



**PENGARUH KEGIATAN PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATFHAL
AL-WASHLIYAH JLN. CENDRAWASIH DUSUN II DESA CITAMAN
JERNIH PERBAUNGAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

HIDAYATUL DAIYAH LUBIS
NIM. 0308161034

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
T.A 2020/2021**



**PENGARUH KEGIATAN PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATFHAL
AL-WASHLIYAH JLN. CENDRAWASIH DUSUN II DESA CITAMAN
JERNIH PERBAUNGAN TAHUN AJARAN 2020/2021
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Hidayatul Daiyah Lubis
NIM. 0308161034

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Menyetujui:

Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327000032001

Pembimbing II

Ihsan Satrya Azhar, MA
NIP. 197105102006041001

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
T.A 2020/2021**

Nomor : Istimewa

Medan, 26 Maret 2021

Lamp : -

Hal : Skripsi

Hidayatul Daiyah Lubis

Kepada Yth:

Bapak Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatra Utara di
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya
terhadap skripsi mahasiswa :

Nama : Hidayatul Daiyah Lubis

Nim : 0308161034

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : "Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial
Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Atfhal Al-Washliyah Jln.
Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan Tahun
Ajaran 2020/2021"

Dengan ini saya menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam
sidang munaqosah skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN-SU
Medan.

Demikian saya sampaikan, atas perhatian saudara saya ucapkan
terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I



Dr. Khadijah, M.Ag

NIP. 19650327000032001

Pembimbing II

Ace 22/03/24


Ihsan Satrya Azhar, MA

NIP. 197105102006041001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Psr. V Telp. 6615683-6622683 Medan
Estate 20731 email: ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di raudhatul Athfal Al-Washliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan Tahun Ajaran 2020/2021” oleh **Hidayatul Daiyah Lubis** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

29 Maret 2021M

30 Rajab 1442 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.**

Ketua

Dr. Muhammad Basri, M.A
NIP. 197704262005011004

Sekretaris

Dr. Ahmad Syukri Sitorus, M.Pd
NIP. 198908312015031006

Anggota Penguji

1. Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

2. Ihsan Satrya Azhar, MA
NIP. 197105102006041001

3. Dr. Enny Nazrah Pulungan, M.Ag
NIP. 19701112014112002

4. Dr. Nurmawati, M.A
NIP.196312311989032014

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan



Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hidayatul Daiyah Lubis
NIM : 0308161034
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Kegiatan Permainan edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Muslimat Al-Washliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan

Menyatakan dengan sepenuhnya bahwa skripsi yang berjudul diatas adalah asli dari buah pikiran saya kecualikutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Saya bersedia menerima segala konsekuensinya apabila pertanyaan saya ini tidak benar.

Medan, 2 Febuari 2021



Hidayatul Daiya Lubis
NIM .03.08.16.1034



ABSTRAK

Nama : Hidayatul Daiyah Lubis
Nim : 0308161034
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Khadijah, M.Ag
Pembimbing II : Ihsan Satrya Azhar, MA
Judul : Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Washliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan Tahun Ajaran 2020/2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Perilaku Sosial Anak (2) Pengaruh Kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah Jln.Cendrawasih Jernih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan, 3) perbedaan pengaruh kegiatan permainan edukatif antara bermain edukatif indoor terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah Jln.Cendrawasih Jernih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan TA 2020/2021.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jenis penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen Design, dimana menggunakan dua kelas yaitu kelas Eksperimen dan kontrol. Jumlah populasi anak ialah 36 anak, yaitu 18 anak kelas apel dan 18 anak di kelas anggur. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Boring / Total Sampling dengan jumlah sample 18 anak di kelas eksperimen dan 18 anak di kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (menggunakan uji-t). Hal ini Hasil Penelitian Ini Adalah 1) adanya pengaruh kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Muslimat Al-washliyah dengan nilai $t_{hitung} = 4,692 > t_{tabel} = 2,119$. 3) adanya perbedaan pengaruh antara kegiatan permainan edukatif dengan bermain edukatif indoor terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhtul Athfal muslimat Al-washliyah dengan nilai $t_{hitung} = 0,993 > nilai t_{tabel} = 2.036$.

Kata Kunci : Perilaku sosial, Kegiatan Permainan edukatif.

Mengetahui
Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang di harapkan. Tidak lupa shalawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Atfhal Al-Washliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan Tahun Ajaran 2020/2021” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana SI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.A** selaku Rektor UIN Sumatera utara Medan.
2. Bapak **Dr. Mardiyanto, M.Pd** Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sumatera Utara dan Wakil Dekan beserta Bapak, Ibu Dosen yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas belajar kepada penulis.

3. Bapak **Dr. Muhammad Basri, MA**, dan , **Dr. Ahmad Syukri Sitorus, M.Pd.** selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sumatera Utara beserta Staff yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan urusan perkuliahan.
4. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag**, Selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak **Ihsan Satrya Azhar, MA**, Selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini
6. Bapak dan Ibu Dosen Serta Staf Pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
7. Yang paling Teristimewa kepada kedua Orang Tua Tercinta. Ayahanda tercinta **Zulkarnaian lubis** Ibunda tercinta **Jahriana** yang telah memberikan banyak pengorbanan dengan rasa penuh kasih dan sayangnya dapat menyelesaikan pendidikan hingga kebangku Sarjana. Dan tidak pula penulis sampaikan terimakasih kepada sang Abang **Junaidi Lubis**, dan kakak tersayang **Tri Tua Utami Lubis** dan **Fitriah Lubis**, yang senantiasa memeberikan semangat, motivasi, dan tak pernah lupa untuk mendoakan agar selalu diberi kemudahan dakam menyelesaikan skripsi ini semoga Allah SWT memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga - Nya mulia. Aminnn

8. Kepada seluruh pihak RA. Muslimat Al-washliyah Desa Citaman Jernih Dusun II Kecamatan Perbaungan. Ibunda Kepala Sekolah **Nurhayati**, serta seluruh guru dan peserta didik RA. Muslimat Al-washliyah, terimakasih telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk 2016 yang tidak dapat dituliskan satu persatu yang selama ini saling memberi semangat dan saling membantu untuk menyelesaikan Skripsi ini dan memiliki sebuah harapan dapat menyelesaikan pendidikan ini bersama-sama.
10. Sahabat – sahabat yang telah banyak memeberi semangat dan selalu memberikan dukungan yaitu **Teteh Erna Wati, Aisyah Rahma, Hariyati, Maulidiya Harahap, Siti Rahayu, , Riski Ayu, Ria Triana Dewi, Sri Nita**, Dan Teman dari kecil yang selalu menyemangati untuk menulis skripsi yaitu **Devi Anggriani Harap**. Tak lupa pula teman seperjuangan sesama bimbingan yang selalu setia bersama-sama bimbingan yaitu, **Riski Sundari, Hamidah Dan Selvia**.
11. Kepada Sahabat Qis Mu’ali yang saling memberi semangat dan terselesainya skripsi ini, yaitu **Sofiatul Husna Lubis, Mona Ratuliu, Putri Novita, Dety yen, Nur Fitri Suaidah**.

Semoga Allah SWT membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu Serta Saudara/i, kiranya kita semua tetap dalam lindungan-Nya demi kesempurnaan Skripsi ini. Semoga isi Skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR ISI GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Pendidikan Anak Usia Dini. Kerangka Teori	11
c. Aspek perkembangan Anak usia dini	12
B. Perilaku Sosial	13
1. Hakikat Perilaku Sosial.....	13
a. Pengertian Perilaku Sosial.....	13
b. Tujuan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.....	16
c. Karakteristik dan Pola Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun	17
d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan	

Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun	20
e. Indikator Perilaku Sosial Anak Usia Dini	22
2. Permainan Edukatif	25
a. Pengertian Permainan.....	25
b. Permainan Edukatif	26
c. Pengertian Alat Permainan Edukatif	28
d. Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	29
3. Pengertian Permainan Indoor	31
a. Tujuan Permainan Indoor.....	32
b. Jenis-Jenis Permainan Indoor.....	32
4. Pengertian Permainan Outdoor	33
a. Tujuan Permainan Outdoor	35
b. Jenis-Jenis Permainan Outdoor	36
c. Manfaat Permainan Edukatif.....	39
C. Penelitian Yang Relevan	39
D. Kerangka Berfikir.....	43
E. Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A.Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	46
B.Desain Penelitian.....	47
C. Populasi Dan Sampel.....	48
D. Definisi Oprasional Variabel.....	50
E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data	51
F. Teknis Analisis Data.....	58

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	63
A. Temuan Umum.....	63
1. Profil sekolah.....	63
2. Tenaga Kependidikan.....	66
B. Temuan Khusus	69
1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	69
2. Hasil Observasi Kelas Eksperimen	69
3. Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	71
4. Nilai Pre test Perilaku Sosial Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	72
5. Nilai Post Test Perilaku Sosial Anak Kelas Eksperimen Dan kelas Kontrol	74
6. Analisis Data Hasil Penelitian	76
a. Uji Normalitas Data.....	76
b. Uji Homogenitas.....	77
C. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Indikator Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun	24
Tabel 3.1 Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian	43
Tabel 3.2 Sempel Penelitian.....	44
Tabel 3.3 Desain Eksperimen dan kontrol	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Perilaku Sosial Anak.....	49
Tabel 3.5 Rubrik penilaian observasi untuk perilaku sosial anak.....	51
Tabel 3.6 Instrumen Lembar Observasi Untuk Perilaku Sosial Anak 5-6 Tahun	54
Table 4.1 Tenaga Kependidikan di RA Muslimat AL-Washliyah Citaman Jernih	64
Table 4.2 Jumlah Siswa.....	65
Table 4.3 Sarana Dan Prasarana.....	65
Table 4.4 Hasil Observasi kelas Eksperimen.....	67
Table 4.5 Observasi Kelas Kontrol	69
Table 4.6 Hasil Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Table 4.7 Hasil Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
Table 4.8 Nilai Rata-rata Post Test dan Pre Test	74
Table 4,9 Data Hasil Uji Normalitas	74
Table 4.10 Data Hasil Uji Homogenitas	75
Table 4.11 Data Hasil Uji Hipotesis	77
Table 4.12 Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas control	78

DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian.....	42
Gambar 4.1 Bagan Struktur Organisasi RA Peduli Kasih	63
Gambar 4.2 Diagram Data Pre Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
Gambar 4.3 Diagram Data Post Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana disebutkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan.¹

Dalam enam perkembangan anak tersebut bahwa pertumbuhannya memberikan pealajaran dan stimulus pada anak jika baik stimulasi yang diberikan maka perkembangan anak menjadi baik. Oleh karena itu baik pula perkembangan anak yang dapat kita kembangkan melalui enam aspek perkembangan seperti perkembangan moral dan agama, perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik, kecerdasan kongnitif, bahasa kemandirian, sehingga dapat juga mengembangkan perilaku sosial anak. Maka dari itu pendidikan atau sekolah membentuk dengan karakter dan kepribadian anak yang bias kita ubah menjadi secara optimal.

