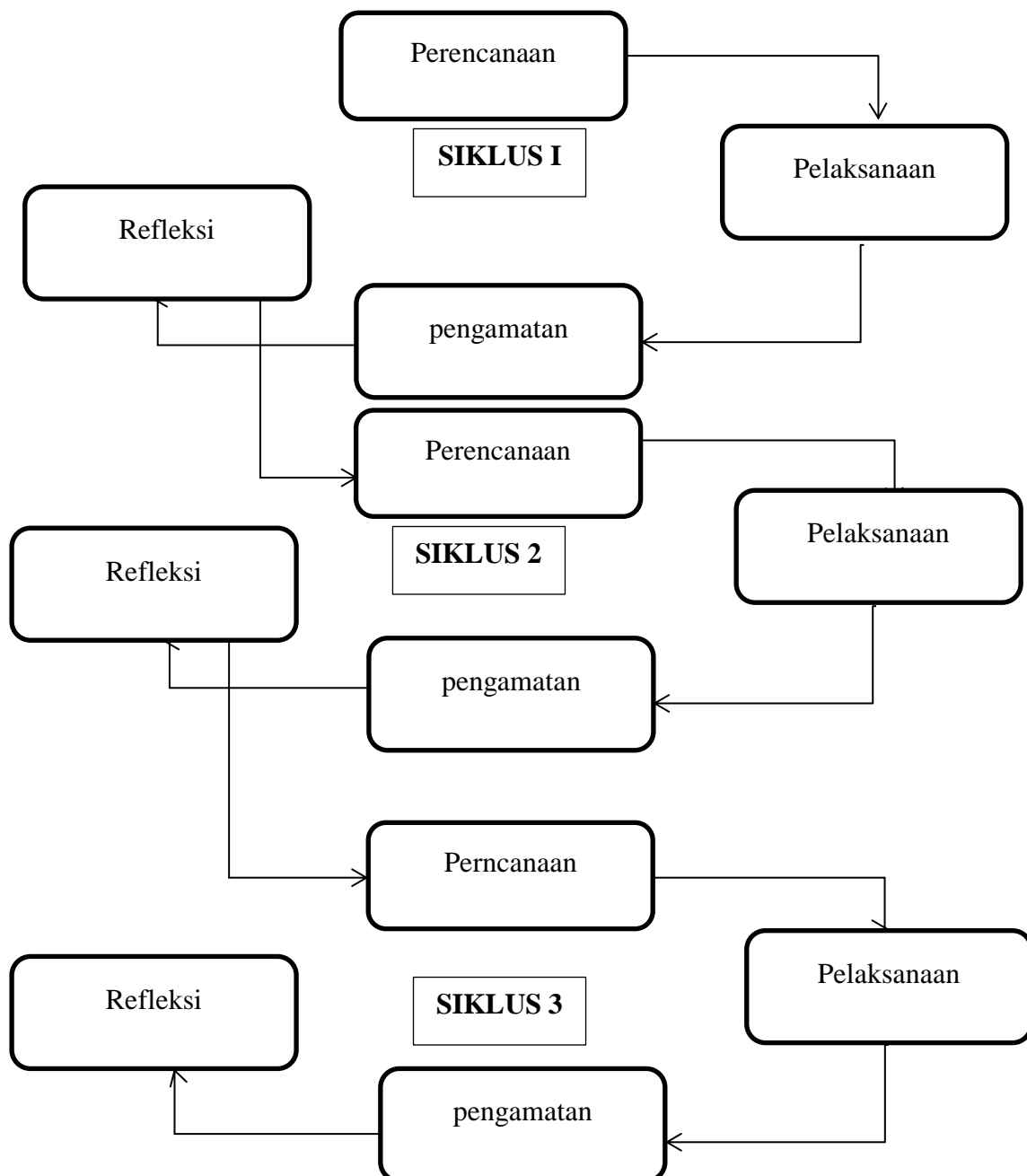
<sup>44</sup>Paizaluddin Dan Ermalinda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis* (Alvabeta, cv 2014), h.6

### 3. Siklus penelitian

PTK ini akan dilaksanakan melalui tiga siklus, setiap siklus mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Melalui siklus tersebut dapat diamati kerja sama anak dengan metode permainan asosiatif pada anak di RA Rabiatul Adawiyah kecamatan Medan Labuhan.

**Diagram 3.1**

**Diagram Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas**



## **B. Persiapan Penelitian**

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti harus membuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk memberi perlakuan dalam PTK, yaitu rencana pembelajaran yang akan dijadikan PTK, yaitu Kompetensi Dasar(KD) :

1. Membuat rencana kegiatan siklus 1, siklus 2, dan siklus 3
2. Membuat RPPH
3. Membuat berbagai macam permainan sebagai latihan pelibatan diri anak setiap permainan .
4. Membuat media untuk memudahkan anak dalam melakukan permainan.
5. Membuat media yang menarik perhatian anak.
6. Mengajarkan teknik dasar permainan.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B RA Rabiatal Adawiyah kecamatan Medan Labuhan khususnya dalam kegiatan meningkatkan kerja sama anak dengan jumlah 15 anak, dimana anak laki-laki berjumlah 8 anak dan perempuan berjumlah 7 anak.

## **D. Sumber Data**

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Anak Didik

Jumlah seluruh anak didik yang digunakan sebagai objek penelitian adalah 15 anak yang terdiri 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Daftar nama anak disusun sebagi berikut:



**Tabel 3.2**  
**Data Anak Didik**

No	Nama	perempuan	Laki-laki
1	2	3	4
1.	Abidzar suryadinata		✓
2.	Abidzar muda siregar		✓
3.	Abdur rasyid		✓
4.	Al hafidz ilmi saputra		✓
5.	Aqilah aulia zahra	✓	
6.	Aqilatul adawiyah harah ap	✓	
7.	Arkan nakhla rafie		✓
8.	Bilqis ayunda	✓	
9.	Cici aprilla	✓	
10.	Delima annisa siregar	✓	
11.	Endah syaqira putri	✓	
12.	Fadhil aditya		✓
13.	Fahira audra	✓	
14.	Haikal azmi		✓
15.	Habibie		✓

## 2. Guru

Sumber dari guru yaitu berupa lembar kerja observasi dan lembar percakapan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung . lembar percakapan tersebut adalah hasil wawancara antara guru dengan murid

**Tabel 3.3**  
**Data Guru**

No	Nama	Jabatan	Kelas
1	Patililla Sinaga, S.Pdi	Kepala Sekolah	
2	Siti Hajar, S.Pd	Guru Kelas	B
3	Huswatun Hasanah	Guru Kelas	B

### 3. Teman Sejawat

Dalam penelitian ini yang menjadi kolaborator adalah guru kelas yang bersangkutan. Selain menjadi kolaborator, guru juga berperan sebagai observator bersama-sama dengan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

**Tabel 3.4**  
**Data Teman Sejawat**

No	Nama	Jabatan	Kelas
1	Siti Hajar, S.PdI	Guru Kelas	B
2	Huswatun Hasanah	Guru Kelas	B

## E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

### 1. Teknik

#### a. Observasi

Peneliti mengamati tingkat kerja sama anak melalui permainan *Assosiative* sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru

Melalui observasi peneliti juga mengamati setiap perilaku-perilaku anak dalam proses pembelajaran di kelompok B RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan.

#### b. Wawancara

Wawancara ialah cara-cara untuk memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap baik individu dengan individu maupun individu dengan kelompok. Wawancara melibatkan dua komponen, pewawancara yaitu peneliti itu sendiri dan orang yang diwawancara yaitu guru

#### c. Demonstrasi

Melalui demonstrasi, peneliti menyajikan beberapa jenis permainan *Assosiative* yang ditujukan kepada anak untuk meningkatkan kerja sama anak.

d. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk sebagai bukti autentik peneliti selama penelitian tindakan kelas selama proses belajar mengajar dan daftar hadir anak di foto untuk dokumentasi.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Lembar observasi

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian observasi digunakan dalam rangka untuk menumpulkan data melalui pengamatan yang hasil pengamatannya dapat dijadikan referensi pada saat melakukan refleksi. Menggunakan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kerja sama anak di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan.

b. Dokumentasi

Pada penelitian ini menggunakan foto sebagai dokumentasi dan foto-foto diambil saat kegiatan bermain berlangsung atau proses pembelajaran berlangsung

**Tabel 3.5**  
**Lembaran Observasi Penilaian**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Anak mau berbagi dengan temannya				Anak mau bertukar mainan dengan anak lain				Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya				Anak dapat melakukan kerja sama			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S		
		H	B			H	B			H	B			H	B		
1	Abidzar suryadinata																
2	Abidzar muda siregar																
3	Abdur rasyid/																
4	Al hafidz ilmi saputra																
5	Aqilah aulia zahra																
6	Aqilatul adawiyah																
7	Arkan nakhla rafie																
8	Bilqis ayunda																
9	Cici aprilla																
10	Delima annisa siregar																
11	Endah syaqira putri																
12	Fadhil aditya																
13	Fahira audra																
14	Haikal azmi																
15	Habibie																

Keterangan : BB : Belum Berkembang  
 MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB : Berkembang Sangat Baik

## F. Indikator Kinerja

Indikator kerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya)

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator kinerja penelitian adalah:

### 1. Anak Didik / Peserta Didik

Observasi : keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bidang pengembangan sosial emosional

### 2. Guru

a. Dokumentasi: kehadiran anak, portofolio anak, serta foto kegiatan anak saat proses pembelajaran berlangsung

b. Observasi: hasil observasi / pengamatan guru kelas / teman sejawat terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

## G. Analisis Data

Selain alat pengumpulan data, pada penelitian ini juga menggunakan analisis data, dibawah ini penjelasan tentang teknik analisis data pada PTK ini.

### 1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dengan penelitian ini, hal ini dapat dilihat dari berapa persentase tingkat keberhasilan yang dicapai. Dalam hal ini penelitian menggunakan analisis statistik. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 70% anak telah melakukan kerja sama melalui permainan *associative*. Adapun rumus data kuantitatif adalah:

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

Dimana: P = Angka Persentase

f = Jumlah Anak Yang Mengalami Perubahan

n = Jumlah Seluruh Anak

## 2. Data Kualitatif

Data kualitatif ini yaitu penelitian yang menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kerja sama anak dalam proses belajar mengajar. Tahap data kualitatif yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan pemeriksaan data perkembangan kerja sama anak
- b. Menyimpulkan apakah selama tindakan pembelajaran terjadi peningkatan pada perkembangan kerja sama anak, berhasil atau tidak berdasarkan hasil observasi
- c. Tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya
- d. Pengambilan keputusan

## H. Prosedur Penelitian

### 1. Pra Siklus

Sebelum Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan lebih lanjut, terlebih dahulu peneliti melihat kemampuan kerja sama anak di prasiklus yang bertujuan agar peneliti dapat mengambil langkah-langkah apa saja yang harus dijalankan sebagai upaya meningkatkan kemampuan kerja sama.

### 2. Siklus 1

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan tiga siklus yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun dalam setiap siklus memiliki beberapa tahap, yaitu :

#### a. Tahap Perencanaan (Planning)

Hal – hal yang harus diperhatikan ditahap ini adalah :

- 1) Membuat scenario perbaikan
- 2) Membuat rencana kegiatan satu siklus
- 3) Membuat Rencana Program Pembelajaran Harian
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 5) Merencanakan strategi pembelajaran yang tepat untuk anak.
- 6) Mempersiapkan untuk pengembangan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga yang telah disiapkan.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Menjelaskan kepada anak didik tentang jenis permainan yang akan dilaksanakan.
- 2) Memiliki pengetahuan dasar tentang kondisi peserta didik
- 3) Memberikan motivasi kepada anak didik.
- 4) Melakukan permainan puzzle gambar kendaraan yang ada di darat
- 5) Memberikan penghargaan berupa *reward* kepada anak didik
- 6) Melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Setelah melakukan pelaksanaan maka selanjutnya melakukan pengamatan secara langsung terhadap peserta didik. Observasi dilakukan oleh guru kelas lain di RA Rabaiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan. kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Kemampuan kerja sama anak meningkat melalui permainan puzzle

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melakukan pengamatan maka tahap berikutnya yang harus dilakukan adalah melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan observasi dari pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini dilakukan agar bertujuan menilai apakah penggunaan media dan metode yang saya lakukan sudah sesuai dan tepat. Juga agar mengetahui kelemahan-kelemahan yang saya hadapi dan kelebihan-kelebihan yang menjadi kekuatan saya pada saat melaksanakan penelitian tersebut. Refleksi ini juga menentukan apa

tindakan yang dilakukan selanjutnya apakah harus mengadakan siklus selanjutnya atau hanya pada siklus tersebut.

### 3. Siklus 2

Siklus 2 merupakan tahap tindak lanjut dari perbaikan siklus 1.

Tahapan tersebut terdiri dari :

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

- 1) Membuat scenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Program satu siklus
- 3) Membuat Rencana Program Pembelajaran Harian
- 4) Mempersiapkan alat permainan kerja sama
- 5) Mengatur pengelolaan kelas yang kondusif
- 6) Mempersiapkan lembar penilaian.

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

- 1) Menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran yang dilaksanakan dan memberi motivasi
- 2) Melakukan permainan masak-masakan dan mobil-mobilan
- 3) Memberi penguatan kepada anak
- 4) Memberikan penghargaan kepada anak

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

Tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan permainan masak-masakan dan mobil-mobilan

#### d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan menganalisis data yang diperoleh selama observasi siklus sebelumnya, yaitu apakah penggunaan strategi yang peneliti lakukan sudah tepat dan sesuai. Refleksi ini juga sangat menentukan tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya dan apakah harus mengadakan siklus selanjutnya atau cukup hanya pada siklus tersebut.