¹Djoko Adi Walujo & Anies Listyowati, 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini* . Prenadamedia Group, Jakarta.h.2.

Berdasarkan undang-undang diatas dapat dipahami anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun yang memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan, dan juga generasi baru atau penerus yang akan menentukan arah dimasa depannya kelak, oleh itu orang tuanya lah yang mendidik anaknya dalam pembinaan yang ditunjukkan anak dari ia sejak lahir sehingga ia menjadi besar. Karena orang tuanya mencontihkan kehidupannya dengan baik dalam membesarkan anaknya maka anak akan menjadi orang yang baik, setiap kehidupan yang akan dijalaninya. Dalam hal ini orang tua yang baik untuk anak, wajib membina anak dengan kebaikan, dan juga menanamkan dengan ke imanan dan ketahuitand, karena orang tualah yang membentuk masa depan seseorang anak yang cerah.

Dalam pendidikan anak usia 5-6 tahun saat ini, salah satu yang dapat untuk dikembangkan dalam perkembangan yaitu perilaku sosial jarang saat ini dikembangkan dalam pendidikan. Dalam pendidikan banyak yang hanya menanamkan pada kemampuan anak dalam menulis, membaca, berhitung dan mengafal, padahal dalam keadaan ini anak membutuhkan stimulus perkembangan yang baik, dan membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan demikian perlu adanya mengembangkan perilaku sosial anak yaitu kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, dan di arahkan untuk pengembangan sosial yang baik. Seperti kerjasama, tolong menolong, saling berbagi, simpati, empati, dan saling membutuhkan satu sama lain. Maka sebaliknya apabila kita tidak dapat memperhatikan perkembangan perilaku sosial anak dengan baik atau telitih, anak akan menghailkan jiwa perilaku

sosial yang tidak baik, dan tidak sesuai harapan di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Oleh karena itu proses pembelajaran yang dapat untuk di kembangkan dalam perilaku sosial anak usia 5-6 tahun yaitu dengan kegiatan permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan untuk anak dalam bermain, serta dapat mempengaruhi perilaku sosial anak, dan juga dapat bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

Salah satu yang hanya dapat dilakukan seorang pendidikan untuk mempengaruhi kegiatan permainan edukatif anak diantaranya yaitu dengan menggunakan kegiatan permainan yang berada di luar kelas (outdoor) banyak memberikan peluang dan tantangan baru bagi anak. Dengan menguasai banyak tantangan yang dihadapi di luar membuat anak-anak lebih mengembangkan rasa percaya dirinya dengan positif. Maka menggunakan permainan edukatif seperti permainan ayunan, plosotan, dan ular naga, dengan demikian dapat membentuk perilaku sosial anak dan juga dapat menunjukkan sikap berbagi, empati dan juga mampu bersosialisasi dengan teman sebayannya.

Namun pada kenyataannya perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul athfal muslimat al-washliyah, saya melihat ada sebagian dan beberapa anak yang belum berkembang perilaku sosial anak secara optimal, hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi awal, ketika saya meneliti di sekolah tersebut, saya melihat masih ada sebagian anak yang masih cenderung dalam kegiatan permainan anak masih sendiri-sendiri dalam bermainnya, dan belum berinteraksi bersama anak-anak lainnya, dan juga terdapat anak yang masih

pilih-pilih untuk berteman. dengan ini perilaku sosial anak kepada teman sebayannya masih belum berkembang secara optimal. Sekolah juga dalam pembelajaran jarang melakukan kegiatan permainan diluar kelas (Outdoor), dan jarang menggunakan alat permainan edukatif.

Hal ini terbukti dari 36 orang anak usia dini di Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah yang usia 5-6 tahun, masih 20 anak yang perlu dikembangkan perilaku sosialnya, karena terdapat bahwa anak belum mampu berinteraksi ke pada teman sebayanya dan lingkungannya juga, perilaku sosialnya masih belum berkembang. Dengan itu saya berinisiatif untuk melakukan penelitian disekolah tersebut, agar lebih melihat bagaimana perkembangan perilaku sosial anak di lingkungan sekolahnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka saya melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Muslimat Al-Wasliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan T.A 2020/2021”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas. Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Sebagian anak masih sendiri-sendiri dalam melakukan kegiatan permainannya.

2. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah, cenderung di dalam kelas, jarang menggunakan kegiatan permainan edukatif.
3. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka indentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut: Perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah masih belum berkembang secara optimal, dan juga masih pilih-pilih dalam berteman.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kegiatan permainan edukatif anak usia 5-6 tahun di kelas B Raudhatul Athfal Muslimat Al-Washliyah ?
2. Bagaimana perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di kelas B Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah ?
3. Apakah terdapat Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perilaku sosial anak kelompok B usia 5-6 tahun dalam kegiatan permainannya.
2. Untuk mengetahui pebelajaran di luar kelas di raudhatul athfal muslimat al-washliya dengan kegiatan permainan edukatif.

3. Untuk mengetahui apakah melalui kegiatan permainan edukatif dapat mempengaruhi perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di raudhatul atfhal al-washliyah.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan dalam bidang proses belajar mengajar dalam kaitannya dengan kegiatan permainan edukatif dan perilaku sosial anak.
- b. Dapat dijadikan sebagai kerangka acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian atau variabel lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat membantu membentuk perilaku sosial anak lebih baik.
- b. Bagi guru sebagai bahan masukan agar memiliki pengetahuan yang luas dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan
- c. Bagi sekolah dapat menjadi masukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran agar sekolah dapat menghasilkan generasi penerus yang berkarakter.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Anak usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association For The Educational of Young Children*) menyatakan bahwa batasan umur anak usia dini adalah usia nol sampai delapan tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.²

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*golden age*).³ Menurut Beichler dan Snowman anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun, sedangkan hakikat anak usia dini individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan

²Didith Pramundity Dkk, 2014, *Asesmen Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha Ilmu, h.2.

³Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h. 3.

dalam berbagai aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.⁴

Sedangkan Menurut Suryadi dan Dahlia bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.⁵

Menurut buku Khadijah, Hurlock mengemukakan bahwa katagori anak usia dini atau masa kanak-kanak awal adalah usia prasekolah yang tercakup dalam kelompok usia antara 2 hingga 6 tahun. Dari urian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini pada hakikatnya anak yang berada pada taraf usia 8 tahun. Selain itu setiap anak adalah individu yang unik, karena masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu sama lainnya, dan setiap anak tidak boleh diperlakukan sama dengan yang lainnya. Maka orang dewasa hendaklah lebih dapat memahami setiap anak sekaligus dengan karakteristiknya.⁶

Oleh karena itu anak dipandang sebagai individu yang pertama baru mengenal dunia, ia belum mengetahui sopan santun keepada orang yang lebih dewasa, dan norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Anak usia dini juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia

⁴Alfitriani, 2018, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.7.

⁵Sermal Pohan, (Editor: Asrul dan Ahmad Syukri Sitorus), 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 221.

⁶Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah...*, h. 4-5.

dan juga isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di lingkungan rumah maupun di lingkungan masyarakat .⁷

Sebagaimana terdapat di dalam Qs. An-Nisa ayat 9 menjelaskan tentang anjuran untuk membimbing anak sangat penting dalam islam , sebagaimana yang sesuai firman-Nya:

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا

قَوْلًا سَدِيدًا (٩)

Artinya: *“Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar”*. (QS. An-Nisa:9)⁸

Berdasarkan kandungan ayat QS. An-Nisanayat 9 dalam Quraish shihab menafsirkan bahwa kepada umat islam agar menyiapkan generasi penerus yang berkualitas, sehingga anak mampu mengaktualisasikan potensinya sebagai bekal kehidupan dimasa mendatang.⁹ Oleh karena itu, orang tua maupun pendidik, anak harus dibimbing dengan sebaik-baiknya, agar anak lebih terarah dalam menjalani kehidupan sehari-harinya.

⁷Khadijah,2015, *Media Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, h. 4.

⁸Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya* (Bandung: Syamil Cipta Media.

⁹M. Quraish Shihab, 2002, *Tafsir Al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati, h. 355.

Dan adapun menurut Hadist Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam yang mulia menyatakan:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ

”Setiap anak yang lahir dilahirkan di atas fitrah, Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Majusi atau Nasrani”. (H.R. Bukhari).

Sebagaimana menurut Imam Ghazali dalam kitabnya Ihya’ulumuddin yaitu sebagai permata yang indah (jauhar yang belum diukir, ataupun dibentuk suatu atau apapun. Permata merupakan amanat Allah yang dititipkan kepada orang tuanya.

Oleh karena itu menurut Al-Ghazali, orang tua itu harus memperhatikan perkembangan anaknya dan juga harus memberikan pendidikan yang memanandai. Dalam hal ini mestilah sesuai dengan perkembangan anak dididik, agar anak yang diamanahkan kepadanya maka kita didik dengan yang baik dan menjadi indah.¹⁰

Berdasarkan hadist Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam diatas dapat diketahui bahwa setiap anak telah memiliki ftrah dan suatu potensi yang ada pada dirinya. Dengan begitu orang tuanyalah yang berperan penting kepada anak dengan baik dan juga memiliki rasa tanggung jawab dengan anak yang tulus dalam mengembangkan potensi anak tersebut, karena anak tersebut masih putih bersih bagaikan kertas putih yang belum tercoret oleh tinta apaun.

¹⁰Hasbiyallah, Moh. Sultan, *Hadist Tarbawi & Hadist disekolah dan Madrasah*, Bandung: Pdf, 2013, h.4.

Oleh karena itu berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu atau anak yang berusia 0-6 atau 0-8 tahun yang mengalami proses pertumbuhan dan fase-fase perkembangan dengan pesat yang membutuhkan bimbingan orang tua dengan sebaik-baiknya sebagai pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

b. Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 angka 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹¹

Pendidikan anak usia dini adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam pendidikan, masyarakat, maupun didalam keluarganya. Demikian juga bangsa ini sangat membutuhkan manusia-manusia yang tumbuh dengan karakter yang baik sehingga dapat hidup makmur dan tentram. Dengan adanya pendidikan anak usia dini maka diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi anak.¹²

¹¹Djoko & Anies, 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenamadamedia Group,2.

¹²Khadijah,2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, h. 4.

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pemberian pendidikan kepada anak yang berusia 0-6 atau usia 0-8 tahun, agar dapat mengembangkan potensi-potensi pada diri anak baik dalam asupan gizi, maupun asuhan penuh kasih sayang, karena seorang anak dapat diberikan didik kan yang baik dari orang tuanya maupun lingkungan sekitarnya, karena lingkungan pendidikan lah yang akan memberikan warna-warna serta goresan-goresan tinta pada kertas yang diibaratkan seperti kertas putih yang kosong tersebut.

c. Aspek perkembangan Anak usia dini

Perkembnagan anak usia dini mencakup beberapa aspek, yaitu perkembangan fisik, sosial, emosi, dan kognitif. Namun beberapa ahli mengembangkan menjadi aspek-aspek perkembangan yang telah terperinci.

Didalam peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pada Pasal 5 dinyatakan, bahwa aspek-aspek perkembangan dalam kurikulum PAUD mencakup nilai agama, nilai moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.¹³

Sedangkan menurut Bukatko dan Daehler menyatakan, perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan otak, keterampilan motorik, fisik, prespsi, bahsa, kognitif, intelegensi, emosi,

¹³Masganti Sit,2017. *Piskologi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Kharisma Putra Utama,Kencana,h.7-8.

konsep diri, nilai-nilai dan gender. Barck menyatakan ruang lingkup perkembangan anak mencakup perkembangan fisik, kognitif, kecerdasan, bahasa, emosi, sosial, dan moral.

Gestwicki menyatakan, perkembangan menjadi basis pembelajaran anak usia dini adalah perkembangan fisik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan literasi,

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini mencakup delapan aspek perkembangan yaitu : perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan emosional, perkembangan kepribadian, dan perkembangan Agama, maupun perkembangan anak dalam prespektif dalam Al-Quran dan Hadist.

B. Perilaku Sosial

1. Hakikat Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku adalah perbuatan atau tindakan seorang individu yang merupakan cerminan dari sikapnya. Perilaku yang menyangkut tindakan fisik, yaitu perilaku yang tampak (*over behavior*) atau berupa perbuatan yang dilakukan secara nyata sebagai respons atas interaksi seorang individu dengan lingkungannya yang dapat diamati.

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal

bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain.¹⁴

Syamsu Yusuf menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi yang melubur menjadi satu kesatuan yang saling berkomunikasi dan kerja sama, dengan demikian perilaku kehidupan manusia tidak terlepas dari nilai dan norma yang mengatur hubungan manusia dengan lingkungannya.¹⁵

Eisenbrenng menyatakan bahwa perilaku sosial lebih menitikberatkan pada perbuatan anak yang di maksudkan untuk membantu temannya melalui kemampuannya dalam menunjukkan empati, murah hati, kerja sama dan kasih sayang.

Dengan demikian dapat disimpulkan yang dimaksud dengan perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, tolong-menolong, berbagi simpati, empati, dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu sasaran pengembangan sosial anak usia dini ialah untuk keterampilan berkomunikasi,

¹⁴Riyanto Fic dan Martin Fic, 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. PT. Grasindo, Jakarta.h.24.

¹⁵Ahmad Susanto, A. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.h.137

keterampilan rasa senang dan periang, menjalanin persahabatan, memiliki etika dan tata karma yang baik.¹⁶

Perilaku sosial ini digambarkan oleh Nabi Muhammad SAW dengan Hadist berikut:

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baiknya manusia adalah manusia yang paling bermanfaat bagi orang lain”. (HR. Ahmad, Thabrani, Al-Mu’jam al-Ausath. Disahkan Al-Abani dalam As-Silsilah As-Shahihah).¹⁷

Berdasarkan hadist Rasulullah SAW tersebut, menjadi pribadi yang bermanfaat yaitu satu krakter yang harus memiliki oleh seseorang muslim. seorang muslim lebih diperintahkan untuk memberikan manfaat bagi orang lain, bukan hanya mencari manfaat dari orang atau memanfaatkan orang lain.

Sebagaimana dalam Qs. Al-Maidah ayat 2 menjelaskan tentang anjuran untuk berperilaku sosial yang sesuai firman-Nya:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ

الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: “Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengajarkan) kebajikan dan takwa, dan janganlah tolong menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan.

¹⁶Ahmad Susanto, A. 2015. *Bimbingan & Konseling Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana.h.155.

¹⁷Muhammad Nashiruddin al-Albani, *As-Silsilah Ash-Shahihah*,h.58.

*Bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah maha berat siksaan-Nya.”(QS. Al-Maidah:2)*¹⁸

Berdasarkan pengertian diatas bahwa Guru dan orang tua harus mengajarkan kepada anak-anak didiknya untuk mempunyai rasa tolong menolong karena tolong menolong sesama manusia bisa membuat kita merasa hidup lebih indah dan menjadi tentram dan juga dapat membentuk perilaku sosial anak dengan baik, Perilaku sosial pada anak usia dini ini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, tolong menolong, berbagi simpati dan empati.

b. Tujuan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Adapun tujuan mengapa anak perlu mempelajari berbagai perilaku sosial adalah sebagaimana Menurut Sujiono tujuan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- 1) Agar anak dapat belajar tingkah laku yang baik sehingga dapat diterima didalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat sekitar.
- 2) Agar anak dapat memainkan peranan sosial yang bisa diterima kelompoknya, misalnya berperan sebagai laki-laki dan perempuan.
- 3) Agar anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya yang merupakan modal penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya kelak.
- 4) Agar anak mampu menyesuaikan dirinya dengan orang secara baik, sehingga lingkungannya pun dapat menerimanya dengan senang hati.¹⁹

¹⁸Halil Thahir, MHI, 2015. *Ijtihad Maqasidi Rekonstruksi Hukum Islam Berbasis Interkoneksi Masalah*. Yogyakarta.PT. Lkis pelangi Aksara.h.112

¹⁹Ahmad Susanto, A. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.h.140

Berdasarkan tujuan perilaku sosial anak diatas bahwa, perilaku sosial anak usia 5-6 tahun dapat belajar tingkah laku yang baik, agar anak dapat diterima dilingkungan keluarga, maupun masyarakat dapat menerimanya dengan senang hati. Dan dapat untuk modal penting sukses dalam kehidupan sosialnya kelak.

c. Karakteristik dan pola perilaku sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam mengembangkan perilaku sosial anak, beberapa karakteristik atau ciri – ciri sosial menurut Snowman karakteristik perilaku sosial anak usia 5-6 tahun diantaranya sebagai berikut :

- 1) Lebih menyukai berkerja dengan dua teman atau tiga teman yang dipilih sendiri, ciri anak pada masa ini ialah mampu bersosialisasi dengan orang lain di sekitarnya, dimana anak pada umumnya
- 2) memiliki satu atau dua sahabat, tetapi cepat berganti.
- 3) Mulai mengikuti dan mematuhi atauran serta berada pada tahap heteronomous morality. Artinya pada masa ini anak sudah mampu menilai kebenaran atau kebaikan perilaku dengan mempertimbangkan akibat-akibat dari perilaku.
- 4) Pada masa anak usia 5-6 tahun anak sudah dapat membereskan alat mainan, dan dapat memahami apa yg menjadi tanggung jawabnya, yakni bagaimana anak mampu melaksanakan dan menyelesaikan tugas yang menjadi kewajibannya.
- 5) Rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila diberi kesempatan dan diajak diskusi. Masa ini ialah masa kekemasan anak untuk belajar, masa peka untuk menyerap segala

informasi yang ada sekitarnya, mampu melakukan partisipasi dan mengambil inisiatif. Hal ini terlihat ketika anak sering kali bertanya karena terdorong oleh rasa ingin tahunya.²⁰

- 6) Mulai mengendalikan emosi diri. Sifat egosentris merupakan karakteristik yang khas pada usia ini, sebagai akibatnya anak sering terlihat kurang sabar, namun gejala ini berkurang seiring dengan kemampuan anak dalam berpartisipasi dan melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan kelompoknya.
- 7) Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri-sendiri. Pada masa ini anak menyenangi kegiatan yang membutuhkan ketekunan, ingin dihargai pendapatnya, perasaannya, dan diakui keberadaannya.²¹

Sementara itu pola perilaku menurut Hurlock yaitu kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, berbagai, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, dari beberapa pola perilaku sosial tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Kerjasama yaitu sekelompok anak belajar bermain atau berkerjasama dengan anak lain. Semakin banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan kerjasama.²²

²⁰Ahmad Susanto, 2012, *Pengembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Kencana. h.152-153

²¹Ahmad Susanto, 2012, *Pengembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Kencana. h.152-153

²² Ahmad Susanto, 2012. *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.h.162

- 2) Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan dapat mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk yang di alami anak.
- 3) Kemurahan hati, ini terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkakan dan sikap mementingkan diri-sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
- 4) Hasrat penerimaan sosial, jika hasrat pada diri anak untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntunan sosial.
- 5) Simpati, anak kecil tidak mampu berperilaku simpati mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Anak berusaha mengekspesikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
- 6) Empati, adalah kemampuan melakukan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini dapat berkembang kepada anak jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
- 7) Ketergantungan , ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Anak akan berusaha menunjukkan perilaku sosial yang diterima agar dapat memenuhi keinginannya.