#### 4. Siklus 3

Setelah mendapat hasil dari siklus 2, namun apabila peneliti belum merasa bahwa kemampuan anak belum berkembang sesuai harapan maka tindakan perbaikan ini dilanjutkan ke siklus 3 dengan tahapan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

1. Membuat scenario perbaikan
2. Membuat Rencana Program satu siklus
3. Membuat Rencana Program Pembelajaran Harian
4. Mengatur pengelolaan kelas yang kondusif dan efektif
5. Mempersiapkan lembar penilaian

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

1. Menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran yang dilaksanakan dan memberi motivasi
2. Melakukan pendekatan kepada anak
3. Melakukan permainan balok kendaraan udara
4. Memberikan penghargaan kepada anak

c. Tahap Pengamatan (*observation*)

Tim peneliti melakukan pengamatan kepada anak terhadap permainan balok kendaraan di darat

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Melakukan perbaikan terhadap siklus ketiga dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran melalui permainan *assosiative* untuk meningkatkan kerja sama anak

## I. Personalia Penelitian

Penelitian ini melibatkan tim penelitian, identitas dari tim tersebut:

**Tabel 3.6**  
**Identitas Tim Penelitian**

No	Nama	Tugas	Jam Kerja Per-Minggu
1.	Peneliti Yunita Putri	a. Pengumpulan Data b. Analisi Data c. Pengambilan Kesimpulan (Hasil)	24 Jam
2.	Siti Hajar, S.Pd	Penilai 1	24 jam
3.	Huswatun Hasanah	Penilai 2	24 Jam

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan kelas ini dilaksanakan, penelitian mengadakan observasi dan melakukan pengumpulan data dari kondisi awal kelas/kelompok yang akan diberikan tindakan, yaitu kelompok B RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan pada tahun ajaran 2018-2019

Pengetahuan awal ini dilakukan karena sangat membantu peneliti agar penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti, yaitu apakah benar kelompok B perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti oleh peneliti yaitu upaya meningkatkan kerja sama anak melalui permainan *assosiative*. Untuk mengetahui kondisi dari kelompok B tersebut, peneliti mengadakan observasi pada kegiatan anak dalam bermain dan pada waktu pembelajaran di kelas. Pada dasarnya peneliti melihat masih rendahnya kerja sama anak, kurangnya berbagi pada temannya, kurangnya interaksi satu sama lain ketika bermain. Maka dari observasi tersebut saya dapat mengambil kesimpulan bahwa memang kelas tersebut harus diberikan tindakan yang sesuai dengan yang mereka butuhkan, untuk itulah peneliti memutuskan memberi tindakan, dan melakukan penelitian tindakan kelas tersebut. Adapun tujuannya untuk merespon anak dalam kegiatan pembelajaran tersebut

Setelah itu, peneliti yang dibantu oleh teman sejawat menyiapkan permainan yang dapat meningkatkan kerja sama anak. lembar penilaian disiapkan bertujuan untuk mencatat nilai kerja sama anak pada awal sebagai dasar peneliti dapat mengetahui penyebab rendahnya kerja sama anak. adapun pengambilan nilai pada tahap prasiklus ini adalah bentuk cara mengambil nilai kegiatan sebelumnya, yaitu dapat dilihat pada daftar tabel dibawah ini:

**Tabel 3.7**  
**Instrumen penilaian dan Observasi pada kondisi awal**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Anak mau berbagi dengan temannya				Anak mau bertukar mainan dengan anak lain				Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya				Anak dapat melakukan kerja sama			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S		
				H	B			H	B			H	B			H	B
1	Abidzar suryadinata	✓				✓				✓				✓			
2	Abidzar muda siregar			✓		✓				✓				✓			
3	Abdur rasyid		✓				✓			✓							✓
4	Al hafidz ilmi saputra	✓				✓					✓			✓			
5	Aqilah aulia zahra		✓				✓					✓				✓	
6	Aqilatul adawiyah	✓						✓			✓			✓			
7	Arkan nakhla rafie		✓					✓			✓			✓			
8	Bilqis ayunda	✓					✓						✓		✓		
9	Cici aprilla	✓				✓					✓			✓			
10	Delima annisa siregar				✓		✓				✓			✓			
11	Endah syaqira putri		✓				✓					✓		✓			
12	Fadhil aditya	✓				✓					✓			✓			
13	Fahira audra		✓			✓				✓					✓		
14	Haikal azmi			✓		✓				✓				✓			
15	Habibie		✓						✓		✓					✓	
Jumlah		6	6	2	1	7	5	2	1	5	7	2	1	10	1	2	1

Keterangan: BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

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

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

Dimana: P : Angka Persentase

f : Jumlah Anak Yang Mengalami Perubahan

n : Jumlah Seluruh Anak

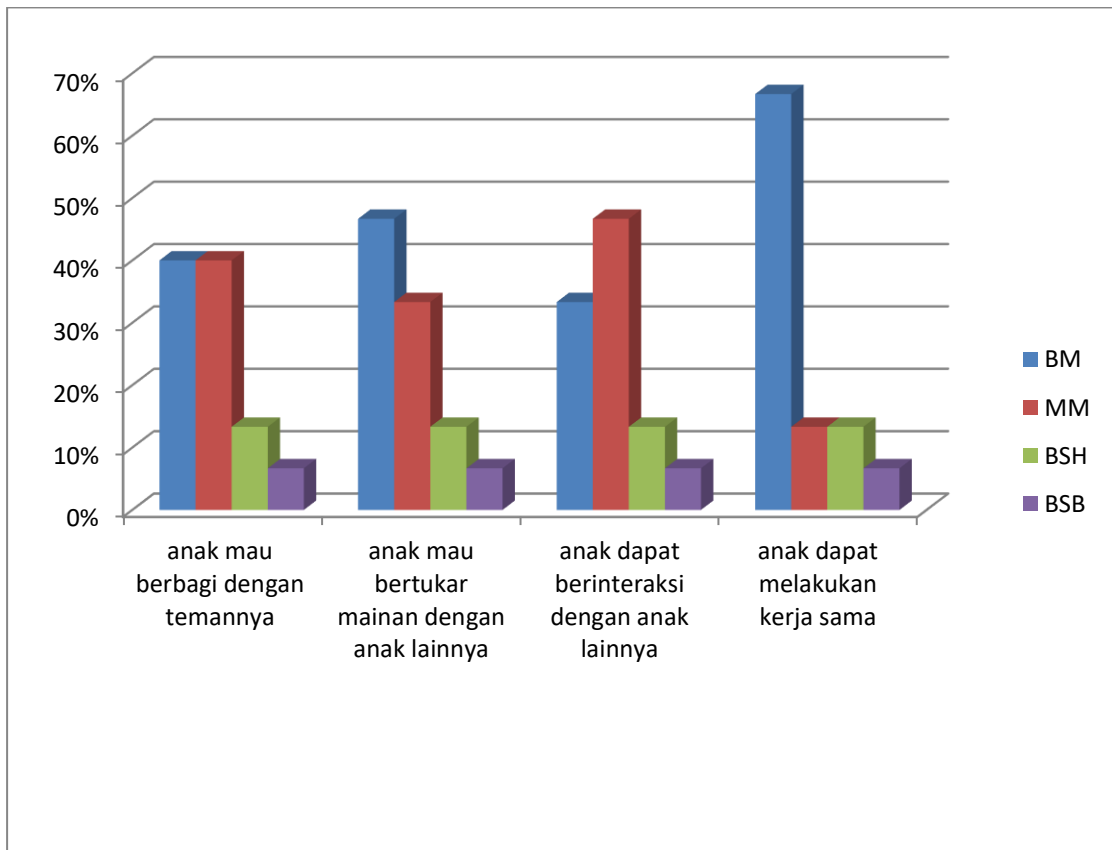
**Tabel 3.8**

**Kondisi Kerja Sama Anak Awal Sebelum Diadakan Tindakan**

No	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	%
1	Anak mu berbagi dengan temannya	6	6	2	1	15
		40%	40%	13,33%	6,67%	100%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain	7	5	2	1	15
		46,67%	33,33%	13,33%	6,67%	100%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya	5	7	2	1	15
		33,33%	46,67%	13,33%	6,67%	100%
4	Anak dapat melakukan kerja sama	10	2	2	1	15
		66,67%	13,33%	13,33%	6,67%	100%

Maka dari tabel diatas perbedaan kemampuan tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

**Grafik 3.1**  
**Kondisi kerja sama anak awal sebelum dilakukan penelitian**



Tabel 3.9

**Kondisi prasiklus kerja sama anak melalui permainan *associative* yang berhubungan dengan BSH dan BSB**

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		F3	f4	%
1	Anak mu berbagi dengan temannya	2	1	3
		13,33%	6,67%	20,00%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain	2	1	3
		13,33%	6,67%	20,00%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya	2	1	3
		13,33%	6,67%	20,00%
4	Anak dapat melakukan kerja sama	2	1	3
		13,33%	6,67%	20,00%
Rata-Rata		20,00%		

Berdasarkan dari tabel diatas diketahui bahwa:

Hasil observasi sebelum diadakan penelitian, pada indikator anak mau berbagi dengan temannya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak (13,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,67%)

Pada indikator anak mau bertukar mainan dengan anak lainnya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak (13,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,67%)

Pada indikator anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak (13,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,67%)

Pada indikator anak dapat melakukan kerja sama yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak (13,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,67%) maka hasil rata-rata penelitian kerja sama anak melalui

permainan *assosiative* pada kondisi awal adalah 20,00. Melihat kondisi tersebut, peneliti mengangkat hasil perbaikan dari prasiklus ini sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan penelitian perbaikan pembelajaran siklus. Hasil dari penelitian akan diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus.

## **B. Deskripsi Siklus I**

Pada siklus I terdiri dari 5 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, skenario perbaikan, observasi dan evaluasi sebagai berikut:

### **1. Hari ke 1/, Senin 25 Februari 2019**

#### **a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan di tata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

#### **b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan jenis kendaraan di darat (sepeda) dan bagian-bagian sepeda
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang jenis kendaraan didarat dan bagian-bagian sepeda
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat *tayyibah*
- 4) Guru mengajak anak bermain menyusun puzzle gambar sepeda
- 5) Membimbing dan melihat anak pada saat bermain
- 6) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak



7) Mendokumentasikan hasil kerja dan kegiatan bermain anak

**c. Skenario perbaikan**

- 1) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak jenuh
- 2) Guru menyanyi lagu pembukaan
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan proses kegiatan bermain puzzle

**d. Observasi**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

**2. Hari ke 2/Selasa 26 Februari 2019**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan di tata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan tentang fungsi dan kegunaan mobil
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang fungsi dan kegunaan mobil dan jenis mobil
- 3) Guru melakukan percobaan anak bermain dan menyusun puzzle gambar mobil

- 4) Membimbing anak-anak melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain
- 5) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 6) Mendokumentasikan hasil kerja dan kegiatan bermain anak

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru membuat dua kelompok untuk melakukan kegiatan bermain supaya anak tidak bosan
- 2) Guru menyanyi lagu pembukaan
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan proses kegiatan bermain

**d. Observasi**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

**3. Hari ke 3/ Rabu, 27 Februari 2019**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan di tata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menceritakan nama pengemudi (bus), tempat pemberhentian bus, kegunaan bus
- 2) Guru mengadakan tanya jawab nama pengemudi (bus), tempat pemberhentian bus, kegunaan bus
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 4) Guru mengajak anak menyusun puzzle gambar bus
- 5) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan kegiatan menyusun puzzle
- 6) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 7) Mendokumentasikan hasil kerja anak

**c. Skenario perbaikan**

- 1) Guru menata kembali tempat duduk anak agar anak lebih memperhatikan dan tidak jenuh
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan proses kegiatan bermain puzzle
- 3) Guru menyanyikan lagu pembukaan

**d. Observasi**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

**4. Hari ke 4/ Kamis, 28 Februari 2019**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.

- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan di tata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan tentang tempat pemberhentian (kereta api), nama pengemudi kereta api, bentuk kereta api, bunyi klakson kereta api
- 2) Guru mengajak anak untuk bermain game naik kereta api
- 3) Guru melakukan kegiatan menyusun puzzle berbentuk kereta api
- 4) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain puzzle
- 5) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 6) Mendokumentasikan hasil kerja anak

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menata tempat duduk anak menjadi bentuk lingkaran ketika kegiatan menyusun puzzle dan bermain kereta api
- 2) Guru menyanyi lagu pembukaan
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan proses kegiatan belajar dan bermain

**d. Observasi**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

**Tabel 3.10**  
**Instrumen observasi penelitian siklus I**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Anak mau berbagi dengan temannya				Anak mau bertukar mainan dengan anak lain				Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya				Anak dapat melakukan kerja sama			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S		
		H	B			H	B			H	B			H	B		
1	Abidzar suryadinata	✓						✓			✓			✓			
2	Abidzar muda siregar			✓		✓				✓					✓		
3	Abdur rasyid		✓				✓			✓						✓	
4	Al hafidz ilmi saputra	✓						✓			✓			✓			
5	Aqilah aulia zahra		✓				✓					✓			✓		
6	Aqilatul adawiyah	✓						✓		✓				✓			
7	Arkan nakhla rafie		✓					✓		✓					✓		
8	Bilqis ayunda			✓			✓					✓		✓			
9	Cici aprilla	✓				✓				✓				✓			
10	Delima annisa siregar				✓			✓			✓			✓			
11	Endah syaqira putri			✓			✓					✓			✓		
12	Fadhil aditya				✓	✓						✓		✓			
13	Fahira audra		✓					✓		✓						✓	
14	Haikal azmi			✓		✓				✓					✓		
15	Habibie		✓						✓		✓				✓		
Jumlah		4	5	4	2	4	4	5	2	6	5	3	1	4	3	6	2

Keterangan: BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

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

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

Dimana: P : Angka Persentase

f : Jumlah Anak Yang Mengalami Perubahan

n : Jumlah Seluruh Anak

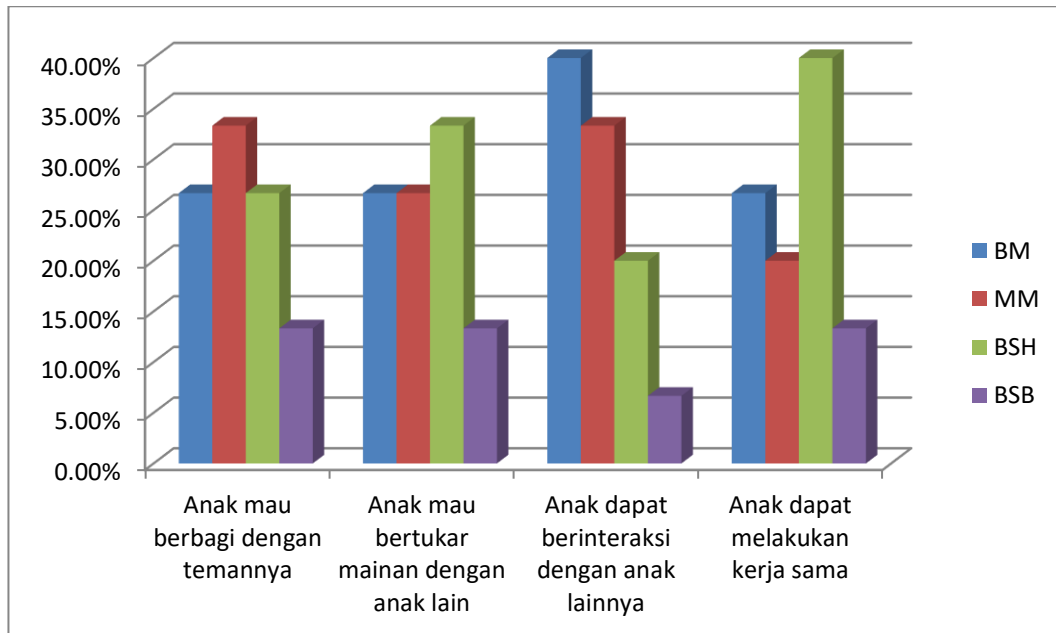
**Tabel 3.11**

**Kondisi Kerja Sama Anak Sesudah Diadakan Tindakan**

No	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	%
1	Anak mu berbagi dengan temannya	4	5	4	2	15
		26,67%	33,33%	26,67%	13,33%	100%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain	4	4	5	2	15
		26,67%	26,67%	33,33%	13,33%	100%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya	6	5	3	1	15
		40%	33,33%	20%	6,67%	100%
4	Anak dapat melakukan kerja sama	4	3	6	2	15
		26,67%	20%	40%	13,33%	100%

Grafik 3.2

## Kemampuan Kerja Sama Anak Pada Siklus I



Tabel 3.12

Kondisi sesudah diadakan tindakan siklus I meningkatkan kerja sama anak melalui permainan *associative* yang berhubungan dengan BSH dan BSB

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		F3	f4	%
1	Anak mu berbagi dengan temannya	4	2	6
		26,67%	13,33%	40,00%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain	5	2	7
		33,33%	13,33%	46,66%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya	3	1	4
		20,00%	6,67%	26,67%
4	Anak dapat melakukan kerja sama	6	2	8
		40,00%	13,33%	53,33%%
Rata-Rata		41,7%		

Dari tabel diatas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus pertama anak mu berbagi dengan temannya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang anak (26,67%) dan berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (13,33%) ,anak yang mau bertukar mainan dengan anak lain yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (33,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (13,33%), anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 3 orang anak (20,00%) dan berkembang sangat baik sebanyak, 1 anak (6,67%), dan anak dapat melakukan kerja sama yang berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak (40,00%) dan berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (13,33%).