- 8) Sikap rahma, biasanya anak kecil memperlihatkan sikap rahma melalui kesediaannya melakukan sesuatu untuk orang lain atau anak lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
- 9) Meniru dengan meniru orang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak memperbolehkan kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatkan penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
- 10) Perilaku kelekatan yaitu anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.²³

Berdasarkan karakteristik pola perilaku sosial diatas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik yaitu mampu berkerja sama dengan temannya, mampu berbagi, bersaing, menunjukkan sikap simpati, empati sikap meniru, menerima dukungan sosial dan berperilaku akrab. Serta memiliki satu atau dua sahabat, cenderung bermain bentuk kelompok, lebih senang berteman dengan teman sebayanya, dan kegiatan permainan yang dilakukan anak sangat bervariasi.

d. Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan Perilaku sosial Anak Usia 5-6 Tahun.

Dalam perkembangan perilaku sosial anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Susanto faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial adalah keluarga, sekolah, masyarakat, kematangan diri, status sosial ekonomi, kapasitas

²³ Ahmad Susanto, 2012. *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.h.162

mental emosi. Perkembangan perilaku sosial anak dipengaruhi beberapa faktor yaitu :

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan sosial. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga. Anak atau remaja yang berasal dari keluarga yang memiliki interaksi sosial yang baik, akan tumbuh dengan perkembangan sosial yang baik. Mereka akan belajar bertoleransi dengan orang lain mereka mampu menjadi orang yang bisa menerima kelebihan dan kekurangan orang lain.

2) Kematangan

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik, diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, di samping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.²⁴

²⁴Mursid. 2017, *Pengembangan pembelajaran paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.h.57-58

3) Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak-anak banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

5) Kapasitas mental Emosi dan Intelegensi

Kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa.

Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelek tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat membutuhkan keberhasilan perkembangan sosial anak.²⁵

e. Indikator Peilaku Sosial

Anak akan dibimbing dalam kemampuan untuk mengembangkan perilaku sosial anak, dalam hal ini bertujuan untuk memberikan informasi atau menanamkan nilai sosial, moral, maupun keagamaan, nilai sosial yang dapat ditanamkan kepada anak yakni sebagaimana sikap perilaku sosial dengan orang lain. Menurut Albert Bandura pembelajaran sosial-kognitif

²⁵Mohammad Ali. 2004, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* : Grasindo:PT.Imperial Bhakti Utamah.13

atau teori pembelajaran dengan meniru apa yang ada dilingkungannya, terutama perilaku-perilaku orang lain. Perilaku itu memperoleh penguatan, maka perilaku yang ditiru itu akan menjadi perilaku dirinya. Teori bandura disebut pembelajaran sosial-kognitif karena proses kognitif dalam individu memegang peranan dalam pembelajaran, sedangkan pembelajaran terjadi karenanya pengaruh lingkungan sosial. Individu akan mengamati perilaku dilingkungannya sebagai model. Kemudian ditirunya hingga menjadi perilaku miliknya.²⁶

Dan adapun menurut Akmal sudrajat mengatakan, perilaku sosial individu dilihat dari kecenderungan peranan (*role disposition*) dapat diktakan memadai yaitu kemampuan bergaul dalam sosial, memiliki pengaruh yang kuat terhadap teman sebaya, mampu memimpin teman-teman dalam kelompok.

Dan adapun menurut Dierjen indikator tentang anak usia dini dalam kerjasama diantaranya yaitu setiap anak mau bergabung bersama kelompoknya, senang bekerjasama dengan temanya, senang menolong dan membantu temannya, senang memberi dukungan dengan temannya, dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.

Sementara dominan sosial emosional berdasarkan KBK (kurikulum 2004) khusus anak usia dini adapun indikatornya dalam tanggung rasa terhadap orang lain, bekerjasama, dengan dirinya, mulai berkomunikasi dengan orang yang dikenalnya, mulai belajar memisahkan diri dengan orang tuanya, aktif bergaul dengan temanya.

²⁶Mursid. 2017, *Pengembangan pembelajaran paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdrakarya.h.57-58

Menurut Syamsu Yusuf berpendapat bahwa perilaku sosial anak usia dini yaitu memiliki kesadaran diri, mampu mengelola emosi, memanfaatkan emosi secara produktif, empati dan mampu membina hubungan.²⁷

Sementara itu menurut Hurlock bahwa perilaku sosial atau sosialisasi adalah suatu proses dimana individu atau anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial.²⁸ terutama tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan tingkah laku seperti orang lain didalam lingkungan sosialnya. Beberapa pendapat diatas maka terdapat beberapa indikator perilaku sosial pada anak yaitu, 1) Bekerja sama 2) Simpati 3) Kemurahan Hati 4) Sikap rahma 5) Sikap tidak mementingkan diri sendiri 6) Meniru 7) Kelekatan 8) Persaingan 9) Empati 10) Hasrat akan penerimaan social

Table 2.1 Indikator Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

No	Perilaku Sosial	Indikator
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya
5.	Sikap tidak	Anak mau mengalah dengan temanya

²⁷Nur Hamzah.2015, *Pengembangan Sosial Anak usia Dini*, Pontianak.h.38.39

²⁸Asmidar Parapat.2020, *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini.*, Jawa Barat: Edu Pubusier.h.20

	mementingkan diri sendiri	Anak tidak mementingkan diri sendiri
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya

2. Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan

Menurut Santrock menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati.

Menurut Schacfer dan reid, permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius dari pada bermain.

Sebagian besar pemain, mempunyai aturan dan memberi peran yang jelas terhadap permainan, mempunyai harapan dan batasan terhadap perilaku pemain, dan menggambarkan bagaimana permainan langsung.²⁹

Permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, dengan mudah dapat ditemukan fakta bahwa setiap orang, baik laki-laki maupun perempuan, dewasa maupun anak-

²⁹Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisonal*. Jakarta: Prenemedia Gruop.h.1.

anak, menyukai permainan, baik permainan yang bersifat local, nasional, maupun universal.

Penyebab dari semua ini adalah karena pada dasarnya, setiap manusia memang senang dengan permainan, dalam permainan seseorang, akan merasa terlibat dan terpanggil untuk mengatasi kesulitan dan memecahkan masalah. Yang penting lagi, dalam permainan, seseorang akan memperoleh kesenangan. Hal ini berdampak positif terhadap aktifitas lain yang dilakukan. Adapun aktifitas yang dimaksud di sini adalah kegiatan mengatasi dan memecahkan masalah akan berlangsung dalam suasana keceriaan dan tanpa tekanan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan, seseorang dapat bermain sambil belajar, atau sebaiknya dapat belajar sambil bermain. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dan pihak luar.³⁰

Berdasarkan pengertian di atas bahwa permainan adalah salah satu bentuk kegiatan permainan yang berorientasi pada tujuan, dan suatu aktifitas yang dilakukan beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

b. Permainan Edukatif

Menurut Hanida Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan atau pengajaran. Atas dasar pengertian itu permainan yang dirancang untuk member informasi atau menanamkan sikap tertentu,

³⁰Darmadi.2014. *Asiknya Belajar Sambil Bermain*. Yo: Graha Ilmu.h.20.

misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan efektif.

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagiannya.³¹

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang didasari atau tidak, memiliki muatan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik.

Melalui kegiatan permainan atau bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan fisik, setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa keterkaitan anak pada mainan tersebut. Selanjutnya Permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

³¹Hasnida,2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur : Luxima.h.162-164

- 1) Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.
- 2) Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
- 3) Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
- 4) Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berfikir pada anak.
- 5) Permainan edukatif mampu meningkatkan prasaan anak.
- 6) Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- 7) Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi anak.³²
- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak.
- 9) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- 10) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi pada anak.

c. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain atau kegiatan permainan yang mengandung nilai pendidikan (edukatif), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dengan demikian, alat permainan edukatif (APE) digunakan untuk mendukung kegiatan main anak.³³ Alat permainan edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan permainan yang di pimpin guru. Selanjutnya Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang

³²Hasnida, 2015. *Pembelajaran Kreatif Mendukung pembelajaran Pada Anak usia Dini*. Jakarta Timur : Luxima.h.162-164

³³ Khadijah 2016, *Pendidikan Prasekolah* . Medan : Perdana Publishing. h.172

dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan).³⁴

Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang segala dirancang untuk pendidikan dan dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan adaptasi sosialnya maupun perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

d. Tujuan Alat permainan edukatif

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

1) Memperjelas materi yang diberikan

Pemanfaat alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar, seperti merah, biru, hitam, putih, kuning, dan lain sebagainya. Jika penyampainnya kepada anak hanya secara khusus atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning, dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif, misalnya dengan menggunakan Lotto Warna.

Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan alat permainan edukatif selain anak menguasai kemampuan menirukan ucapan guru tentang berbagai warna, anak juga mampu menguasai kemampuan

³⁴Guslinda & Rita Kurnia 2018, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: Jakad Publishing.h.29.

menirukan ucapan guru tentang berbagai warna, anak juga mampu menguasai kemampuan yang lainnya, seperti kemampuan membandingkan berbagai warna karena warna yang satu dengan yang lain berbeda dan kemampuan-kemampuan yang lainnya.³⁵

- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Motivasi minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain

Apabila kita mengamati anak-nak TK atau RA yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan.³⁶

Berdasarkan tujuan alat permainan edukatif diatas bahwa alat permainan yang dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, sebagai contohnya

³⁵Novan Ardy Wiyani & Barnawi,2015. *Format Paud*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.h.151-153.

³⁶Novan Ardy Wiyani & Barnawi 2015,*Format Paud*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.h.151-153.

dalam mengenalkan warna-warna yang dapat dipermudahkannya anak dalam mengenal dasar warna, dan dapat memberikan motivasi minat anak untuk bereksplorasi dan bereksprimen, dan dapat memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

3. Pengertian Permainan Indoor

Menurutadang Ismail Indoor ialah sarana atau fasilitas bermain sambil belajar yang digunakan didalam ruangan, baik ruang sentra maupun ruang kelas yang akan memberi kemudahan kepada anak dalam proses penyampaian tempat pelajaran, dengan begitu apabila permainan edukatif berada didalam ruangan disebut indoor.

Alat permainan indoor biasanya digunakan oleh pendidik maupun orang tua sebagai media kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Karena permainan ini dapat dilakukan dalam kegiatan sentra seni, sentra balok dan sentra sains. Dan dapat mengarah pada pembentukan dan pengembangan kognitif dan kreativitas anak.

Permainan indoor tidak begitu melelahkan karena tidak banyak menggunakan aktivitas fisik, tetapi lebih aktivitas keterampilan motorik halus yang lebih mengembangkan kreativitas pada diri anak yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan indoor juga lebih mengedepankan media maupun non media, tergantung pengajaran yang dilakukan.³⁷

Dari pengertian diatas permainan indoor merupakan permainan yang dilakukan dalam ruangan atau di dalam kelas, permainan di dalam ruangan tidak begitu

³⁷Fadillah. 2017, *Format Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta:Prendamedia.h.76.

lelah untuk dimainkan oleh anak, dan permainan didalam ruangan tidak menekankan aktivitas fisik, tetapi lebih kepada keterampilan motorik halus yang lebih mengembangkan kreativitas atau intelegensi pada diri anak yang dapat membntu pertumbuhan danperkembangan diri anak, baik dalam perkembangan bahasa, kognitif maupun kemampuan sosial emosional anak.

a. Tujuan Permainan Indoor

Permainan Indoor dalam tujuan yang ingin dicapai melalui aktifitas kegiatan permainan atau bermaian indoor (di dalam ruangan) yaitu untuk mengembangkan kretifitas atau intelegensi pada diri anak yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan diri anak. Dan permainan indoor tidak begitu menekankan aktivitas fidsik tetapi lebih kepada keterampilan motorik halus anak.

b. Jenis-jenis Permainan idoor

Permainan indoor adalah permainan yang beraa di dalam ruangan, adapun jenis- jenis permainan indoor yaitu :

1. Balok kendaraan

Secara umum balok kendaraan sama dengan balok kerajaan, yaitu terdiri dari bentuk bebrapa potongan balok baik berukuran besar maupun kecil, pannjang maupun pendek.

2. Puzzle Hewan

Puzzle hewan merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling jarang dijumpain dilembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya juga.

3. Menara Geometri

Menara geometri merupakan alat permainan eddukatif indoor yang terdiri dari bentuk segitiga lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Mempunyai berbagai bentuk geometri tersebut memiliki warna-warna yang cerah.

4. Menara lingkaran merupakan bentuk alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu, namun ada pula terbuat juga dari pelastik. Aalat permainan ini terdiri bebrapa lingkaran yang dapat disusun dan di jumlahkan.

5. Menara Angka dan Huruf

Menara angka merupakan bentuk alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu. Permainan angka dan huruf menekankan pada kemampuan mengenal angka maupun huruf.³⁸

4. Pengertian Permainan Outdoor

Outdoor adalah untuk merangsang perkembangan serta pertumbuhan fisik. Melalui kegiatan fisik, anak-anak juga mendapatkan kesempatan untuk menjadi lebih sosial, mempelajari peraturan-peraturan, belajar kemandirian, mengembangkan rasa percaya diri, mengembangkan intelektualnya, dan belajar menyelesaikan permasalahan yang muncul.

Lingkungan outdoor lebih banyak merangsang aktivitas otot. Alam terbuka yang bebas lebih banyak menawarkan kesempatan secara alamiah untuk berlari, melompat, dan mengerakan tubuhnya dengan bebeas.

Peralatan bermain atau alat permainan yang tersedia akan mendorong anak untuk memanjat, melatih keseimbangan, melatih kordinasi dan pengembangan

³⁸Fadillah.2018, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group.h.90-96

kekuatan tubuh bagian atas dan juga bagian bawah. Kemampuan motorik kasar dan halus juga dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Mereka menggali pasir, menggali tanah, menuangkan air, mengambil dan mengumpulkan batu-batu, dedaunan atau sekadar melakukan permainan kelereng, atau bisa dengan kegiatan permainan edukatif pelosotan, ayunan, jungkat jangkit, dan permainan edukatif teradisonal seperti ular naga, ging gong, lompat tali dan engklek.

Manfaat lain dari bermain dan kegiatan permainan di luar adalah anak-anak menjadi tahu dengan dan mengenal reaksi tubuh mereka sendiri saat berkerja dalam ruangan dan membandingkannya dengan situasi ketika beraktivitas di luar.³⁹

Mereka merasakan sangat hal yang berbeda. Anak dapat merasakan bagaimana rasanya berada di ketinggian, saat ia berada dibagian ketas panjatan, berayun di ayunan, merangkak melalui sebuah terowongan atau berguling di dedaunan, atau melakukan kegiatan permainan di lapangan. Hal ini sangat baik untuk perkembangan dan melatih daya tahan dan keseimbangan mental mereka.

Lingkungan diluar ruangan secara alami mendorong interaksi di antara sesama anak ataupun di antara orang dewasa dan anak-anak. Dengan interaksi ini maka keterampilan sosial mereka dapat berkembang. Beberapa anak yang pendiam ketika di luar ruangan, sangat mungkin akan lebih mampu mengamati anak-anak secara utuh dalam situasi sosial yang berbeda dan dapat memahami mereka lebih jauh. Anak-anak membangun keterampilan sosialnya ketika mereka

³⁹Rita Mariyana Dkk 2010, *Pengelola Lingkungan Belajar*, Jogjakarta: Kencana.h.101-104.

melakukan tawar-menawar dengan teman lainnya untuk menggunakan sepeda ayunan sewaktu mereka bermain diluar ruangan.

Kemampuan bernegosiasi ini juga mereka lakukan ketika mereka ingin menukar permainan dengan alat permainan lainnya. Anak-anak belajar berkompromi ketika harus bergiliran. Selain itu, kerja sama juga dipelajari, ketika anak-anak bergantian saling mendorong ayunan, dan juga bergantian bermain pelosotan, mengisi ember dengan pasir, menaik kereta, dan bermain dengan peralatan memanjat.

Permainan di luar ruangan banyak memberikan peluang dan tantangan baru bagi anak. Dengan menguasai banyak tantangan yang dihadapi di luar membuat anak-anak lebih mengembangkan rasa percaya dirinya dengan positif. Anak-anak mengatasi ketakutan dan ketegangannya saat ia berada dipuncak perosotan dan kemudian meluncur. Ia telah berhasil menciptakan rasa aman dalam dirinya ketika menghadapi prosotan. Menurut Ismain permainan outdoor suatu permainan yang di luar ruangan. Maka permainan outdoor merupakan permainan yang berada di luar ruangan, dapat dilakukan di alam terbuka yang mempunyai tempat luas.

a. Tujuan Permainan Outdoor

Permainan Outdoor dalam Tujuan yang ingin dicapai melalui aktifitas kegiatan permainan atau bermain outdoor yaitu mengarahkan anak untuk mengembangkan bakat dan aspek kognitif, bahasa seni, fisik dan perilaku yang terdiri dari moral, agama sosial dan emosional anak dengan seluas-luasnya di alam yang terbuka, dan dapat mengenalkan berbagai kegiatan diluar kelas yang dapat

membuat pelajaran lebih kreatif, dan memanfaatkan sumber-sumber yang berasal dari lingkungan dan komunikasi sekitar untuk pendidikan.⁴⁰

b. Jenis-jenis Permainan Outdoor

Permainan outdoor adalah permainan yang beraa di luar ruangan, adapun jenis- jenis permainan outdoor yaitu :

1) Permainan putar-putaran

Prosoton merupakan alat permainan edukatif outdoor yang banyak dijumpai ditaman bermain anak-anak. Alat permianan ini bisa dibuat sendiri dengan menggunakan bahan utama pasir dan semen. Namun sekarang sudah tersedia alat permainan perosotan yang tersebut dari bahan pelastik maupun logam yang bisa dibeli secara langsung di took-toko mainan. Prosotan idealnya digunakan untuk anak usia 3-6 tahun.

Cara menggunakan alat permainan ini sangatlah mudah, karena anak tinggal naik keatas menggunakan tangga yang tersedia, kemudian duduk diupapan tumpuan dan meluncur dari atas kebawah.

2) Ayunan

Ayunan merupakan permainan dukatif yang terdiri dari papan sebagai tempat duduk dan dua pasang tali atau rantaisebagai pengikat untuk dihubungkan ketiang penyangang. Ayunan biasa dibuat dengan besi atau bahan yang lain. Seperti ban bekas, kayu, dan pelastik. Nmaun sekarang ini sudah tidak perlu report-report membuatnya, karena sudah banyak

⁴⁰Jurnal Gunayanti, dewi & dkk, 2012 penerapan metode outdoor untuk meningkatkan kognitif anak vol.3

dijual ditoko-toko mainan anak outdoor. Ayunan sangat cocok digunakan anak usia 4 sampai 6 tahun.

3) Jungkat-jangkit

Jungkat-jangkit merupakan alat permainan edukatif outdoor yang berupa batang besimaupun kayu berukuran 3 meter yang ditengah-tengahnya diberikan tumpuan yang tingginya 60 cm. kemudian di masing-masing ujung batang besi atau kayu tersebut diberikan dudukan dan pegangan untuk anak. Alat permainan ini cocok digunakan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun.⁴¹

4) Papan titian

Papan titian merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan, dengan panjang minimal 2 meter, lebar 20 cm, dan tebal 3 cm. selain menggunakan papan, papan titian juga bisa menggunakan besi. Adapun untuk tinggi rendahnya papan titian tergantung dari usia anak. Apabila anak pada rentang usia 2-3 tahun, maka tinggi titian 5 cm. kemudian anak usia 4-5 tahun tinggi titiannya 40 cm, dan anak uis 6-8 tahun tingginya 15 cm. biar lebih menarik papan titian hendaknya diberikan warna dan hiasan gambar yang menjadi kesukaan anak-anak, misalnya gambar kaki atau tokoh-tokoh kartun.