Maka hasil rata-rata penelitian kerja sama anak melalui permainan *assosiative* pada kondisi awal adalah 41,7%. hal ini menunjukkan bahwa kerja sama anak sudah meningkat, anak sudah mulai dapat berbagi dan bermain bersama-sama lebih baik. Hal ini dilihat dari antusiasnya anak dalam menikmati permainan dan mampu bekerja sama dengan teman

#### **e. Refleksi**

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah:

1. Refleksi Komponen Kegiatan
  - a. Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan namun masih harus ditingkatkan agar lebih menarik minat anak
  - b. Metode pembelajaran disesuaikan dengan minat dan tingkat perkembangan anak agar termotivasi melakukan kegiatan pembelajaran
  - c. RPPH yang disusun sesuai dengan indikator
  - d. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan
  - e. Berusaha lebih memperbaiki dalam merancang kegiatan pembelajaran
  - f. Alat penilaian disesuaikan dengan tingkat perkembangan si anak



## 2. Refleksi Proses Kegiatan

- a. Sebagian anak masih ada yang tidak mau berbagi dengan temannya
- b. Sebagian anak belum mau saling bertukar mainan dengan temannya
- c. Dalam melaksanakan kegiatan menemukan kelemahan dalam penggunaan media dan metode serta penjelasan kegiatan perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi
- d. Kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pengembangan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai dengan usia dan perkembangan anak dalam melaksanakannya tetap mengikuti langkah-langkah perencanaan.

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

- a. Harus tetap memberikan motivasi kepada anak agar anak merasa gembira melakukan kegiatan pembelajaran
- b. Memberikan *reward* kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik

### C. Deskripsi siklus II

seperti pada siklus pertama, siklus dua terdiri dari lima tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, scenario perbaikan refleksi :

#### 1. Hari ke 1/ Jumat 1 Maret 2019

##### a. Perencanaan

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menunjukkan gambar bagian-bagian motor
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang nama bagian-bagian motor
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 4) Guru mengajak anak bermain masak-masakan dan mobil-mobilan
- 5) Membimbing dan melihat anak pada saat bermain
- 6) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 7) Mendokumentasikan hasil kerja dan kegiatan bermain anak

**c. Skenario perbaikan**

- 1) Guru membuat kelompok belajar kecil
- 2) Guru menyanyi lagu pembukaan
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan permainan masakan dan mobil

**d. Observasi**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

**2. Hari ke 2/Sabtu 2 Maret 2019****a. Perencanaan**

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.

- 6) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan tentang jenis kendaraan di air (kapal selam)
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang nama – nama kendaraan di air
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 4) Guru mengajak anak bermain masakan dan mobilan kembali
- 5) Membimbing anak anak melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain
- 6) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 7) Mendokumentasikan hasil kerja dan kegiatan bermain anak

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menjelaskan bermain masakan dan mobilan mau bermain bersama-sama
- 2) Guru membuat bermain masakan dan mobilan lebih diminati dengan cara seolah-olah ada pembeli
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan proses kegiatan bermain

**d. Observasi**

Pada siklus II ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan kerja sama anak melalui permainan *assosiative* mulai meningkat di siklus kedua ini

**3. Hari ke 3/ Senin , 4 Maret 2019**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan di tata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menceritakan fungsi dan kegunaan rakit
- 2) Guru mengadakan tanya jawab fungsi dan kegunaan rakit
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 4) Guru mengajak anak bermain masakan dan mobilan tetapi dalam kelompok orang yang berbeda
- 5) Guru mengajak anak membuat mini rakit dari lidi dan sedotan
- 6) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain
- 7) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 8) Mendokumentasikan hasil kerja anak

**c. Skenario perbaikan**

- 1) Guru menata kembali tempat duduk anak agar anak lebih memperhatikan dan tidak jenuh
- 2) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 3) Guru mengamati anak – anak dalam melakukan kegiatan

**d. Observasi**

Pada siklus II ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan kerja sama anak dan berbagi

anak melalui bermain masakan dan mobilan mulai meningkat di siklus kedua ini

#### **4. Hari ke 4/ Selasa, 5 Maret 2019**

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

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran

##### **b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan nama pengemudi kapal laut
- 2) Guru mengajak anak untuk bermain kondisi kapal kenak ombak
- 3) Guru melakukan kegiatan memercik gambar kapal laut
- 4) Guru melakukan kegiatan bermain masakan dan mobilan kembali
- 5) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain
- 6) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 7) Mendokumentasikan hasil kerja anak

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

- 1) Guru menata kembali tempat duduk anak agar anak lebih memperhatikan dan tidak jenuh
- 2) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 3) Guru mengamati anak – anak dalam melakukan kegiatan

#### d. Observasi

Pada siklus II ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan kerja sama dan berbagi anak melalui permainan masakan dan mobilan mulai meningkat di siklus kedua ini

**Tabel 3.13**  
**Instrumen observasi penelitian siklus II**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Anak mau berbagi dengan temannya				Anak mau bertukar mainan dengan anak lain				Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya				Anak dapat melakukan kerja sama			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
				H	B			H	B			H	B			H	B
1	Abidzar suryadinata		✓					✓				✓		✓			
2	Abidzar muda siregar			✓		✓				✓						✓	
3	Abdur rasyid			✓				✓			✓						✓
4	Al hafidz ilmi saputra		✓						✓			✓		✓			
5	Aqilah aulia zahra				✓		✓					✓				✓	
6	Aqilatul adawiyah	✓							✓		✓				✓		
7	Arkan nakhla rafie				✓			✓		✓						✓	
8	Bilqis ayunda			✓			✓					✓					✓
9	Cici aprilla	✓				✓				✓					✓		
10	Delima annisa siregar				✓				✓		✓					✓	
11	Endah syaqira putri			✓			✓					✓				✓	
12	Fadhil aditya				✓			✓				✓		✓			
13	Fahira audra		✓					✓				✓				✓	
14	Haikal azmi			✓		✓				✓						✓	
15	Habibie		✓						✓		✓					✓	

Jumlah	2	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	2	2	3	8	2
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Keterangan: BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

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

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

Dimana: P : Angka Persentase

f : Jumlah Anak Yang Mengalami Perubahan

n : Jumlah Seluruh Anak

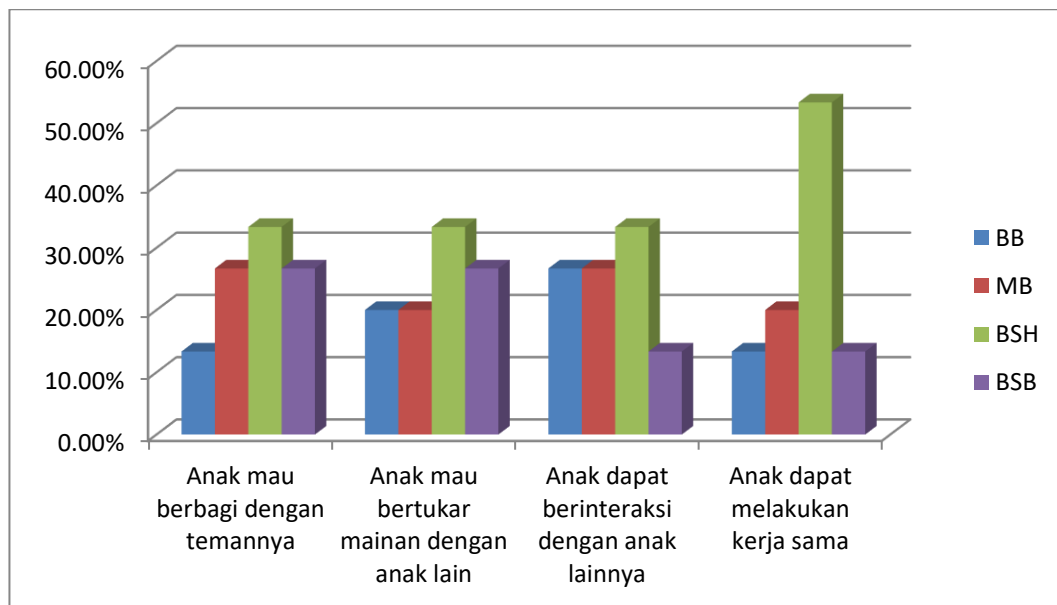
**Tabel 3.14**

**Kondisi Kerja Sama Anak Sesudah Diadakan Tindakan Siklus II**

No	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	%
1	Anak mu berbagi dengan temannya	2	4	5	4	15
		13,33%	26,67%	33,33%	26,67%	100%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain	3	3	5	4	15
		20%	20%	33,33%	26,67%	100%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya	4	4	5	2	15
		26,67%	26,67%	33,33%	13,33%	100%
4	Anak dapat melakukan kerja sama	2	3	8	2	15
		13,33%	20%	53,34%	13,33%	100%

Grafik 3.3

## Kemampuan Kerja Sama Anak Pada Siklus II



Tabel 3.15

**Kondisi sesudah diadakan tindakan siklus II meningkatkan kerja sama anak melalui permainan *associative* yang berhubungan dengan BSH dan BSB**

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		F3	f4	%
1	Anak mu berbagi dengan temannya	5	3	8
		33,33%	20,00%	53,33%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain	5	4	9
		33,33%	26,67%	60,00%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya	5	2	7
		33,33%	13,33%	46,00%
4	Anak dapat melakukan kerja sama	8	2	10
		53,34%	13,33%	66,67%
Rata-Rata		56,5%		



Dari tabel diatas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus kedua anak mu berbagi dengan temannya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (33,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 3 anak (20,00%) ,anak yang mau bertukar mainan dengan anak lain yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (33,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 4 anak (26,67%) anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (33,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak, 2 anak (13,33%), dan anak dapat melakukan kerja sama yang berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak (53,34%) dan berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (13,33%).

Maka hasil rata-rata penelitian kerja sama anak melalui permainan *assosiative* pada kondisi awal adalah 56,5%. hal ini menunjukkan bahwa kerja sama anak sudah meningkat, anak sudah mulai dapat berbagi dan bermain bersama-sama lebih baik. Hal ini dilihat dari antusiasnya anak dalam menikmati permainan dan mampu bekerja sama dengan teman

#### **e. Refleksi**

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang diperoleh selama siklus II ini adalah sebaga berikut

- 1) Refleksi komponen kegiatan
  - a. Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan namun masih harus ditingkatkan agar lebih menarik minat anak
  - b. Metode pembelajaran disesuaikan dengan minat dan tingkat perkembangan anak agar termotivasi melakukan kegiatan pembelajaran
  - c. RPPH yang disusun sesuai dengan indikator
  - d. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan
  - e. Berusaha lebih memperbaiki dalam merancang kegiatan pembelajaran
  - f. Alat penilaian disesuaikan dengan tingkat perkembangan si anak

## 2) Refleksi Proses Kegiatan

- a. Sebagian anak masih ada yang tidak mau bekerja sama
- b. Sebagian anak belum mau saling bertukar maianan dengan temannya
- c. Dalam melaksanakan kegiatan umumnya tidak menemukan kelemahan tetapi penggunaan media dan metode serta penjelasan kegiatan perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi
- d. Kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pengembangan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai dengan usia dan perkembangan anak dalam melaksanakannya tetap mengikuti langkah-langkah perencanaan.

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

- a. Harus tetap memberikan motivasi kepada anak agar anak merasa gembira melakukan kegiatan pembelajaran
- b. Memberikan *reward* kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik

### **D. Deskripsi siklus III**

Seperti pada siklus-siklus sebelumnya, siklus tiga juga memiliki lima tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, scenario perbaikan refleksi :

#### **1. Hari ke 1/ Rabu 6 Maret 2019**

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

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan(RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.

- 6) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menunjukkan gambar boat dan bercerita tentang tempat pemberhentian boat
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang tempat pemberhentian boat
- 3) Anak Mengisi pola dengan tusuk gigi
- 4) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 5) Guru mengajak anak bermain lego membentuk kapal
- 6) Membimbing dan melihat anak pada saat bermain
- 7) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 8) Mendokumentasikan hasil kerja dan kegiatan bermain anak

**c. Skenario perbaikan**

- 1) Guru membuat kelompok belajar kecil
- 2) Guru menyanyi lagu pembukaan
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan penyusunan lego

**d. Observasi**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung

**2. Hari ke 2/Sabtu 2 Maret 2019**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan tentang bagian kendaraan di air (speedboat)
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang nama-nama kendaraan di air
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 4) Guru mengajak anak untuk menarik garis menjadi gambar speedboat
- 5) Guru mengajak anak bermain lego kembali
- 6) Membimbing anak anak melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain
- 7) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 8) Mendokumentasikan hasil kerja dan kegiatan bermain anak

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menjelaskan cara bermain lego dan mau bermain bersama-sama
- 2) Guru mengajak anak untuk bermain game bernyanyi sambil bermain lego
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan proses kegiatan bermain

**d. Observasi**

Pada siklus III ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan interaksi anak mulai meningkat di siklus ini

### **3. Hari ke 3/ Jumat, 8 Maret 2019**

#### **a. Perencanaan**

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan di tata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

#### **b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menceritakan jenis-jenis kendaran di udara
- 2) Guru mengadakan tanya jawab macam jenis kendaran di udara
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 4) Guru mengajak anak menyusun lego berbentuk pesawat
- 5) Guru mengajak anak mengisi pola dengan kulit telur gambar helikopter
- 6) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain lego
- 7) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 8) Mendokumentasikan hasil kerja anak

#### **c. Skenario perbaikan**

- 1) Guru menjelaskan cara bermain lego dan mau bermain bersama-sama

- 2) Guru mengajak anak untuk bermain game bernyanyi sambil bermain lego
- 3) Guru memotivasi anak dalam melakukan proses kegiatan bermain

**d. Observasi**

Pada siklus II ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan kerja sama dan interaksi terhadap anak lain melalui permainan lego mulai meningkat di siklus kedua ini