5) Jembatan goyang

Jembatan goyang merupakan alat permainan edukatif outdoor yang terbuat dari besi. Cara pembuatan alat permainan ini cukup rumit dan membutuhkan keahlian khusus. Namun demikian alat permainan

⁴¹Fadillah.2018, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group.h.90-96

jembatan goyang ini bisa didapatkan di industri-industri pembuatan alat permainan outdoor. Untuk harganya sangat realistis tergantung ukuran, kerumitan, dan bahan yang digunakan.

6) Kereta putar

Kereta putar merupakan alat permainan edukatif outdoor yang terbuat dari besi yang disusun sedemikian rupa sehingga bisa diduduki dan berputar. Alat permainan ini bisa digunakan untuk beberapa anak sekaligus. Kereta putar sangat cocok dimainkan untuk anak usia 3-6 tahun.

7) Bola dunia

Bola dunia merupakan bentuk alat permainan edukatif outdoor yang sering dijumpai di lembaga PAUD. Alat permainan ini terbuat dari rangkaian besi yang disusun sedemikian rupa seperti bola dunia dan diberi warna yang menarik. Untuk mendapatkan alat permainan ini bisa dibeli langsung di industri-industri pembuatan alat permainan edukatif atau pesan langsung ke pengelasan.

8) Ular naga

Ular naga merupakan permainan edukatif tradisional outdoor. Permainan ular naga merupakan permainan tradisional yang terdiri beberapa anak yang membentuk seperti ular memanjang dan ada dua orang yang bertugas sebagai mulut ular naga. Kemudian teman-teman yang lain berjalan melewati atau memasuki mulut ular naga tersebut dan yang paling terakhir sendiri ditangkap, selanjutnya diminta memilih ikut kelompok yang mana. Permainan ini dikatakan selesai apabila semuanya telah

tertangkap. Adapun pemenangnya ditentukan melalui jumlah anggota yang mengikuti salah satu kelompok.⁴²

c. Manfaat Permainan Edukatif

Manfaat permainan edukatif terbagi tiga dalam manfaat permainan edukatif yaitu Ayunan, Pelosotan dan Ular naga

a. Manfaat permainan pelosotan

Permainan pelosotan bermanfaat untuk dapat melatih motorik kasar anak, ketangkasan, konsentrasi, dan kreativitas, terciptanya komunikasi, dan dapat melatih kerjasama dan juga berbagi.

b. Manfaat permainan ayunan

Permainan ayunan bermanfaat untuk dapat melatih motorik kasar anak, melatih keseimbangan, konsentrasi dan ketangkasan anak, dan melatih kerjasama anak. dan mengembangkan perilaku sosial anak. perkembangan perilaku sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan ayunan, yang dimana anak diajak bagaimana cara berbagi sesama teman.

c. Manfaat permainan ular naga

Permainan ular naga bermanfaat untuk melatih sosial emosional, kerja sama, dan fisik motorik anak usia dini. Permainan ini lebih menekankan pada kesenangan atau keceriaan. Biasanya dimainkan oleh anak-anak pada waktu sore atau siang dan malam hari pada saat bulan purnama.

C. Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian yang dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan

⁴²Fadillah.2018, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group.h.90-96

penelitian. Berdasarkan telah kepusatakaan yang peneliti lakukan, terdapat hasil penelitian berupa jurnal yang relevan dengan peneliti ini, yaitu:

1. Penelitian karya Dian Tri Utami, yang berjudul “ pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku sosial anak pada usia 5-6 tahun melalui dari lingkungan teman sebaya.⁴³ Penelitian dilaksanakan pada anak kelas B1 dan B2 di TK Humairoh Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar yang berjumlah 40 orang. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu observasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik berupa metode *chikuadrat* (χ^2). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa lingkungan teman sebaya di Taman Kanak-Kanak Humairoh Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar sudah baik artinya, gambaran lingkungan teman sebaya sudah menunjukkan adanya sikap keterlibatan, membantu, pengertian, dan bekerja sama di lingkungan anak, perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Humairoh Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar sudah baik, artinya gambaran perilaku sosial anak sudah menunjukkan perilaku atau sikap berkooperatif, bertoleransi, bertata krama, berempati, bersikap gigih, serta bisa menghargai keunggulan orang lain, ada pengaruh yang signifikan dari lingkungan teman sebaya

⁴³Dian Tri Utami, *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 1. No. 5. 2018

terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Humairoh Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Karena nilai $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, lingkungan teman sebaya memberikan pengaruh ataupun kontribusi terhadap perilaku sosial, yakni 57% yang termasuk ke dalam kategori cukup dan sisanya variabel lain yang mempengaruhi perilaku sosial (variabel X). Untuk gambaran perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Humairoh Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar diperoleh skor rata perilaku sosial yaitu sebesar 77,55% yang termasuk kategori baik, artinya perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Humairoh Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar sudah baik.

2. Penelitian ini karya Ratna Indriati, yang berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anak Di Paud Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo” tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan pada anak di PAUD Cinta Bunda Desa Baran Kabupaten Sukoharjo. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen semua atau quasi experiment dengan rancangan pre test post test dengan cara memberikan permainan edukatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 anak PAUD Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo. Hasil penelitian menunjukkan setelah dilakukan permainan edukatif jumlah anak dengan perkembangan normal meningkat dari 26,7 % menjadi 63,3 %. Dari uji Pared T-test program SPSS versi 18.0 diperoleh P sebesar 0,000 sehingga ilai $P < 0,05$ yang bearti H_a diterima dan H_o ditolak. kesimpulan dari penelitian ini adalah

ada pengaruh edukatif perkembangan anak di Paud Cinta Bunda Desa Baran Kabupaten Sukoharjo.⁴⁴

3. Penelitian ini karya Ajeng Rahayu Tresna Dewi yang berjudul “Pengaruh keterlibatan orang tua terhadap perilaku sosial emosional” Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh keterlibatan orang tua dalam bidang pendidikan terhadap perilaku sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Cipicung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian. *Ex Post Facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Kecamatan Cipicung dengan sampel yang diambil dari seluruh populasi. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi. Analisis menggunakan analisis regresi dengan bantuan SPSS 21.0 for Windows dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan keterlibatan orangtua terhadap perilaku sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan nilai Sig < 0,05 dengan koefisien determinasi sebesar 54.3 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.⁴⁵

Berdasarkan ketiga penelitian relevan diatas, maka penelitian menguraikan perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini diantaranya :

⁴⁴Ratna Indriati, *Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anak Di Paud Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo*, *Ijms – Indonesia Journal On Medical Science*, Vol. 3. No. 1. Januari 2016

⁴⁵Ajeng Rahayu, *Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak*, *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, Vol. 2. No. 2. Desember 2018, Hal. 66-74

Penelitian pertama meneliti tentang lingkungan teman sebaya terhadap perilaku sosial anak 5-6 tahun. Penelitian ini difokuskan pada perilaku sosial anak usia 5- 6 tahun.

Penelitian kedua meneliti tentang permainan edukatif terhadap perkembangan pada anak. adapun fokus penelitian ini adalah perkembangan anak melalui pengaruh permainan edukatif.

Penelitian ketiga meneliti tentang keterlibatan orang tua terhadap perilaku sosial emosional anak usia 5-6 tahun adapun fokus penelitian ini adalah pengaruh keterlibatan orang tua terhadap perilaku sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan ketiga penelitian diatas sama-sama menggunakan permainan edukatif dan perilaku sosial. Hanya saja fokus penelitian kedua tidak sama dengan penelitian ketiga dan pertama. Lebih jelasnya uraian diatas sama-sama memiliki perbedaan yang akan peneliti lakukan baik itu waktu, tempat, tahun, dan judul yang peneliti ambil adalah “Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Atfhal Muslimat Al-Washliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai TA.2019/2020”.

D. Kerangka Berfikir

Perilaku sosial merupakan hubungan dengan orang lain, yang dapat berhubungan dalam kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain. Atau dua individu dan dua anak dan juga bisa lebih.

Akibat adanya kegiatan perilaku sosial anak mudah pengaruh dalam kegiatan dari lingkungan masyarakat, maupun kegiatan sekolahnya. Dengan demikian sikap perilaku sosial anak dalam kkerjasama, tolong menolong, saling berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain.

Perilaku sosial dapat dikembangkan melalui dalam kegiatan permainan seperti permainan indoor maupun permainan outdoor, permainan edukatif indoor adalah permainan outdoor, permainan yang berada dalam ruangan. Sedangkan permainan outdoor permainan yang berada diluar ruangan, maupun di halaman sekolah atau lingkungan sekolah.

Adapun langkah-langklah yang dapat dilakukan peneliti pada pelaksanaan kegaitan permaiann edukatif indoor maupun permaian edukatif outdoor, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam persiapan peneliti terlebih dahulu memasuki kelas, yang menggunakan permainan edukatif indoor dan juga menyiapkan alat untuk menempel origami dan juga bermain pazzle huruf, dan peneliti menunjukan tema yang akan melakukan kegiatan belajar lalu menyakan kembali tema apa yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar.

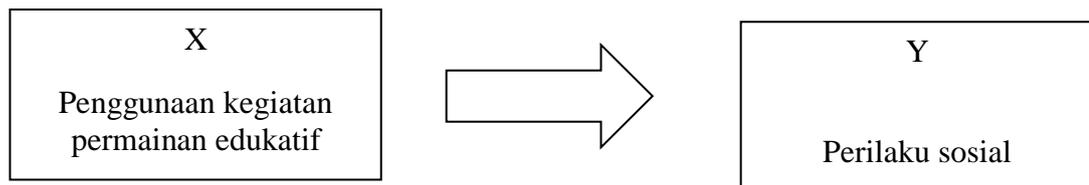
Persiapan untuk permainan ouatdoor peneliti terlebih dahulu menentukan dan menyiapkan tempat dan alat dalam permainan outdoor ayunan, pelosotan dan kegiatan permainan ular naga, kemudian peneliti menunjukan tema kepada anak dan menanyakan kepada anak tentang tema yang akan dilakukan.

- 2) Dalam pelaksanaan : peneliti terlebih dahulu memberikan cara melakukan kegiatan permainan indoor dengan membuat bentuk gambar sekolah dengan kertas origami, dan peneliti mengajak anak untuk melakukan permainan huruf

pazle. Pelaksanaan permainan outdoor peneliti dahulu memberikan cara untuk melakukan kegiatan permainan ayunan, pelosotan dan ular naga.

3) Dalam pelaksanaan evaluasi : peneliti bertanya tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan anak, dan peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan permainan edukatif tersebut.

Melalui melakukan kegiatan permainan edukatif indoor maupun outdoor dalam permainan pazzle huruf dan origami maupun permainan pelosotan, ayunan dan ular naga. Kiranya dapat mengembangkan perilaku sosial anak perilaku yang dilihat pada peneliti ini yaitu perilaku sosial anak dalam bekerjasama, tolong menolong dan saling berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap hasil penelitian. Berdasarkan uraian kerangka teori dan kerangka pikir, maka dapat ditarik hipotesis penelitian, yaitu: Terdapat pengaruh kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di raudhatul atfhal al-washliyah jln. cendrawasih dusun II desa citaman jernih perbaungan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini lokasi di lakukan di Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah, Kec, Perbaungan, Kab, Serdang Bedagai, Prov. Sumatera Utara. Lokasi tersebut dipilih karena sudah mempertimbangkan kemudahan dalam mendapatkan data, selain itu juga lokasi dekat dengan peneliti dan sesuai dengan kemampuan, baik itu menghemat waktu serta keterbatasan dana. Penelitian dilakukan mulai dari bulan Agustus hingga September.

Tabel 3.1 Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/ Minggu/ Tahun 2020/2021							
		September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Meminta Izin mengadakan penelitian kepada kepala sekolah								
2	Observasi awal ke tempat penelitian								
3	Membuat proposal								
4	Melakukan								

	teknik analisis data								
5	Membuat laporan penelitian								
6	Melakukan teknik keabsahan data								

B. Desain Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian maka yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu seluruh anak usia dini kelompok B (5-6 Tahun) di Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah Desa Citaman Jernih dusun II kecamatan Perbaungan yang terdirikan dari 2 kelas yaitu kelas Anggur berjumlah 18 dan kelas Apel berjumlah 18, dengan kseluruhan berjumlah 36 anak.

Tabel 3.2 Sempel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Anak
1.	Kelas Eksperimen	18
2.	Kelas Kontrol	18
Jumlah		36

Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Boring Total Sampling* karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel hal ini seroing dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 subjek, jumlah kelompok anggota populasi sama dengan jumlah kelompok sampel yang diinginkan, atau penelitian menggunakan taraf signifikan yang sangat kecil.⁴⁶ Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang masoing - masing kelas anak beruasia 5-6 tahun. Sampel untuk kelas eksperimen berjumlah 18 anak da kelas kontrol berjumlah 18 anak, dengan total keseluruhan populasi berjumlah 36 anak.

C. Defenisi Operasional

Variable pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu variable bebas (Permainan Edukatif) variable Terkait (Perilaku Sosial). Untuk menghindari kesalah pahaman, maka diuraikan defenisi operasional setiap variable, yaitu :

1. Permainan edukatif adalah permainan yang menyenangkan dirancang untuk tujuan latihan atau sebagai sarana untuk melatih kemampuan anak.

Definisi operasuional : permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan suatu cara alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampun bahsa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagiannya.

Kegiatan permainan edukatif yang akan dibawakan yaitu :

⁴⁶Maisarah (2019), *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (Medan: Akasha sakti, h.44

- Mengenalkan alat permainan edukatif
- Mengenalkan Ape Indoor
- Mengenalkan Ape Outdoor
- Kegiatan permainan Ular naga
- Kegiatan permainan Alat permainan Edukatif, Ayunan, Pelosotan Keeta Putar.

2. Perilaku Sosial adalah tingkah laku yang ditiru anak yang ditunjukkan melalui proses berinteraksi anak dengan orang lain. Perilaku sosial anak berhubungan dengan tingkah laku anak terlihat dari perilaku anak saat berkerja sama dengan temannya, dapat berbagai permainan dengan teman, dan menunjukkan sikap empati dengan temannya.

Definisi operasional : Perilaku sosial merupakan perilaku yang dilakukan secara sukarela yang dapat menguntungkan atau menyenangkan orang lain tanpa antisipasi reward eksternal.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel adalah sebahagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁷ Sesuai dengan judul penelitian, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu: anak usia dini kelompok B (5-6 tahun) di Raudhatul Atfhal (RA) yang berjumlah 60 anak dan terdistribusi pada dua kelas. Penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, yang dilakukan

⁴⁷Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, h.80-81.

secara acak yaitu dengan menuliskan nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikertas, lalu setiap guru mengambil satu kertas. Jika guru mendapatkan kertas kosong maka berarti kelas tersebut tidak diteliti, jika guru mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok eksperimen maka kelasnya dijadikan sebagai kelompok yang menerapkan *treatment* kegiatan permainan edukatif. Sedangkan guru yang mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok kontrol maka kelasnya dijadikan sebagai kelompok yang tidak menerapkan *treatment*. Oleh karena itu 2 kelas populasi dijadikan sebagai sampel, berdasarkan tehnik acak maka terpilihlah 1 kelas yang terdiri dari 18 anak di Raudhatul Athfal Al-washliyah.

Setelah dilakukan pengacakan peran yang bertujuan untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka diperoleh bahwa kelas A berperan sebagai kelompok eksperimen yang akan menggunakan Kegiatan Permainan Edukatif, dan kelas B berperan sebagai kelompok kontrol atau pembanding yang tidak menggunakan Kegiatan Permainan Edukatif.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimental. Quasi Eksperimental Desain.⁴⁸ Desain dengan tipe *Non Equevalent Control Group Design*, penelitian ini terdiri 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana nantinya akan diberi perlakuan yng berbeda. Pada kelas eksperimen tidak menggunakan kegiatan permainan edukatif sedangkan pada kontrol guru kontrol menggunakan kegiatan permainan edukatif atau menggunakan pembelajaran outdoor (luar ruangan).

⁴⁸Sugiyono (2016).*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitattif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, h.77-79.

Tabel 3.3 Desain Eksperimen dan kontrol

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O₁	X	O₂
Kontrol	O₃	–	O₄

Keterangan:

O₁: treatment awal sebelum menggunakan kegiatan permainan edukatif

O₂: Observasi setelah menggunakan kegiatan permainan edukatif

X: Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan kegiatan permainan edukatif

O₃: Observasi awal kelas kontrol tidak menggunakan kegiatan permainan edukatif

O₄: Observasi setelah kelas kontrol tidak menggunakan kegiatan permainan edukatif

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Berisi uraian tentang macam spesifikasi instrument yang digunakan dalam pengumpulan data.⁴⁹ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dimana observasi adalah cara menghimpun bahan – bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis sesuai dengan apa yang ada dijadikan sebagai pengamatan. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati tingkah laku perilaku sosial individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat

⁴⁹Suharsimi Arikunto,(2010).*Pedoman Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, h.173 Alfabeta, h.80-81.

diamati. Lembar observasi berisikan daftar perilaku yang mungkin akan muncul dan akan di amati ketika anak diberi penerapan kegiatan permainan edukatif. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberi cheklis pada kolom skor yang telah sesuai.

Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu: lembar observasi dan rubik penilaian pada anak suia dini disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang disajikan pada Tabel dibawah ini :

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Perilaku Sosial Anak

Variabel	Indikator	Deskriptor	Jumlah
Perilaku Sosial	a. Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	2
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	
	b. Simpati	Anak berusaha menolong temannya	2
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	
	c. Kemurahan hati	Anak mau memberikan atau meminjamkan sesuatu kepada temannya	1
	e. Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	2
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	
	d. Sikp tidak mementingkan diri	Anak mau mengalah dengan temanya	2

Variabel	Indikator	Deskriptor	Jumlah
	sendiri	Anak tidak mementingkan diri sendiri	
	e. Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	1
	f. Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	1
	g. Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	1
	h. Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	1
	i. Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial	2
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	
Total			15

Tabel 3.5 Rubrik penilaian observasi untuk perilaku sosial anak

No	Kemampuan	Belum berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1.	Anak bekerjasama dalam bermain	Anak belum mau bermain bersama temanya	Anak mulai mau bermain dengan temanya dengan bantuan guru	Anak bermain dengan temanya namun masih sering berantem	Anak bekerjasama dalam bermain tanpa bantuan guunya.
2.	Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	anak belum mau untuk membantu teman menyelesaikan tugas kelompok bersama	Anak mulai mau membantu menyelesaikan tugas kelompok apabila disuruh oleh guru	Anak menyelesaikan tugas kelompok bersama tanpa disuruh guru	Anak menyelesaikan tugas kelompok secara kompak dengan baik dan percaya diri
3.	Anak berusaha menolong temannya	anak tidak mau menolong teman nya yang terjatuh	Anak mulai menolong dan berusaha membantu temanya yang terjatuh	Anak berusaha menolong teman yang terjatuh tanpa disuruh gurunya	Anak secara langsung berusaha menolong teman yang terjatuh dengan rasa peduli yang tinggi
4.	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	Anak tidak mau menghibur dan bersikap cuek jika temannya yang sedang sedih	Anak mulai menghibur teman yang sedang sedih apabila disuruh guru	Anak menghibur teman yang sedang sedih tanpa disuruh guru	Anak semangat dan percaya diri untuk menghibur temannya yang sedang sedih
5.	Anak mau memberikan atau meminjamkan sesuatu kepada temannya	Anak tidak mau untuk meminjamkan barang miliknya kepada temanya	Anak mulai mau meminjamkan tetapi ketika disuruh oleh gurunya	Anak memberikan atau meminjamkan sesuatu tanpa disuruh guru,	Anak menawarkan dan memberikan teman untuk meminjamkan sesuatu tanpa disuruh gurunya
6.	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	Anak belum mau bersikap rahma dengan guru-gurunya	Anak mulai memberikan sikap rahma dengan guru-gurunya	Anak bersikap rahma dengan guru-guru tanpa malu-malu	Anak sudah terbiasa bersikap rahma dengan guru-guru tanpa malu-malu