**4. Hari ke 4/ Jumat, 8 Maret 2019**

**a. Perencanaan**

- 1) Membuat upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran

**b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan fungsi dan kegunaan pesawat
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang fungsi dan kegunaan pesawat
- 3) Guru mengajak anak mengucapkan kalimat tayyibah
- 4) Guru mengajak anak mengelompokkan pesawat berdasarkan warna dan ukurannya untuk menarik garis menjadi gambar speedboat
- 5) Guru melakukan kegiatan Memercik gambar kapal laut
- 6) Guru melakukan kegiatan bermain balok
- 7) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan kegiatan bermain lego

- 8) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak
- 9) Mendokumentasikan hasil kerja anak

**c. Skenario Perbaikan**

- 1) Guru menata kembali tempat duduk anak agar anak lebih memperhatikan dan tidak jenuh
- 2) Guru menyanyikan lagu pembukaan
- 3) Guru mengamati anak – anak dalam melakukan kegiatan

**d. Observasi**

Pada siklus III ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan kerja sama anak melalui permainan *assosiative* mulai meningkat di siklus ini

**Tabel 3.16**  
**Instrumen observasi penelitian siklus III**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Anak mau berbagi dengan temannya				Anak mau bertukar mainan dengan anak lain				Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya				Anak dapat melakukan kerja sama			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
B	B	S	S	B	B	S	S	M	B	S	S	B	B	S	S		
				H	B			H	B			H	B			H	B
1	Abidzar suryadinata				✓			✓				✓					✓
2	Abidzar muda siregar			✓					✓				✓			✓	
3	Abdur rasyid			✓				✓				✓					✓
4	Al hafidz ilmi saputra			✓					✓			✓				✓	
5	Aqilah aulia zahra				✓			✓				✓					✓
6	Aqilatul adawiyah			✓					✓				✓		✓		
7	Arkan nakhla rafie				✓			✓					✓			✓	
8	Bilqis ayunda			✓				✓					✓				✓
9	Cici aprilla				✓				✓			✓					✓
10	Delima annisa siregar				✓				✓		✓						✓
11	Endah syaqira putri			✓			✓					✓				✓	
12	Fadhil aditya				✓			✓					✓		✓		
13	Fahira audra		✓					✓				✓				✓	
14	Haikal azmi				✓			✓					✓				✓
15	Habibie		✓						✓				✓				✓
Jumlah		0	2	6	7	0	1	8	6	0	2	6	7	0	2	5	8

Keterangan: BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



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

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

Dimana: P : Angka Persentase

f : Jumlah Anak Yang Mengalami Perubahan

n : Jumlah Seluruh Anak

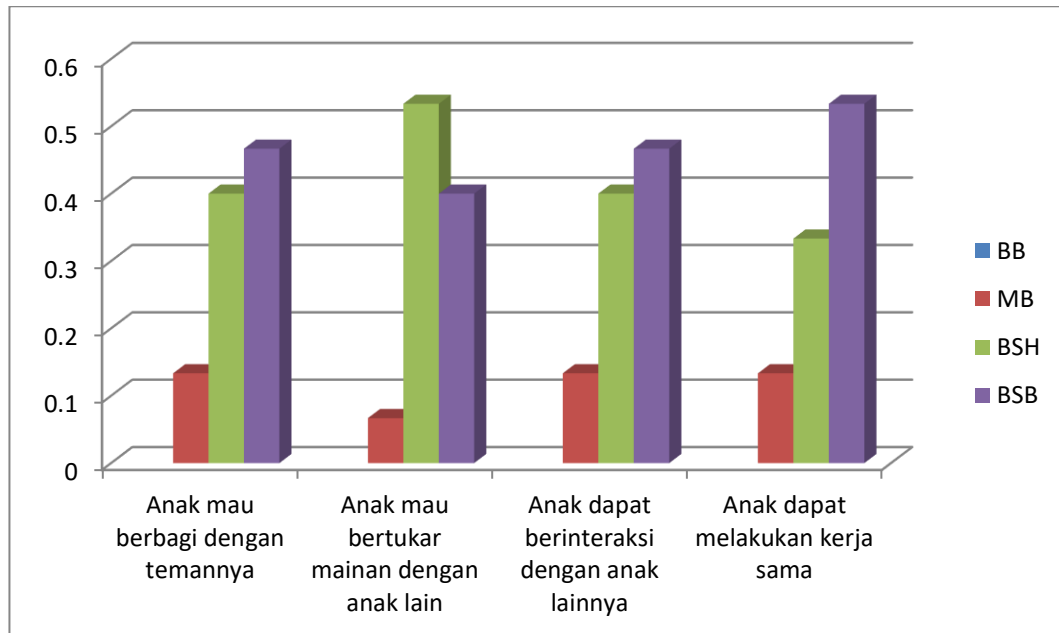
**Tabel 3.17**

**Kondisi Kerja Sama Anak Sesudah Diadakan Tindakan Siklus III**

No	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	%
1	Anak mu berbagi dengan temannya		2	6	7	15
			13,33%	40,00%	46,67%	100%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain		1	8	6	15
			6,67%	53,33%	40,00%	100%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya		2	6	7	15
			13,33%	40,00%	46,67%	100%
4	Anak dapat melakukan kerja sama		2	5	8	15
			13,33%	33,33%	53,33%	100%

Grafik 3.4

## Kemampuan Kerja Sama Anak Pada Siklus III



Tabel 3.18

Kondisi sesudah diadakan tindakan siklus III meningkatkan kerja sama anak melalui permainan *assosiative* yang berhubungan dengan BSH dan BSB

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		F3	f4	%
1	Anak mau berbagi dengan temannya	6	7	13
		40,00%	46,67%	86,67%
2	Anak mau bertukar mainan dengan anak lain	8	6	14
		53,33%	40,00%	93,33%
3	Anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya	6	7	13
		40,00%	46,67%	86,67%
4	Anak dapat melakukan kerja sama	5	8	13
		33,33%	53,33%	86,67%
Rata-Rata		88,3%		

Dari tabel diatas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus ketiga anak mu berbagi dengan temannya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak (40,00%) dan berkembang sangat baik sebanyak 7 anak (46,67%), anak yang mau bertukar mainan dengan anak lain yang berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak (53,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 6 anak (40,00%) anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya yang berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak (40,00%) dan berkembang sangat baik sebanyak, 7 anak (46,67%) dan anak dapat melakukan kerja sama yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (33,33%) dan berkembang sangat baik sebanyak 8 orang anak (53,34%)

Maka hasil rata-rata penelitian kerja sama anak melalui permainan *assosiative* pada kondisi siklus tiga adalah 88,3% . hal ini menunjukkan bahwa kerja sama anak sudah meningkat, anak sudah dapat berbagi dan bermain bersama-sama lebih baik. Hal ini dilihat dari antusiasnya anak dalam menikmati permainan dan mampu bekerja sama dengan teman

#### **e. Refleksi**

Dalam siklus III sudah terlihat peningkatan terhadap kerja sama anak melalui permainan *assosiative*. Hal ini terlihat dari keberhasilan yang diperoleh sebagai berikut :

1. Dalam mendengarkan penjelasan tentang permainan *assosiative* untuk meningkatkan kerja sama anak
2. Anak sudah mulai bermain dengan bersama-sama dan mulai berbagi mainan dengan temannya

Berdasarkan refleksi tersebut dan pengamatan tersebut tidak perlu lagi melakukan penelitian dihentikan sampai siklus III.

#### **E. Pembahasan dan Hasil**

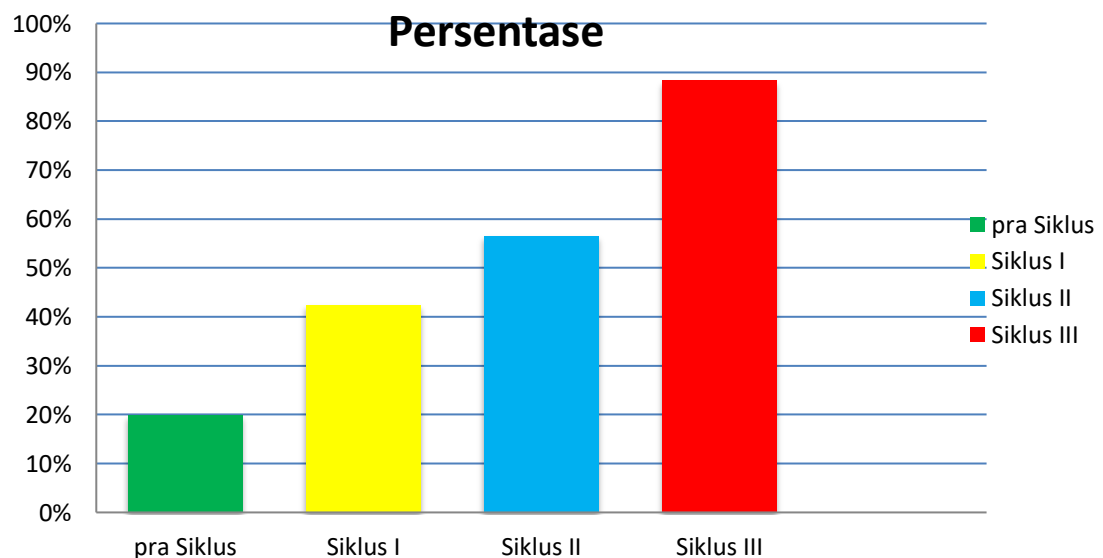
Proses penelitian dari siklus pertama sampai siklus ketiga terlaksana dengan baik. Perkembangan anak sangat meningkat. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kerja sama anak

melalui permainan *assosiative* di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan mengalami peningkatan sangat baik

Hasil observasi perkembangan kerja sama anak melalui permainan *assosiative*, dari pra siklus sampai siklus ketiga dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Grafik 3.5**

**Kegiatan Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan *Assosiative* Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III Berdasarkan Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik**



Pada Grafik diatas terlihat bahwa presentase meningkat kerja sama anak melalui permainan *assosiative* adalah : pada pra siklus menunjukkan bahwa kerja sama anak masih rendah yaitu dengan rata-rata **20%** dan belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Pada siklus I sudah ada peningkatan namun belum mencapai kriteria dengan nilai **41,7%** , lalu pada siklus ke II anak mengalami peningkatan mencapai **56,5%** dan pada siklus III meningkat dengan mencapai **88,3%** sudah mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu sebesar **80%**.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *assosiative* dapat meningkatkan kerja sama anak dalam tiga siklus. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus pertama sampai siklus ketiga terlaksana dengan baik. Perkembangan kerja sama anak dalam permainan *assosiative* sangat meningkat. Hal ini terlihat dari aktifitas anak selama permainan berlangsung. Pada pra siklus mampu menunjukkan angka persenan 20,00%, lalu pada siklus I meningkat menjadi 42,415%, pada siklus II 56,5% dan pada siklus III kerja sama anak melalui permainan *assosiative* menjadi 88,335%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kerja sama anak di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka perlu dikemukakan beberapa saran yaitu:

1. Pendidik

Pendidik dalam mengajar perlu lebih memperhatikan paradigma-paradigma baru sehingga dalam mengajar tidak monoton dan menyenangkan bagi anak

2. Sekolah

Diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar

3. Peneliti

Harus dapat merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak, indikator perkembangan dan menggunakan metode yang tepat

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi : Teori Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: Kencana, 2006.
- Elfiadi, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, dalam *Itqan*, No.1, Volume.7.2016
- Ermalinda, dan Paizaluddin. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis* Bandung: Alfabeta, cv 2014
- Fadlillah, M. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2017.
- Fadlillah, M. et al, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2014.
- Hidayah Toharoh Inmas, dan Adhani Nurhayati Dwi. Peningkatan Keterampilan Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan, dalam *Jurnal PG-PAUD Trunijoyo*, No.2. Volume 1, 2014.
- <http://www.ejurnal.com/2014/02/tujuankerjasamaanakusiadini.html>. (diakses februari 2014)
- Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini Membentuk Generasi Cemerlang MHarapan Bangsa*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan* Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2011.
- Lestari, Kt Seni. et.al “Pengaruh Metode Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6, dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganेशha*, Singaraja, No. 2 Volume 4, 2016.
- L, Zulkifli . *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Masitoh, et al. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Muthainah, et al. Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Usia Dini, dala *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 5. 2016.

- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Montolalu, etal. *Bermain dan Permainan Anak* Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Partini, “Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak,” *Jurnal AUDI*, Surakarta No 2 Volume 1.
- Rohma, Naili. Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini, dalam *Jurnal Tarbawi*, No 2. Volume 13, 2016.
- Sari, Yusni. “Peningkatan Kerjasama Di Sekolah Dasar,” *Jurusan/Progra Studi Administrasi Pendidikan FIP UNP*, No 1, Volume 1, 2013.
- Semiawan, Conny. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar Indeks*, 2008.
- Suyanto, Slamet. *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*.Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005
- Tedjasaputra, S Mayke. *Bermain, Main, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo, 2001.
- Wahyu Ramdani, dan Suhende. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*, Bandung: Pustaka Setia, 2001.
- Wulandari, Bekti. “Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study,” . *Jurnal electronics, and Votional education (ELINVO)*, Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. No.1 Volume 1, 2015.
- Yulmar. “Penerapan Bermain Asosiatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar,” *Jurnal EDUCHILD*, No 2, Volume. 5. 2016.
- Zaini, Ahmad. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*, *Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus*, No 1, Volume. 3. 2015.

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

**Kelompok : B**

**Semester / Minggu : II / I**

**Tema :Kendaraan**

**Sub Tema : Kendaran di darat**

**K.D : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.4, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1-4.1), (3.2-4.2), (3.3-4.3), (3.4-4.4), (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9), (3.10-4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15).**

Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	Materi Kegiatan	Kegiatan pembelajaran
Kendaraan/kendaraan di darat/jenis kendaraan di darat (sepeda)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Jenis Kendaraan Di Darat (Sepeda)</li> <li>• Bagian-Bagian Sepeda</li> <li>• Berbagai Macam Warna Sepeda</li> <li>• Ukuran Sepeda Dan Cara</li> <li>• <b>Bermain Puzzle Berbentuk Sepeda</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung Jumlah Sepeda Pada Gambar</li> <li>• Meniru Tulisan “SEPEDA”, Menulis Angka 16 Pada Gambar Roda Sepeda</li> </ul>
Kendaraan Di	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengguntin Dan</li> </ul>



<p>Darat/Fungsi Dan Kegunaan (Mobil)</p>	<p>Fungsi Dan Kegunaan (Mobil)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suara Klakson Mobil,</li> <li>• Jenis Mobil,</li> <li>• <b>Bermain Puzzle Bentuk Mobil</b></li> </ul>	<p>Menempel Gambar Mobil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan Jumlah Mobil</li> <li>• Apus Abur Pola Mobil</li> </ul>
<p>Kendaraan/Kendaraan Darat&gt;Nama Pengemudi (Bus)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Nama Pengemudi (Bus)</li> <li>• Tempat Pemberhentian Bus,</li> <li>• Kegunaan Bus,</li> <li>• <b>Bermain Puzzle Gambar Bus</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari Kejanggalaan Pada Gambar Bus</li> <li>• Mewarnai Gambar Bus</li> <li>• Maze Pengemudi Mecari Jalan</li> <li>• Menuju Bus</li> </ul>
<p>Kendaraan/Kendaraan Darat/Tempat Pemberhentian (Kereta Api )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Tempat Pemberhentian (Kereta Api)</li> <li>• Mengetahui Nama Pengemudi Kereta Api,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengarsir Gambar Kereta Api</li> <li>• Menghitung Gerbong Kereta Api</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bentuk Kereta Api,</li><li>• Bunyi Klakson Kereta Api</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mewarnai Gambar Kereta Api</li></ul>
--	---	--

**Diketahui,  
Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Siti Hajar, S.Pdi**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

**Kelompok** : B

**Semester / Minggu** : II / 2

**Tema** : Kendaraan

**Sub Tema** : Kendaraan di air

**K.D** : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.4, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1-4.1), (3.2-4.2), (3.3-4.3), (3.4-4.4), (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9), (3.10-4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15).

Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	Materi Kegiatan	Kegiatan pembelajaran
Kendaraan / Kendaraan Di Darat / Bagian-Bagian Kendaraan (Motor)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Bagian-Bagian Motor</li> <li>• Bentuk Motor</li> <li>• Suara Motor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meniru Tulisan 'MOTOR'</li> <li>• Menempel Gambar Roda Motor Yang Sesuai</li> <li>• Menarik Garis Menjadi Gambar Motor</li> </ul>
Kendaraan / Kendaraan Di Air / Jenis Kendaraan Di Air (Kapal Selam)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Macam Jenis Kendaraan Di Air (Kapal Selam, Kapal Laut, Rakit,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Dengan Lilin Gambar Kapal Selam</li> <li>• Menuliskan Kata</li> </ul>

	<p>Boat, Dan Speedboat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk Kapal Selam.</li> </ul>	<p>“KAPAL SELAM”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung Jumlah Kapal Selam Pada Gambar</li> </ul>
<p>Kendaraan / Kendaraan Di Air / Fungsi Dan Kegunaan (Rakit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Fungsi Dan Kegunaan Rakit</li> <li>• Bentuk Rakit, Dan Cara Membuat Rakit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Mini Rakit Dari Lidi Dan Sedotan</li> <li>• Mewarnai Gambar Rakit</li> <li>• Mencocokkan Dan Mengelompok Kan Lambang Bilangan</li> </ul>
<p>Kendaraan / Kendaraan Di Air / Nama Pengemudi (Kapal Laut )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengemudi Kapal Laut,</li> <li>• Ukuran Kapal Laut,</li> <li>• Bentuk Kapal Laut,</li> <li>• Dan Bercerita Tentang Kapal Laut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memercik Gambar Kapal Laut</li> <li>• Menghitung Jumlah Kapal Laut,</li> <li>• Maze Pengemudi Mencari Jalan Ke Kapal</li> </ul>

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Patililla Sinaga, S.Pdi**

**Siti Hajar, S.Pdi**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

**Kelompok** : B

**Semester / Minggu** : II / 3

**Tema** : Kendaraan

**Sub Tema** :Kendaraan di udara

**K.D** : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.4, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, (3.1-4.1), (3.2-4.2), (3.3-4.3), (3.4-4.4), (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9), (3.10-4.10), (3.11-4.11), (3.12-4.12), (3.13-4.13), (3.14-4.14), (3.15-4.15).

Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	Materi Kegiatan	Kegiatan pembelajaran
Kendaraan /Kendaraan Di Air /Tempat Pemberhentian (Boat )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video Boat,</li> <li>• Perbedaan Ukuran Antar Boat Dengan Kapal Laut</li> <li>• Suara Boat Dan Tempat Pemberhentiannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisi Pola Dengan Tusuk Gigi</li> <li>• Menuliskan Kata “Boat”</li> <li>• Perbedaan Ukuran Antar Boat Dengan Kapal Laut,</li> <li>• Suara Boat Dan Tempat Pemberhentiannya</li> </ul>

<p>Kendaraan/Kendaraan Di Air Bagian-Bagian Kendaraan (Speedboat)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menfungsikan Anggota Tubuh Selolah Naik Speedboat</li> <li>• Mengenal Bagian-Bagian Kendaraan (Speedboat)</li> <li>• Ukuran Speedboat Dan Warna Speedboat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik Garis Menjadi Gambar Speedboat,</li> <li>• Mencocokkan Gambar Dengan Bilangannya,</li> <li>• Mengisi Pola Dengan Robekan Kertas Origami</li> </ul>
<p>Kendaraan/Kendaraan Di Udara/Kendaraan Di Udara</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Jenis-Jenis Kendaraan Di Udara</li> <li>• Bentuk Dan Ukurannya, Tempat Pemberhentiannya</li> <li>• Nama Pengemudinya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisi Pola Dengan Kulit Telur Gambar Helikopter</li> <li>• Mewarnai Gambar Helikopter,</li> <li>• Menuliskan Kata "HELIKOPTER"</li> </ul>

<p>Kendaraan / Kendaraan Di Udara / Fungsi Dan Kegunaan (Pesawat)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui Fungsi Dan Kegunaan Pesawat</li> <li>• Bentuk Pesawat</li> <li>• Ukuran Pesawat Terbang</li> <li>• Perbedaan Antara Pesawat Dan Helikopter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan Pesawat Berdasarkan Warna Dan Ukurannya</li> <li>• Melipat Kertas Berbentuk Pesawat</li> </ul>
---	---	--

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Patililla Sinaga, S.Pdi**

**Siti Hajar, S.Pdi**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pada pra Siklus

Semester / bulan / minggu ke : II / Februari /  
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema : kendaraan / Kendaraan di darat / Jenis  
Kndaraan di darat (becak)  
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 tahun  
Hari / Tanggal : Sabtu /23 Februari 2019  
KD : NAM(1.1,1.2,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3),  
Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 –  
4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.7,2.8,2.11),  
Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

- Mengetahui jenis kendaraan di darat (becak) dan bagian-bagian becak berbagai macam warna becak , ukuran sbecak dan roda becak **cara bermain balok**
- Menempel roda becak yang sesuai bentuk dan ukurannya , menuliskan kata “BECAK”, menghitung roda becak pada gambarnya

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do’a, Dawamul Qur’an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, membaca Iqro’, dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

## C. Alat dan Bahan

- BKRA/alat tulis
- Lem



- Gunting
- Kertas gambar becak

#### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a ke dua orang tua
- Bernyanyi lagu : abang tukang becak
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – Fatihah
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al An'am;54
- Mutiara Hadist : Mrnyebarkan Salam
- Penjelasan Tema (bercerita) : jenis kendaraan (becak)
- Penambahan kosa kata baru : rantai, becak, ban
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - jenis kendaraan di darat (becak) dan bagian-bagian becak berbagai macam warna becak , ukuran becak dan roda becak, **cara bermain balok**
2. Anak menanyakan :
  - jenis kendaraan di darat (becak) dan bagian-bagian becak berbagai macam warna becak , ukuran becak dan roda becak
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Menghitung Menempel roda becak yang sesuai bentuk dan ukurannya
  - Mmenuliskan kata “BECAK”,
  - Menghitung roda becak pada gambarnya
  - **bermain masakan dan mobil-mobilan**
4. Anak menalar :
  - jenis kendaraan di darat (becak) dan bagian-bagian becak berbagai macam warna becak , ukuran sbecak dan roda becak, **cara bermain balok**

- anak mampu menghitungMenempel roda becak yang sesuai bentuk dan ukurannya
  - anak mampu mmenuliskan kata “BECAK”,
  - anak mampu menghitung roda becak pada gambarnya
5. Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok I : Hasil menghitungMenempel roda becak yang sesuai bentuk dan ukurannya
  - Kegiatan kelompok II : Hasilmmenuliskan kata “BECAK”,
  - Kegiatan kelompok III : Hasil menghitung roda becak pada Gambarnya

recalling

- Menanyakan kembali jenis kendaraan di darat (becak) dan bagian-bagian becak berbagai macam warna becak , ukuran sbecak dan roda becak
- Menguatkan konsep jenis kendaraan di darat (becak)

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : becak yang antik
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : jenis kendaraan di darat (sepeda)
5. Berdo’a setelah belajar

**Medan, 23 Februar2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

## LAMPIRAN

### SIKLUS I

#### JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

##### RA RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN MEDAN LABUHAN

**Nama : RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan**

**Alamat : Jl. Teluk Aru No. 07 Lk. III Cingwan**

**Kelompok : B**

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema / Sub-Sub Tema
I	Senin / 25 Februari 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Darat / Jenis Kendaraan di Darat (sepeda)
II	Selasa / 26 Februari 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Darat / Fungsi dan kegunaan (Mobil)
III	Rabu / 27 Februari 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Darat / Nama Pengemudi (Bus)
IV	Kamis / 28 Februari 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Darat / Tempat Pemberhentian (kereta Api)

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke : II / Februari / I

Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema :Kendaraan / Kendaraan di Darat / Jenis  
Kendaraan di Darat (Sepeda)

Kelompok / Usia : B / 5 – 6 tahun

Hari / Tanggal : Senin / 25 Februari 2019

KD : NAM(1.1,1.2,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3),  
Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 –  
4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.7,2.8,2.11), Seni  
(3.15 – 4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

- Mengetahui jenis kendaraan di darat (sepeda) dan bagian-bagian sepeda berbagai macam warna sepeda , ukuran sepeda dan **bermain puzzle berbentuk sepeda**
- Menghitung jumlah sepeda pada gambar, meniru tulisan “SEPEDA”, menulis angka 16 pada gambar roda sepeda

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do’a, Dawamul Qur’an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, membaca Iqro’, dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

## C. Alat dan Bahan

- BKRA/alat tulis

- Papan puzzle sepeda

#### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a ke dua orang tua
- Bernyanyi lagu : kringkring sepeda
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – Lahab
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al A'raaf: 199
- Mutiara Hadist : Tidak boleh marah
- Penjelasan Tema (bercerita) : jenis kendaraan (sepeda)
- Penambahan kosa kata baru : rantai, stang sepeda, ban
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### E. Inti (60 menit)

- Anak mengamati :
  - jenis kendaraan di darat (sepeda) dan bagian-bagian sepeda berbagai macam warna sepeda , ukuran sepeda dan **bermain puzzle berbentuk sepeda**
- Anak menanyakan :
  - jenis kendaraan di darat (sepeda) dan bagian-bagian sepeda berbagai macam warna sepeda , ukuran sepeda dan **bermain puzzle berbentuk sepeda**
- Anak mengumpulkan informasi :
  - Menghitung jumlah sepeda pada gambar
  - meniru tulisan “SEPEDA”
  - menulis angka 16 pada gambar roda sepeda
- Anak menalar :
  - Mengetahui jenis kendaraan di darat (sepeda) dan bagian-bagian sepeda berbagai macam warna sepeda , ukuran sepeda dan **cara bermain puzzle berbentuk sepeda**
  - Anak mampu menghitung jumlah sepeda pada gambar
  - Anak mampu meniru tulisan “SEPEDA”

- Anak mampu melakukan kegiatan **bermain puzzle berbentuk sepeda**
- Anak mengkomunikasikan :
  - Kegiatan kelompok I : Hasil menghitung jumlah sepeda pada gambar
  - Kegiatan kelompok II : Hasil meniru tulisan “SEPEDA”
  - Kegiatan kelompok III : Hasil **bermain puzzle berbentuk sepeda**

Recalling :

- Menanyakan kembali jenis kendaraan di darat (sepeda) dan bagian-bagian sepeda berbagai macam warna sepeda , ukuran sepeda dan cara **bermain puzzle berbentuk sepeda**
- Menguatkan konsep **bermain puzzle berbentuk sepeda**

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

6. Menanyakan perasaan selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : budi bermain sepeda
9. Menginformasikan kegiatan esok hari : fungsi dan kegunaan mobil
10. Berdo’a setelah belajar

**Medan, 25 Februari 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke : II / Februari / I  
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema :Kendaraan / Kendaraan di Darat / Jenis  
Kendaraan di Darat (Mobil)  
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 tahun  
Hari / Tanggal : Selasa / 26 Februari 2019  
KD : NAM(1.1,1.2,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3),  
Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 –  
4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.7,2.8,2.11),

Seni 3.15-4.15

## A. Materi dalam Kegiatan

- Mengetahui fungsi dan kegunaan (Mobil), suara klakson mobil, jenis mobil, **bermain puzzle bentuk mobil**
- Menggunting dan menempel gambar mobil, menghubungkan jumlah mobil, apus abur pola mobil

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, membaca Iqro', dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

## C. Alat dan Bahan

- Puzzle bentuk mobil
- Gunting
- Lem

- Kapas
- Crayon
- Pensil

#### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a masuk rumah
- Bernyanyi lagu : Buah mobil
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – Fil
- Mutiara Qur'an : Q.S. Ali Imran: 103
- Mutiara Hadist : Sesama muslim bersaudara
- Penjelasan Tema (bercerita) : fungsi dan kegunaan mobil
- Penambahan kosa kata baru : rem, gas, jok
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - Fungsi dan kegunaan (Mobil), suara klakson mobil, jenis mobil,  
**bermain puzzle bentuk mobil**
2. Anak menanyakan :
  - Fungsi dan kegunaan (Mobil), suara klakson mobil, jenis mobil,  
**bermain puzzle bentuk mobil**
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Menggunting dan menempel gambar mobil
  - menghubungkan jumlah mobil
  - apus abur pola mobil
4. Anak menalar :
  - fungsi dan kegunaan (Mobil), suara klakson mobil, jenis mobil,  
**bermain puzzle bentuk mobil**
  - Anak mampu menggunting dan menempel gambar mobil
  - Anak mampu menghubungkan jumlah mobil
  - Anak mampu apus abur pola mobil



5. Anak mengkomunikasikan :

- Kegiatan kelompok I : Hasil menggunting dan menempel gambar mobil
- Kegiatan kelompok II : Hasil menghubungkan jumlah mobil
- Kegiatan kelompok III : Hasil apus abur pola mobil

Recalling :

- Menanya kembali fungsi dan kegunaan (Mobil), suara klakson mobil, jenis mobil, **bermain puzzle bentuk mobil**
- Memperkuat konsep

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : mobil yang laju
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Nama pengemudi
5. Berdo'a setelah belajar

**Medan,26 Februari 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Februari / I
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	:Kendaraan / Kendaraan di Darat / Nama Pengemudi (bus)
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Rabu / 27 Februari 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.2, 3.3 – 4.3, 4.4), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 – 4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

11. Mengetahui nama pengemudi (bus), tempat pemberhentian bus,kegunaan bus, **bermain puzzle gambar bus**
12. Mencari kejanggalan pada gambar bus, mewarnai gambar bus, maze pengemudi mencari jalan menuju bus

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro', dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

## C. Alat dan Bahan

- Crayon
- Pensil

- Gambar maze mencari jalan
- Kertas gambar bus

#### **D. Pembukaan (30 menit)**

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a naik kendaraan
- Bernyanyi lagu : lalapo
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al Falaq
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al Baqarah: 222
- Mutiara Hadist : kebersihan
- Penjelasan Tema (bercerita) : Nama Pengendara Bus
- Penambahan kosa kata baru : klakson, pak supir, penumpang
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### **E. Inti (60 menit)**

1. Anak mengamati :
  - nama pengemudi (bus), tempat pemberhentian bus,kegunaan bus, **bermain puzzle gambar bus**
2. Anak menanyakan :
  - nama pengemudi (bus), tempat pemberhentian bus,kegunaan bus, **bermain puzzle gambar bus**
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Mencari kejanggalan pada gambar bus
  - mewarnai gambar bus
  - maze pengemudi mecari jalan menuju bus
4. Anak menalar :
  - Anak mengetahui nama pengemudi (bus), tempat pemberhentian bus,kegunaan bus, **bermain puzzle gambar bus**
  - Anak mampu mencari kejanggalan pada gambar bus
  - Anak mampu mewarnai gambar bus
  - Anak Mampu maze pengemudi mecari jalan menuju bus
5. Anak mengkomunikasikan :

- Kegiatan kelompok I : Hasil mencari kejanggalan pada gambar bus
- Kegiatan kelompok II : Hasil mewarnai gambar bus
- 13. Kegiatan kelompok III : Hasil maze pengemudi mencari jalan menuju bus

Recalling :

- Menanyakan kembali nama pengemudi (bus), tempat pemberhentian bus,kegunaan bus, **bermain puzzle gambar bus**
- Menguatkan konsep tentang bus

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : pengemudi bus yang jujur
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : bagian-bagian kendaraan
5. Berdo'a setelah belajar

**Medan, 27 Februari 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Februari / I
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	:Kendaraan / Kendaraan di Darat / Tempat Pemberhentian kereta api
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Kamis / 28 Februari 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.5,3.6,3.8 –4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

14. Mengetahui tempat pemberhentian (kereta api), mengetahui nama pengemudi kereta api, bentuk kereta api, bunyi klakson kereta api ,  
**membuat puzzle gambar kereta api**
15. Mengarsir gambar kereta api, menghitung gerbong kereta api, mewarnai gambar kereta api

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro', dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

### **C. Alat dan Bahan**

- BKRA / pensil
- Gambar kereta api
- Pensil warna
- Penggaris

### **D. Pembukaan (30 menit)**

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a ibu bapak
- Bernyanyi lagu : Naik kereta Api
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al Maun
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al A'raaf: 199
- Mutiara Hadist : Tidak boleh Marah
- Penjelasan Tema (bercerita) : Tempat pemberhentian kereta api
- Penambahan kosa kata baru : Stasiun, Masinis
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

### **E. Inti (60 menit)**

1. Anak mengamati :
  - Gambar tempat pemberhentian (kereta api), mengetahui nama pengemudi kereta api, bentuk kereta api, bunyi klakson kereta api
2. Anak menanyakan :
  - tempat pemberhentian (kereta api), mengetahui nama pengemudi kereta api, bentuk kereta api, bunyi klakson kereta api
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Mengarsir gambar kereta api
  - menghitung gerbong kereta api
  - mewarnai gambar kereta api
4. Anak menalar :
  - tempat pemberhentian (kereta api), mengetahui nama pengemudi kereta api, bentuk kereta api, bunyi klakson kereta api
  - Mengarsir gambar kereta api

- Menghitung gerbong kereta api
  - Mewarnai gambar kereta api
5. Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok I : Hasil Mengarsir gambar kereta api
  - Kegiatan kelompok II : Hasil menghitung gerbong kereta api
  - Kegiatan kelompok III : Hasil mewarnai gambar kereta api

Recalling :

- Menanya kembali tempat pemberhentian (kereta api), mengetahui nama pengemudi kereta api, bentuk kereta api, bunyi klakson kereta api
- Menguatkan konsep tempat pemberhentian kereta api

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : pak masinis yang ramah
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Bagian-bagian kendaraan
5. Berdo'a setelah belajar

**Medan, 28 Februari 2019**

**Diketahui,**

**Kepalaekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

## LAMPIRAN

### SIKLUS II

#### JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

#### RA RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN MEDAN LABUHAN

**Nama : RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan**

**Alamat : Jl. Teluk Aru No. 07 Lk. III Cingwan**

**Kelompok : B**

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema
I	Jum'at / 1 Maret 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Darat / Bagian-bagian Kendaraan (motor)
II	Sabtu / 2 Maret 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Air / Jenis Kendaraan di Air (Kapal selam)
III	Senin / 4Maret 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Air / Fungsi dan Kegunaan Rakit
IV	Selasa / 5 Maret 2019	08.00-11.00 WIB	Kendaraan / Kendaraan di Air / Nama Pengemudi (Kapal Laut)

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**



# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Februari / I
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	:Kendaraan / Kendaraan di Darat / Bagian-bagian Kendaraan (Motor)
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Jumat / 1 Maret 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.5,3.6,3.8 –4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

16. Mengetahui bagian-bagian motor, bentuk motor, suara motor **bermain masakan dan mobilan**
17. Meniru tulisan 'MOTOR', menempel gambar roda motor yang sesuai, menarik garis menjadi gambar motor

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro', praktek sholat dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

## C. Alat dan Bahan

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Gunting

- Lem

#### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a mau tidur
- Bernyanyi lagu : lalapo
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – kautsar
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al Ashr: 3
- Mutiara Hadist : Menjaga lisan
- Penjelasan Tema (bercerita) : bagian-bagian kendaraan motor
- Penambahan kosa kata baru : Jok, lingkaran motor, lampu sen
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - Anak mengamati gambar motor bagian-bagian motor, bentuk motor, dan suara motor
2. Anak menanyakan :
  - Motor bagian-bagian motor, bentuk motor, dan suara motor
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Meniru tulisan 'MOTOR'
  - Menempel gambar roda motor yang sesuai
  - Menarik garis menjadi gambar motor
4. Anak menalar :
  - bagian-bagian motor, bentuk motor, dan suara motor **bermain masakan dan mobilan**
  - Meniru tulisan 'MOTOR'
  - Menempel gambar roda motor yang sesuai
  - Menarik garis menjadi gambar motor
5. Anak mengkomunikasikan :
  - Kegiatan kelompok I : Hasil meniru tulisan 'MOTOR'
  - Kegiatan kelompok II : Hasil menempel gambar roda motor yang

Sesuai

- Kegiatan kelompok III : Hasil menarik garis menjadi gambar

Motor

Recalling

- Menanya kembalimotor bagian-bagian motor, bentuk motor, dan suara motor
- Menguatkan konsep bagian-bagian motor

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : Motor si ayah
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Jenis kendaraan di air
5. Berdo'a setelah belajar

**Medan, 1 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.Pdi**

**Siti Hajar, S.Pd**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Maret / 1
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	: Kendaraan / Kendaraan di Air / Jenis Kendaraan di Air (kapal Selam)
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Sabtu / 2 Maret 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.5,3.6,3.8 –4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

18. Mengetahui macam jenis kendaraan di air (kapal selam, kapal laut, rakit, boat, dan speedboat, bentuk kapal selam. **Mengulang bermain masakan dan mobilan kembali**
19. Mematik dengan lilin gambar kapal selam, menuliskan kata “KAPAL SELAM”, menghitung jumlah kapal selam pada gambar

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do’a, Dawamul Qur’an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro’, dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

## C. Alat dan Bahan

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Lilin
- Crayon

#### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a bangun tidur
- Bernyanyi lagu : kapal laut
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – Ikhlas
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al Ashr
- Mutiara Hadist : Menjaga lisan
- Penjelasan Tema (bercerita) : Jenis-jenis kendaraan di air (kapal selam)
- Penambahan kosa kata baru : jangkar, baling-baling kapal, pelampung
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - macam jenis kendaraan di air (kapal selam, kapal laut, rakit, boat, dan speedboat, bentuk kapal selam).
2. Anak menanyakan :
  - macam jenis kendaraan di air (kapal selam, kapal laut, rakit, boat, dan speedboat, bentuk kapal selam).
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Mengetahui macam jenis kendaraan di air (kapal selam, kapal laut, rakit, boat, dan speedboat, bentuk kapal selam, **bermain masakan dan mobilan kembali**)
  - Mematik dengan lilin gambar kapal selam
  - Menuliskan kata “KAPAL SELAM”
  - Menghitung jumlah kapal selam pada gambar
4. Anak menalar :
  - Anak mengetahui macam jenis kendaraan di air (kapal selam, kapal laut, rakit, boat, dan speedboat, bentuk kapal selam).

- Anak mamapu membatik dengan lilin gambar kapal selam
  - Anak mampu menuliskan kata “KAPAL SELAM”
  - Anak mampu menghitung jumlah kapal selam pada gambar
5. Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok I : Hasil membatik dengan lilin gambar kapal selam
  - Kegiatan kelompok II : Hasil menuliskan kata “KAPAL SELAM”
  - Kegiatan kelompok III : Hasil menghitung jumlah kapal selam pada gambar
6. Recalling :
- Menanyakan kembali macam jenis kendaraan di air (kapal selam, kapal laut, rakit, boat, dan speedboat, bentuk kapal selam.
  - Memperkuat konsep jenis kendaraan di air

**F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : kapal selam yang indah
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Fungsi dan kegunaan (Rakit)
5. Berdo’a setelah belajar

**Medan,2 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Maret / 2
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	:Kendaraan / Kendaraan di Air /Fungsi dan Kegunaan Rakit
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Senin / 4 Maret 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3,4.5), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 4.6,3.7 – 4.7), Sosem (2.5,2.6,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

20. Mengetahui fungsi dan kegunaan rakit, bentuk rakit, dan cara membuat rakit bermain masakan dan mobilan dengan kelompok orang yang berbeda
21. Membuat mini rakit dari lidi dan sedotan, mewarnai gambar rakit, mencocokkan dan mengelompokkan lambang bilangan

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Kalimat Syahadat, Private Iqro', dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

### **C. Alat dan Bahan**

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Lidi
- Sedotan
- Benang
- Gunting dan crayon

### **D. Pembukaan (30 menit)**

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a sebelum dan sesudah kegiatan
- Bernyanyi lagu : Nama kendaraan bahasa inggris
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – Falaq
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al Baqarah: 222
- Mutiara Hadist : Kebersihan
- Penjelasan Tema (bercerita) : Fungsi dan kegunaan rakit
- Penambahan kosa kata baru : rakit, dayungan
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

### **E. Inti (60 menit)**

1. Anak mengamati :
  - Gambar rakit, bentuk rakit, dan cara membuat rakit
2. Anak menanyakan :
  - Fungsi dan kegunaan rakit, bentuk rakit, dan cara membuat rakit
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Fungsi dan kegunaan rakit, bentuk rakit, dan cara membuat rakit
  - Membuat mini rakit dari lidi dan sedotan
  - Mewarnai gambar rakit
  - Mencocokkan dan mengelompokkan lambang bilangan
4. Anak menalar :
  22. Anak mengetahui fungsi dan kegunaan rakit sebagai salah satu angkutan umum dan membawa penumpang, bentuk rakit dan rakit terbuat dari apa



23. Anak mampu membuat mini rakit dari lidi dan sedotan

24. Anak mampu mewarnai gambar rakit

25. Anak mampu mencocokkan dan mengelompokkan lambang bilangan

1. Anak mengkomunikasikan :

- Kegiatan kelompok I : Hasil membuat mini rakit dari lidi dan sedotan
- Kegiatan kelompok II : Hasil mewarnai gambar rakit
- Kegiatan kelompok III : Hasil mencocokkan dan mengelompokkan lambang bilangan

Recalling :

26. Menanyakan kembali fungsi dan kegunaan rakit sebagai salah satu angkutan umum dan membawa penumpang, bentuk rakit dan rakit terbuat dari apa

- Memperkuat konsep fungsi dan kegunaan rakit

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : Rakit menolong banyak orang
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Nama Pengemudi Kapal
5. Berdo'a setelah belajar

**Medan, 4 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Februari / 2
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	:Kendaraan / Kendaraan di Air / Nama Pengemudi (Kapal Laut)
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Selasa / 5 Maret 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 4.6,3.7 – 4.7,3.8), Sosem (2.5,2.6,2.8,2.11), Seni(3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan Mengetahui

27. Nama Pengemudi Kapal Laut, ukuran kapal laut, bentuk kapal laut, dan bercerita tentang kapal laut **bermain masakan dan mobilan dengan kelompok orang yang berbeda**
28. Memercik gambar kapal laut, menghitung jumlah kapal laut, maze pengemudi mencari jalan ke kapal

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro', dan Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan

- SOP sebelum dan sesudah makan

### C. Alat dan Bahan

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Sisir
- Sikat gigi
- Pewarna

### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a Setelah berwudhu
- Bernyanyi lagu : kapiten
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – Ashr
- Mutiara Qur'an : Q.S. At-Taubah:40
- Mutiara Hadist : Tidak Boleh Bersedih
- Penjelasan Tema (bercerita) : Nama pengemudi Kapal Laut
- Penambahan kosa kata baru : cerobong, pelampung, jangkar
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - Nama Pengemudi Kapal Laut, ukuran kapal laut, bentuk kapal laut, dan bercerita tentang kapal laut
2. Anak menanyakan :
  - Nama Pengemudi Kapal Laut, ukuran kapal laut, bentuk kapal laut
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Memercik gambar kapal laut
  - menghitung jumlah kapal laut
  - maze pengemudi mencari jalan ke kapa
  - **bermain masakan dan mobilan dengan kelompok orang yang berbeda**
4. Anak menalar :

- Nama Pengemudi Kapal Laut, ukuran kapal laut, bentuk kapal laut, dan bercerita tentang kapal laut, **bermain masakan dan mobilan dengan kelompok orang yang berbeda**
  - Anak mampu memercik gambar kapal laut
  - Anak mampu menghitung jumlah kapal laut
  - Anak mampu maze pengemudi mencari jalan ke kapal
1. Anak mengkomunikasikan :
    - Kegiatan kelompok I : Hasil mampu memercik gambar kapal laut
    - Kegiatan kelompok II : Hasil menghitung jumlah kapal laut
    - Kegiatan kelompok III : Hasil maze pengemudi mencari jalan ke kapal

Recalling :

29. Menanyakan kembali nama Pengemudi Kapal Laut, ukuran kapal laut, bentuk kapal laut, dan cerita tentang kapal laut
  - Menguatkan konsep nama pengemudi kapal laut

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : bercerita tentang kapal laut
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Tempat pemberhentian
5. Berdo'a setelah belajar

**Medan, 5 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

**LAMPIRAN**

**SIKLUS III**

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

**RA RABIATUL ADAWIYAH KECAMATAN MEDAN LABUHAN**

**Nama : RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan**

**Alamat : Jl. Teluk Aru No. 07 Lk. III Cingwan**

**Kelompok : B**

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema
I	<b>Rabu / 6 Maret 2019</b>	<b>08.00-11.00 WIB</b>	Kendaraan / Kendaraan di Air / Tempat Pemberhentian (Boat)
II	<b>Jumat / 8 Maret 2019</b>	<b>08.00-11.00 WIB</b>	Kendaraan / Kendaraan di Air / Bagian-bagian Kendaraan (Speedboat)
III	<b>Sabtu / 9 Maret 2019</b>	<b>08.00-11.00 WIB</b>	Kendaraan / Kendaraan di Udara / Jenis Kendaraan di Udara (Helikopter)
IV	<b>Senin / 11 Maret 2019</b>	<b>08.00-11.00 WIB</b>	Kendaraan / Kendaraan di Udara / Fungsi dan Kegunaan (Pesawat)

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Februari / 2
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	:Kendaraan / Kendaraan di Air / Tempat Pemberhentian (Boat)
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Rabu / 6 Maret 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 4.6,3.7 – 4.7,3.8), Sosem (2.6,2.7,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

30. Video boat, perbedaan ukuran antar boat dengan kapal laut, suara Boat , dan tempat pemberhentiannya, **membuat lego berbentuk kapal**
31. Mengisi pola dengan tusuk gigi, menuliskan kata “BOAT”, Menghitung jumlah kendaraan di air Video boat, perbedaan ukuran antar boat dengan kapal laut, suara Boat , dan tempat pemberhentiannya
- 32.

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro', Asmaul Husna
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan

- SOP sebelum dan sesudah makan

### C. Alat dan Bahan

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Tusuk gigi
- Lem kertas

### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Masuk Keluar Rumah
- Bernyanyi lagu : lalapo
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al Kautsar
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al Anbiya:107
- Mutiara Hadist : Kasih Sayang
- Penjelasan Tema (bercerita) : Video boat dan tempat pemberhentiannya
- Penambahan kosa kata baru : Boat, Karam, Baling-Baling
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - Video boat, perbedaan ukuran antar boat dengan kapal laut, suara Boat , dan tempat pemberhentiannya
2. Anak menanyakan :
  - Perbendaan ukuran boat dan kapal laut, suara boat dan tempat pemberjentiannya
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Mengisi pola dengan tusuk gigi
  - Menuliskan kata "BOAT",
  - Menghitung jumlah kendaraan di air
4. Anak menalar :
  - Perbedaan ukuran antar boat dengan kapal laut, suara Boat , dan tempat pemberhentiannya. **membuat lego berbentuk kapal**
  - Anak mampu mengisi pola dengan tusuk gigi

- Anak mampu menuliskan kata “BOAT”
  - Anak mampu menghitung jumlah kendaraan di air
5. Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok I : Hasil mengisi pola dengan tusuk gigi
  - Kegiatan kelompok II : Hasil menuliskan kata “BOAT”
  - Kegiatan kelompok III : Hasil menghitung jumlah kendaraan di air

Recalling :

- Menanyakan kembali. Video boat, perbedaan ukuran antar boat dengan kapal laut, suara Boat , dan tempat pemberhentiannya.  
**membuat lego berbentuk kapal**
- Memperkuat konsep: Tempat pemberhentian

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : Gadis baik hati
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Bagian-bagian kendaraan speedboat
5. Berdo’a setelah belajar

**Medan, 6 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**



# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Maret / 2
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	: Kendaraan / Kendaraan di Air / Bagian- bagian Kendaraan (Speedboat)
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Kamis/ 7 Maret 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3), Bhs(3.10–4.10,4.11,3.12–4.12), Kog(2.2,3.6–4.6,3.7- 4.7),Sosem(2.5,2.6,2.8,2.11,2.12), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

33. Memfungsikan anggota tubuh selolah naik speedboat, mengenal bagian-bagian kendaraan (Speedboat), ukuran Speedboat dan warna speedboat.  
**cara membuat lego bentuk kapal**
34. Menarik garis menjadi gambar speedboat, mencocokkan gambar dengan bilangannya, mengisi pola dengan robekan kertas origami

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro', membaca praktek sholat
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

### C. Alat dan Bahan

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Origami
- Lem kerts

### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a Niat berwudhu
- Bernyanyi lagu : kendaraan bahasa inggris
- Dawamul Qur'an : Q.S. Al – Fil
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al-Alaq:1
- Mutiara Hadist : Belajar Alqur'an
- Penjelasan Tema (bercerita) : bagian-bagian kendaraan speedboat
- Penambahan kosa kata baru : pelampung
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - Gambar speedboat di depan, bagian-bagian kendaraan (Speedboat), ukuran Speedboat dan warna speedboat. **cara membuat lego bentuk kapal**
2. Anak menanyakan :
  - bagian-bagian kendaraan (Speedboat), ukuran Speedboat dan warna speedboat
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Menarik garis menjadi gambar speedboat
  - Mencocokkan gambar dengan bilangannya
  - Mengisi pola dengan robekan kertas origami
4. Anak menalar :
  - bagian-bagian kendaraan (Speedboat), ukuran Speedboat dan warna speedboat. **cara membuat lego bentuk kapal**
  - Anak mamapumenarik garis menjadi gambar speedboat

- Anak mampu mencocokkan gambar dengan bilangannya
  - Anak mampu mengisi pola dengan robekan kertas origami
5. Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok I : Hasil menarik garis menjadi gambar Speedboat
  - Kegiatan kelompok II : Hasil mencocokkan gambar dengan bilangannya
  - Kegiatan kelompok III : Hasil mengisi pola dengan robekan kertas origami

Recalling :

- Menanyakan kembali bagian-bagian kendaraan (Speedboat), ukuran Speedboat dan warna speedboat
- Menguatkan konsep bagian-bagian speedboat

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : speedboat
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : Jenis Kendaraan di Udara (Helikopter)
5. Berdo'a setelah belajar

**Medan, 7 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke : II / Maret / 3

Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema :Kendaraan / Kendaraan di Udara / Jenis  
Kendaraan di Udara

Kelompok / Usia : B / 5 – 6 tahun

Hari / Tanggal : Jumat / 8 Maret 2019

KD : NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3),  
Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12),  
Kog(2.2,3.5,3.6,3.8 –4.6,3.7 – 4.7), Sosem  
(2.6,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

35. Mengetahui jenis-jenis kendaran di udara , bentuk dan ukurannya, tempat pemberhentiannya dan nama pengemudinya, **cara membuat lego berbentuk pesawat**
36. Mengisi pola dengan kulit telur gambar helikopter, Mewarnai gambar helikopter, menuliskan kata “HELIKOPTER”

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro', Senam
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

## C. Alat dan Bahan

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Kartu gambar helikopter

- Kulit telur
- Lem dan crayon

#### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a kebahagiaan dunia akhirat
- Bernyanyi lagu : pesawat terbang
- Dawamul Qur'an : Q.S. An Nasr
- Mutiara Qur'an : Q.S.Al- Ankabut: 45
- Mutiara Hadist : Mendirikan Sholat
- Penjelasan Tema (bercerita) : jenis-jenis kendaraan di udara
- Penambahan kosa kata baru : pilot, bandara, pramugari
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - jenis-jenis kendaran di udara , bentuk dan ukurannya, tempat pemberhentiannya dan nama pengemudinya. **cara membuat lego berbentuk pesawat**
2. Anak menanyakan :
  - jenis-jenis kendaran di udara , bentuk dan ukurannya, tempat pemberhentiannya dan nama pengemudinya
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Mengisi pola dengan kulit telur gambar helikopter
  - Mewarnai gambar helikopter
  - Menuliskan kata "HELIKOPTER"
4. Anak menalar :
  - jenis-jenis kendaran di udara , bentuk dan ukurannya, tempat pemberhentiannya dan nama pengemudinya. **cara membuat lego berbentuk pesawat**
  - Anak mampu mengisi pola dengan kulit telur gambar helikopter
  - Anak mampu mewarnai gambar helikopter

- Anak mampu menuliskan kata “HELIKOPTER”
5. Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok I : Hasil mengisi pola dengan kulit telur gambar helikopter
  - Kegiatan kelompok II : Hasil mewarnai gambar helikopter
  - Kegiatan kelompok III : Hasil mampu menulis kata “HELIKOPTER”

Recalling :

- Menanyakan kembali jenis-jenis kendaraan di udara , bentuk dan ukurannya, tempat pemberhentiannya dan nama pengemudinya
- Menguatkan konsep jenis kendaraan di udara

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : helikopter yang tinggi
4. Menginformasikan kegiatan esok hari : fungsi dan kegunaan
5. Berdo’a setelah belajar

**Medan, 8 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / bulan / minggu ke	: II / Maret / 3
Tema / Sub Tema/ Sub Sub Tema	: Kendaraan / Kendaraan di Air / Fungsi dan Kegunaan Pesawat
Kelompok / Usia	: B / 5 – 6 tahun
Hari / Tanggal	: Sabtu / 9 Maret 2019
KD	: NAM(1.1,3.1 – 4.1), FM (3.3 – 4.3), Bhs(3.10 – 4.10,3.12 – 4.12), Kog(2.2,3.6 4.6,3.8,3.7 – 4.7), Sosem (2.6,2.7,2.8,2.11), Seni (3.15-4.15)

## A. Materi dalam Kegiatan

**37.** Mengetahui fungsi dan kegunaan pesawat, bentuk pesawat, ukuran pesawat terbang, perbedaan antara pesawat dan helikopter **mengulang cara membuat lego berbentuk pesawat**

**38.** Mengetahui fungsi dan kegunaan pesawat, bentuk pesawat, ukuran pesawat terbang, perbedaan antara pesawat dan helikopter

## B. Materi dalam Pembiasaan

- Mengucapkan Salam, Membaca do'a, Dawamul Qur'an, Kalimat Thayyibah, Kalimat Syahadat, Private Iqro',
- Memiliki sikap mandiri, disiplin dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

### C. Alat dan Bahan

- BKRA / Kertas putih / alat tulis
- Lem
- Origami
- Gunting

### D. Pembukaan (30 menit)

- Do'a sebelum belajar
- Hafalan Do'a : Do'a masuk dan keluar masjid
- Bernyanyi lagu : pesawat terbang
- Dawamul Qur'an : Q.S. Quraisy
- Mutiara Qur'an : Q.S. Al –Maidah: 2
- Mutiara Hadist : Berbuat Baik
- Penjelasan Tema (bercerita) : Fungsi dan kegunaan pesawat
- Penambahan kosa kata baru : pilot, pramugari, pramugara
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

### E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
  - Pesawat miniatur di depan. **mengulang cara membuat lego berbentuk pesawat**
2. Anak menanyakan :
  - fungsi dan kegunaan pesawat, bentuk pesawat, ukuran pesawat terbang, perbedaan antara pesawat dan helikopter
3. Anak mengumpulkan informasi :
  - Mengelompokkan pesawat berdasarkan warna dan ukurannya,
  - Melipat kertas bentuk pesawat
  - Mozaik dengan guntingan kertas
4. Anak menalar :
  - Mengetahui fungsi dan kegunaan pesawat, bentuk pesawat, ukuran pesawat terbang, perbedaan antara pesawat dan helikopter. **mengulang cara membuat lego berbentuk pesawat**



- Anak mampu mengelompokkan pesawat berdasarkan warna dan ukurannya
  - Anak mampu melipat kertas bentuk pesawat
  - Anak mampu mozaik dengan guntingan kertas
5. Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok I : Hasil mengelompokkan pesawat berdasarkan warna dan ukurannya
  - Kegiatan kelompok II : Hasil melipat kertas bentuk pesawat
  - Kegiatan kelompok III : Hasil mozaik dengan guntingan kertas

Recalling :

- Menanyakan kembali fungsi dan kegunaan pesawat, bentuk pesawat, ukuran pesawat terbang, perbedaan antara pesawat dan helikopter, **cara membuat lego berbentuk pesawat**
- Menguatkan konsep fungsi dan kegunaan pesawat

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan : pilotku pesawatku
4. Berdo'a setelah belajar

**Medan, 9 Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

## SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS I

Tujuan perbaikan : Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan Assosiatve di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

Siklus : I

Hari/Tanggal : Senin – Kamis, 25 Februari 2019 s/d 28 Februari 2019

Hal yang harus di perhatikan :

- Kegiatan Pengembangan kerja sama anak melalui permainan puzzle
- Pengelolaan

Pengelolaan, anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok anak perempuan dan anak laki-laki dipisah untuk melakukan tahap permainan

Langkah-langkah perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran
2. Guru memperkenalkan tentang kerja sama dan mau berbagi satu sama lainnya
3. Guru menjelaskan tentang permainan *assosiative* secara jelas dan singkat agar mudah dipahami anak anak
4. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok anak perempuan dan anak laki-laki dipisah untuk melakukan tahap bermain puzzle
5. Anak melakukan kegiatan namun belum sesuai dengan harapan
6. Memotivasi anak dengan cara memuji hasil kerja anak.
7. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
8. Mendokumentasikan hasil kerja anak.

## LAMPIRAN

### SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS II

Tujuan perbaikan : Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan Assosiatve di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

Siklus : II

Hari/Tanggal : Jumat – selasa 1 Maret 2019 s/d 5 Maret 2019

Hal yang harus di perbaiki

- Kegiatan Pengembangan kerja sama anak melalui permainan puzzle
- Pengelolaan  
Pengelolaan, anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok anak perempuan dan anak laki-laki dipisah. Anak perempuan buat bentuk lingkaran kecil dan anak laki laki lingkaran kecil

Langkah-langkah perbaikan :

1. Guru menata tempat duduk anak agar anak memperhatikan kedepan ketika proses penjelasan berlangsung
2. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran
3. Guru mangajak anak bermain masakan dan mobilan
4. Guru menjelaskan bagaimana cara bermain masakan dan mobilan serta harus saling pinjam alat permainan dan berinteraksi dengan temannya
5. Guru menggunakan waktu sebaik-baiknya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
6. Memotivasi anak dengan memberikan penghargaan atas kemampuan anak
7. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
8. Mendokumentasikan hasil kerja anak.

## LAMPIRAN

### SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS III

Tujuan perbaikan : Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan Assosiatve di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan

Siklus : III

Hari/Tanggal : Rabu – Sabtu , 6 Maret 2019 s/d 9 Maret 2019

Hal yang harus di perbaiki :

- Kegiatan pengembangan bermain lego
- Pengelolaan  
Pengelolaan, anak-anak dibagi menjadi 3 untuk tahap bermain lego

Langkah-langkah perbaikan :

1. Guru menata tempat duduk anak agar anak memperhatikan kedepan ketika proses penjelasan berlangsung.
2. Guru menyelengi kegiatan bermain lego dengan diiringi nyayian
3. Guru memanfaatkan waktu sebaik-baiknya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
4. Guru mengamati anak dalam melakukan kegiatan bermain lego dengan bentuk-bentuk imajinasi anak
5. Memotivasi anak dengan memberikan penghargaan atas kemampuan anak
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Mendokumentasikan hasil kerja anak.

## LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS I

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pengembangan yang saya lakukan?

*Reaksi anak belum semuanya baik, karena ada beberapa anak yang tidak mau ikut dalam kegiatan yang saya buat dan karena dia juga tidak mudah berinteraksi dengan teman - temannya*

2. Secara keseluruhan apa saja kelemahan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

*Kelemahan yang saya temukan proses pembelajaran adalah menempatkan kelompok untuk kegiatan bermain dan penggunaan data*

3. Secara keseluruhan apa saja kelebihan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

*Kelebihan yang saya temukan adalah anak selalu antusias dalam bermain walaupun ada satu dua anak yang tidak antusias*

4. Hal-hal unik apa saja yang saya temui dalam kegiatan pengembangan?

*Hal-hal unik yang saya temukan selama proses pembelajaran yaitu anak-anak yang sama sekali tidak antusias dalam bermain yang hanya mau bermain sendiri*

5. Setelah mengetahui kelemahan saya dan kelebihan saya, maka apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan berikutnya?

*Yang akan saya lakukan untuk siklus selanjutnya adalah bertanya kepada guru-guru yang sudah mengerti sifat anak didiknya sehingga peneliti bisa lebih paham untuk mendekati diri kepada anak-anak*

## LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS II

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pengembangan yang saya lakukan?

*Reaksi anak terhadap pembelajaran yang saya lakukan mulai mendapatkan respon dan antusias yang baik dari semua anak*

2. Secara keseluruhan apa saja kelemahan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

*Kelemahan yang saya yaitu penataan kegiatan dan penggunaan waktu*

3. Secara keseluruhan apa saja kelebihan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

*Kelebihan yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah merancang kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak, dalam belajar dan bermain akan diselingi dengan bernyanyi*

4. Hal-hal unik apa saja yang saya temui dalam kegiatan pengembangan?

*Hal-hal unik yang saya temukan adalah ketika anak selalu antusias setiap kali mau dibuat kegiatan bermain sehingga anak selalu menanya setiap harinya akan ada kegiatan bermain apa saja*

5. Setelah mengetahui kelemahan saya dan kelebihan saya, maka apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan berikutnya?

*Yang akan saya lakukan untuk meningkatkan pengembangan pada siklus selanjutnya adalah bertanya kepada guru tentang bagaimana penataan dan penggunaan waktu yang tepat untuk anak*

### LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS III

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pengembangan yang saya lakukan?

*Reaksi anak sangat baik dan sangat antusias terhadap pembelajaran yang saya lakukan dan anak yang sebelumnya tidak ikut andil dalam kegiatan bermain sudah mulai merespon dengan baik*

2. Secara keseluruhan apa saja kelemahan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

*Kelemahan saya pada tahap siklus ini sudah tidak nampak lagi*

3. Secara keseluruhan apa saja kelebihan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

*Kelebihan saya yaitu meningkatkan kerja sama anak dengan kegiatan bermain assosiative*

4. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam kegiatan pengembangan?

*Hal-hal unik yang saya temukan adalah terkadang anak yang lebih antusias dari saya , mereka selalu nanya kegiatan-kegiatan selanjutnya*

5. Setelah mengetahui kelemahan saya dan kelebihan saya, maka apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan berikutnya?

*Yang akan saya lakukan kedepannya mulai mencari kegiatan dan media yang menarik-menarik lagi untuk anak sehingga anak akan lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran*

**SIKLUS I**  
**Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG 1)**  
**Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)PIAUD**

**LEMBAR PENILAIAN**

<b>NAMA MAHASISWA</b>	<b>: Yunita Putri</b>
<b>NPM</b>	<b>: 1501240018</b>
<b>TEMA</b>	<b>: Kendaraan</b>
<b>SUB TEMA</b>	<b>: Kendaraan di Darat</b>
<b>HARI/TANGGAL</b>	<b>:Senin, 25 Februari 2019</b>
<b>TEMPAT PKM</b>	<b>:RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan</b>
<b>KELOMPOK BELAJAR</b>	<b>: B</b>

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Menentukan Tema, indicator hasil belajar serta mengorganisasikan materi, alat, dan Sumber</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-kanak / RA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menentukan indicator hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



	Rata-rata butir A = <input type="text"/>

INDIKATOR	NILAI				
B. Pengorganisasian Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisaian anak agar dapat berperanaktif dalam pembelajaran.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Rata-rata butir B= <input type="text"/>				

INDIKATOR	NILAI				
C. Merencanakan Penilaian	1	2	3	4	5

<b>Menentukan prosedur dan jenis penilaian</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C= <input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>D. Tampilan RPPH</b>	1	2	3	4	5
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D= <input type="checkbox"/>				

**Nilai APKG 1**

R=        +        +        =

**Medan, Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**SIKLUS I**  
**Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG 2)**  
**Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)PIAUD**  
**LEMBAR PENILAIAN**  
**Kemampuan Merencanakan Pembelajaran**

<b>NAMA MAHASISWA</b>	<b>: Yunita Putri</b>
<b>NPM</b>	<b>: 1501240018</b>
<b>TEMA</b>	<b>: Kendaraan</b>
<b>SUB TEMA</b>	<b>: Kendaraan di Darat</b>
<b>HARI/TANGGAL</b>	<b>:Senin, 25 Februari 2019</b>
<b>TEMPAT PKM</b>	<b>:RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan</b>
<b>KELOMPOK BELAJAR</b>	<b>: B</b>

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan Pembelajaran</b>					
1. Melaksanakan tugas rutin kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Melakukan kegiatan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Melaksanaka nkegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok dan atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata rata A=				<input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="checkbox"/>
<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>
<b>C. Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>1      2      3      4      5</b>
1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5. Mengembangkan Kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = <input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>A. Melaksanakan Penilaian</b>	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = <input type="checkbox"/>				

INDIKATOR	NILAI				
<b>B. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran</b>	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Keeaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E = <input type="checkbox"/>				

Catatan Singkat Penelitian Tentang Kekuatan Dan Kelebihan Kemampuan Mengajar Guru, Serta Saran perbaikan.

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

Nilai APKG 2

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

Medan, Maret 2019

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Patililla Sinaga, S.PdI

Siti Hajar, S.PdI

Yunita Putri

**SIKLUS II**  
**Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG 1)**  
**Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)PIAUD**  
**LEMBAR PENILAIAN**

<b>NAMA MAHASISWA</b>	<b>: Yunita Putri</b>
<b>NPM</b>	<b>: 1501240018</b>
<b>TEMA</b>	<b>: Kendaraan</b>
<b>SUB TEMA</b>	<b>: Kendaraan di Air</b>
<b>HARI/TANGGAL</b>	<b>: Jumat / 1 Maret 2019</b>
<b>TEMPAT PKM</b>	<b>:RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan</b>
<b>KELOMPOK BELAJAR</b>	<b>: B</b>

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



3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = <input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
B. Pengorganisasian Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara pengorganisaian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B= <input type="checkbox"/>				

INDIKATOR	NILAI				
C. Merencanakan Penilaian	1	2	3	4	5

<b>Menentukan prosedur dan jenis Penilaian</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C= <input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>D. Tampilan RPPH</b>	1	2	3	4	5
1. Kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D=				<input type="checkbox"/>

**Nilai APKG 1**

R=   +  +  +  +   =

Medan, Maret 2019

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Patililla Sinaga, S.PdI

Siti Hajar, S.PdI

Yunita Putri

**SIKLUS II**  
**Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG 2)**  
**Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)PIAUD**  
**LEMBAR PENILAIAN**

<b>NAMA MAHASISWA</b>	<b>: Yunita Putri</b>
<b>NPM</b>	<b>: 1501240018</b>
<b>TEMA</b>	<b>: Kendaraan</b>
<b>SUB TEMA</b>	<b>: Kendaraan di Air</b>
<b>HARI/TANGGAL</b>	<b>: Jumat / 1 Maret 2019</b>
<b>TEMPAT PKM</b>	<b>: RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan</b>
<b>KELOMPOK BELAJAR</b>	<b>: B</b>

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan Pembelajaran</b>					
1. Melaksanakan tugas rutin kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Memulai kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

lingkungan					
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan Pembelajaran secara individual, kelompok dan / atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A =				<input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>B. Mengelola Interaksi Edukatif</b>	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat ,terbuka dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan Kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B =				<input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>C. Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan Pengembangan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C =				<input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>D. Melaksanakan Penilaian</b>	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Melaksanakan penilaian Pada akhir pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D =				<input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran</b>	1	2	3	4	5
1. Penguasaan Substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka Terhadap Kesalahan Berbahasa Anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan Guru Dalampengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Keefektifan Pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E=				<input type="checkbox"/>

Catatan Singkat Penelitian Tentang Kekuatan Dan Kelebihan Kemampuan Mengajar Guru, Serta Saran perbaikan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai APKG 2

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

Medan, Maret 2019

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Patililla Sinaga, S.PdI

Siti Hajar, S.PdI

Yunita Putri

**SIKLUS III**  
**Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG 1)**  
**Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)PIAUD**

**LEMBAR PENILAIAN**

<b>NAMA MAHASISWA</b>	<b>: Yunita Putri</b>
<b>NPM</b>	<b>: 1501240018</b>
<b>TEMA</b>	<b>: Kendaraan</b>
<b>SUB TEMA</b>	<b>: Kendaraan di Udara</b>
<b>HARI/TANGGAL</b>	<b>: Rabu / 6 Maret 2019</b>
<b>TEMPAT PKM</b>	<b>:RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan</b>
<b>KELOMPOK BELAJAR</b>	<b>: B</b>

INDIKATOR	NILAI				
A. Menentukan Tema, Indikator Hasil Belajar serta Mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber	1	2	3	4	5



1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-kanak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menentukan indicator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = <input type="checkbox"/>				

INDIKATOR	NILAI				
<b>B. Pengorganisasian Kegiatan</b>					
	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<p>4. Menentukan cara pengorganisaian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran.</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<p>Rata-rata butir B= <input type="checkbox"/></p>

INDIKATOR	NILAI				
<p>C. Merencanakan Penilaian</p>	1	2	3	4	5
<p>Menentukan prosedu rdan jenis penilaian</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<p>Rata-rata butir C= <input type="checkbox"/></p>				

INDIKATOR	NILAI				
<p>D. Tampilan RPPH</p>	1	2	3	4	5
<p>1. Kebersihan dan kerapian</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>2. Penggunaan bahasa tulis</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<p>Rata-rata butir D= <input type="checkbox"/></p>				



**Nilai APKG 1**

R=     +     +     +     =

Medan, Maret 2019

Diketahui,

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Nilai APKG 1**

Patililla Sinaga, S.PdI                      Siti Hajar, S.PdI                      Yunita Putri

**NAMA MAHASISWA : Yunita Putri**  
**NPM : 1501240018**  
**TEMA : Kendaraan**  
**SUB TEMA : Kendaraan di Udara**  
**HARI/TANGGAL : Rabu / 6 Maret 2019**  
**TEMPAT PKM : RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan Labuhan**  
**KELOMPOK BELAJAR : B**

INDIKATOR	NILAI
A. Melakukan kegiatan Pembelajaran	

	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan tugas rutin kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Memulai kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan Pembelajaran secara individual, kelompok dan/atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = <input type="checkbox"/>				

INDIKATOR	NILAI				
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5

1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara Keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi Secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman serta membantunya Menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>C. Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan Pengembangan</b>					
1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<p>3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar Atau belajar seraya bermain</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>5. Mengembangkan kecakapan hidup</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<p>Rata-rata butir C = <input type="checkbox"/></p>

INDIKATOR	NILAI				
<p>2 Melaksanakan Penilaian</p>	1	2	3	4	5
<p>1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pengembangan</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>2. Melaksanakan penilaian Pada akhir pengembangan</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butirD =				<input type="checkbox"/>

INDIKATOR	NILAI				
<b>E.Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran</b>	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru Dalam pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Keefektifan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E=				<input type="checkbox"/>

Catatan Singkat Penelitian Tentang Kekuatan Dan Kelebihan Kemampuan Mengajar Guru, Serta Saran perbaikan.

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

Nilai APKG 2

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

**Medan, Maret 2019**

**Diketahui,**

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Patililla Sinaga, S.PdI**

**Siti Hajar, S.PdI**

**Yunita Putri**

**FOTO KEGIATAN**



# PRA SIKLUS









# FOTO KEGIATAN

## SIKLUS I











# FOTO KEGIATAN

## SIKLUS II











# FOTO KEGIATAN

## SIKLUS III









## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**DATA PRIBADI :**

Nama : Yunita Putri  
NPM :1501240018  
Fakultas : Agama Islam  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tempat/Tanggal Lahir: Belawan / 05 Juni 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Anak Ke : 1 (Satu)  
Warga Negara : Indonesia  
Nama Ayah : Chairul Anwar  
Nama Ibu : Utari Sulastri

**Pendidikan:**

2003 – 2009 : SD Muhammadiyah 04 Belawan  
2009 – 2012 : SMP Negeri 5 Medan  
2012-2015 : SMA Negeri 9 Medan





**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM  
RABIATUL ADAWIYAH  
RA – RABIATUL ADAWIYAH**

Alamat : Jl. Teluk Aru No. 07 Lk. III Cingwan Dalam Kelurahan Martubung Kecamatan Medan Labuhan 20251 Telp: 0853 6181 2806

Medan: \_\_\_\_\_ H  
2019 M

Nomor : 85 / RA RA / II / 2019  
Lampiran :  
Hal : ***Izin Praktek Riset***  
Kepada Yth : Bapak Dekan  
Fakultas Agama Islam  
Di

Tempat

**Bismillahirrahmanirrahim**

**Assalamualaikum Wr.Wb**

Menunjuk surat dari Fakultas Agama Islam UMSU Nomor 84/II.3IUMSU-01/F/2019. Pada tanggal 21 Februari 2019 Perihal izin riset dalam rangka penyusunan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) atas:

**Nama : Yunita Putri**

**NPM : 1501240018**

**Semester : VII**

**Fakultas : Agama Islam**

**Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan  
*Assosiative* di RA Rabiatal Adawiyah Kecamatan Medan  
Labuhan**

Dengan demikian kami mengizinkan untuk mengadakan riset (Penelitian) dan pengumpulan data **RA Rabiatal Adawiyah** . Demikianlah kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperluanya. Kami mengucapkan terima kasih

***Wassalamualaikum Wr.Wb***

**Kepala RA**

**Patililla Sinaga, S.Pdi**



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM  
RABIATUL ADAWIYAH  
RA – RABIATUL ADAWIYAH**

Alamat : Jl. Teluk Aru No. 07 Lk. III Cingwan Dalam Kelurahan Martubung Kecamatan Medan Labuhan 20251 Telp: 0853 6181 2806

Medan: \_\_\_\_\_ H  
2019 M

Nomor : 85 / RA RA / II / 2019  
Lampiran :  
Hal : **Surat Selesai Riset**  
Kepada Yth : Bapak Dekan  
Fakultas Agama Islam  
Di

Tempat

**Bismillahirrahmanirrahim**

**Assalamualaikum Wr.Wb**

Dengan Hormat,

Bersama surat ini kami sampaikan bahwa mahasiswa

**Nama : Yunita Putri**

**NPM : 1501240018**

**Semester : VII**

**Fakultas : Agama Islam**

**Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan  
Assosiative di RA Rabiatul Adawiyah Kecamatan Medan  
Labuhan**

Mahasiswa diatas telah menyelesaikan riset (penelitian) dan pengumpulan data di **RA Rabiatul Adawiyah** dalam penyusunan skripsi guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Sumatera Utara (FAI UMSU). Penelitian tersebut telah dilaksanakan pada **akhir bulan Februari sampai Maret 2019**

Demikianlah surat ini disampaikan untuk diketahui dan digunakan seperlunya

**Wassalamualaikum Wr.Wb**

**Kepala RA**

**Patililla Sinaga, S.Pdi**