7.	Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	Anak belum mau bersikap rahma dengan teman sebayanya	Anak mulai mau bersikap rahma dengan teman sebayanya namun di suruh oleh gurunya	Anak bersikap rahma dengan temannya tanpa disuruh oleh gurunya	Anak bersikap rahma dan percaya diri dengan teman sebayanya
8.	Anak mau mengalah dengan temanya	Anak tidak mau mengalah dengan temanya saat bermain	Anak mulai mau mengalah dengan temanya namun disuruh oleh guru	Anak mau mengalah dengan temanya tanpa disuruh gurunya	Anak secara langsung mau mengalah dengan temanya saat sedang bermain
9.	Anak tidak mementingkan diri sendiri	Anak tidak mau untuk masuk kelompok belajar dengan temanya	Anak mulai mau masuk kelompok belajar dengan temanya tetapi disuruh oleh guru	Anak mau masuk kelompok belajar dengan temanya tanpa memilih-milih teman akrabnya	Anak masuk kelompok belajar dengan temannya tanpa mementingkan diri sendirinya
11.	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	Anak tidak mau mengikuti temannya atau menirukan seseorang yang berperilaku baik	Anak mulai mau meniru temanya yang berperilaku baik kepada teman yang lainnya	Anak mengikuti guru atau teman yang berperilaku baik	Anak semangat dan percaya diri untuk berperilaku yang baik
12.	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	Anak belum mau bersahabatan dengan teman yang lainnya	Anak mulai mau terbuka untuk membina persahabatan dengan temannya	Anak mau membina persahabatan atau berteman dengan teman yang lainnya	Anak berinisiatif membangun persahabatan dengan teman-temannya
13.	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	Anak belum mau menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	Anak mulai mau menunjukan sifat menjadi yang terbaik dengan bantuan gurunya	Anak mau menunjukkan sifat menjadi baik namun masih berlomba-lomba memenagkan permainan	Anak percaya diri menunjukan sifat menjadi yang terbaik tanpa arahan gurunya
14.	Anak berada	Anak belum	Anak mulai mau	Anak mau	Anak langsung

	diposisi temannya yang sedang kesusahan	mau untuk membantu teman yang sedang kesusahan	berada posisi teman yang sedang kesusahan dengan bantuan gurunya	berada posisi temannya yang sedang kesusahan namun masih di bantu oleh gurunya	berada diposisi temanya yang sedang kesusahan
15.	Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	Anak tidak mau untuk mengakui kesalahannya saat ia mengganggu temanya	anak mulai mengakui kesalahannya saat ia menyakiti atau mengganggu temanya	Anak mengakui kesalahannya saat ia menyakiti atau mengganggu temanya	Anak secara langsung meminta maaf tidak menyakiti atau mengganggu temanya lagi

Tabel 3.6 Instrumen Lembar Observasi Untuk Perilaku Sosial Anak 5-6 Tahun

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain				
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak				
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya				
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih				
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih				
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru				
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya				
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya				
		Anak tidak mementingkan diri sendiri				
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik				
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya				

8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik				
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan				
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial				
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Sekor pencapaian :

Bb : 1

Mb : 2

Bsh : 3

Bsb : 4

Penilaian observasi = $\frac{n}{N} \cdot 100$

Penjelasan : n : nilai hasil observasi

N : nilai skor tertinggi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sehingga akan didapat hasilnya berupa generalisasi dari pembuktian hipotesis. Teknik analisis data pada penelitian ini akan menggunakan dua statistik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.⁵⁰

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berkenaan dengan bagaimana cara mendiskripsikan, menggambarkan, menjabarkan, atau menguraikan data yakni 1) menentukan ukuran dari data seperti nilai modus, rata-rata dan nilai tengah (median); 2) menentukan ukuran variabilitas data seperti, varian, tingkat penyimpangan (deviasi standar), jarak (tange); 3) menentukan ukuran bentuk data, *skewness*, kurtosis, plot books.⁵¹ Perhitungan atau analisis statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan *SPSS 22.0 for windows* pada menu Analyze dan submenu Statistics Descriptive.

2. Uji Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk mengkaji, menaksir dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau ciri dari suatu populasi. Oleh karena itu statistik inferensial disebut juga statistik

⁵⁰Sugiyono,(2016) *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*,Bandung: Alfabeta,h.207 Jakarta: Rineka Cipta, h.173 Alfabeta, h.80-81.

⁵¹ Syofyan Siregar, (2016), *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 2.

induktif dan statistik penarikan kesimpulan.⁵²Asumsi dasar dalam penggunaan analisis statistika bahwa: sampel penelitian berasal dari populasi berdistribusi normal, dan penyimpangan yang terjadi di dalam kelompok-kelompok tidak jauh berbeda. Dengan demikian, maka akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data sebelum menguji hipotesis statistik pada penelitian ini. Perhitungan atau analisis statistik inferensial pada penelitian ini menggunakan SPSS 22.0 for windows, namun tetap akan dijelaskan rumus secara manual serta tujuan ujinya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Suatu data yang membentuk distribusi normal adalah seimbang antara nilai yang tinggi dengan nilai yang rendah. Sebelum peneliti menggunakan teknik statistik parametrik, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu.⁵³Pengujian ini menggunakan uji *liliefors* dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ disajikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots,$

Z_n menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

\bar{X} :Rata-rata

S :Simpang baku sampel

⁵² Syofyan Siregar, (2016), *Statistika Deskriptif*. h. 2.

⁵³Indra Jaya (2018). *Penerepan statistik*.h. 251-255.

- 2) Untuk tiap angka baku ini dengan menggunakan distribusi normal dihitung peluang F:

$$F(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$$

- 3) Selanjutnya dihitung proporsi yang lebih kecil atau sama dengan Z_i .
Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- 4) Hitunglah Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlakny.
- 5) Setelah itu, ambil mana harga yang paling besar mutlak yang besar (L_0) di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini L_0
- 6) Untuk kita dapat menerima atau menolak hipotesis nol, untk kita perlu bandingkan L_0 dengan nilai kritis L untuk taraf nyatanya $\alpha = 0,05$.

Dengan kriteria:

Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, maka sampel berdistribusi normal.

Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$, maka sampel tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu data yang dibandingkan sejenis atau bersifat homogen atau sebaran antara bagian data homogen.⁵⁴Pengujian yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- 1) Cari F_{hitung} dengan rumus:

⁵⁴Indra Jaya (2018). *Penerepan statistik*.h. 250.

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

- 2) Tetapkan α yaitu 0,05
- 3) Hitung $F_{\text{tabel}} = F(n \text{ varians besar} - 1, n \text{ varians terkecil} - 1)$
- 4) Bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan kriteria:

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka sampel bervarians homogen.

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka sampel bervarians heterogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Dikarenakan sampel berdistribusi normal dan bervarians homogen, maka perhitungan menggunakan uji-t dengan rumus yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}}}$$

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n} + \frac{1}{n} \right)}}$$

Keterangan:

t : Luas daerah yang dicapai

n_1 : Banyak anak pada sampel kelas eksperimen

n_2 : Banyak anak pada sampel kelas kontrol

S_1 : Simpangan baku pada kelas eksperimen

S_2 : Simpangan baku pada kelas kontrol

\bar{X}_1 : Rata-rata selisih kelas eksperimen

\bar{X}_1 : Rata-rata selisih skor kelas kontrol -2

Kriteria pengujian kriteria dalam mengambil kesimpulan jika jumlah sampel dan varians sama.⁵⁵

Tolak H_0 Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$

Terima H_0 Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

Untuk mencari t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$

⁵⁵Indra Jaya (2018). *Penerepan statistic Untuk Pendidikan*. Medan Perdana Publishing h. 19.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN UMUM

1. Profil sekolah

a. Sejarah Singkat Berdirinya Raudhatul Athfal Muslimat Al-Washliyah Desa Citaman Jernih Perbaungan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah pada bulan Januari tahun 2021, pada Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah yang beralamatkan di Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih, Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara, Kota Medan, ini pada awalnya pihak yayasan di tahun 1994 berdiri TPA (Tempat pembelajaran Alquran), pada awalnya di tahun 2005 pihak yayasan berinisiatif untuk menganti nama sekolah TPA menjadi RA tersebut. Dan hal asil Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah Perbaungan ini memiliki dua ruang kelas.

a. Profil Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah pada bulan Januari Tahun 2021, pada Raudhatul Athfal Muslimat Alwashliyah yang beralamatkan di Jln. Candrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara, Kota Medan ini, maka diperoleh profil sekolah RA Muslimat Al-washliyah Perbaungan yaitu :

Nama Sekolah : RA Muslimat Al-washliyah

Provinsi : Sumatra Utara

Kecamatan : Perbaungan

Desa/Kelurahan : Citaman Jernih

Jalan Dan Nomor : Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih
Kode Pos : 20586
Telepon : 081375778411
Status Sekolah : Swasta
Tahun Terbit : 2005
No. Izin PAUD : 464/Kw.02/2-e/PP.00/04/2020
No. Izin RA : 101212180046

b. Visi dan Misi RAudhatul Athfal Muslimat Alwashliyah Desa Citaman Jernih

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah pada bulan Januari Tahun 2021, pada Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah yang beralamatkan di Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Ciataman Jernih , Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara, Kota medan , maka visi, misi dan motto dari sekolah ini ialah :

1) Visi

Menyiapkan generasi penerus bangsa yang sehat, cerdas, kreatif, Inovatif dan islami.

2) Misi

- a) Menghantarkan generasi yang islami
- b) Membentuk jiwa anak qur'ani
- c) Mengembangkan seluruh potensi
- d) Mengembangkan kreatifitas anak
- e) Meningkatkan kulalitas pendidik berkarakter

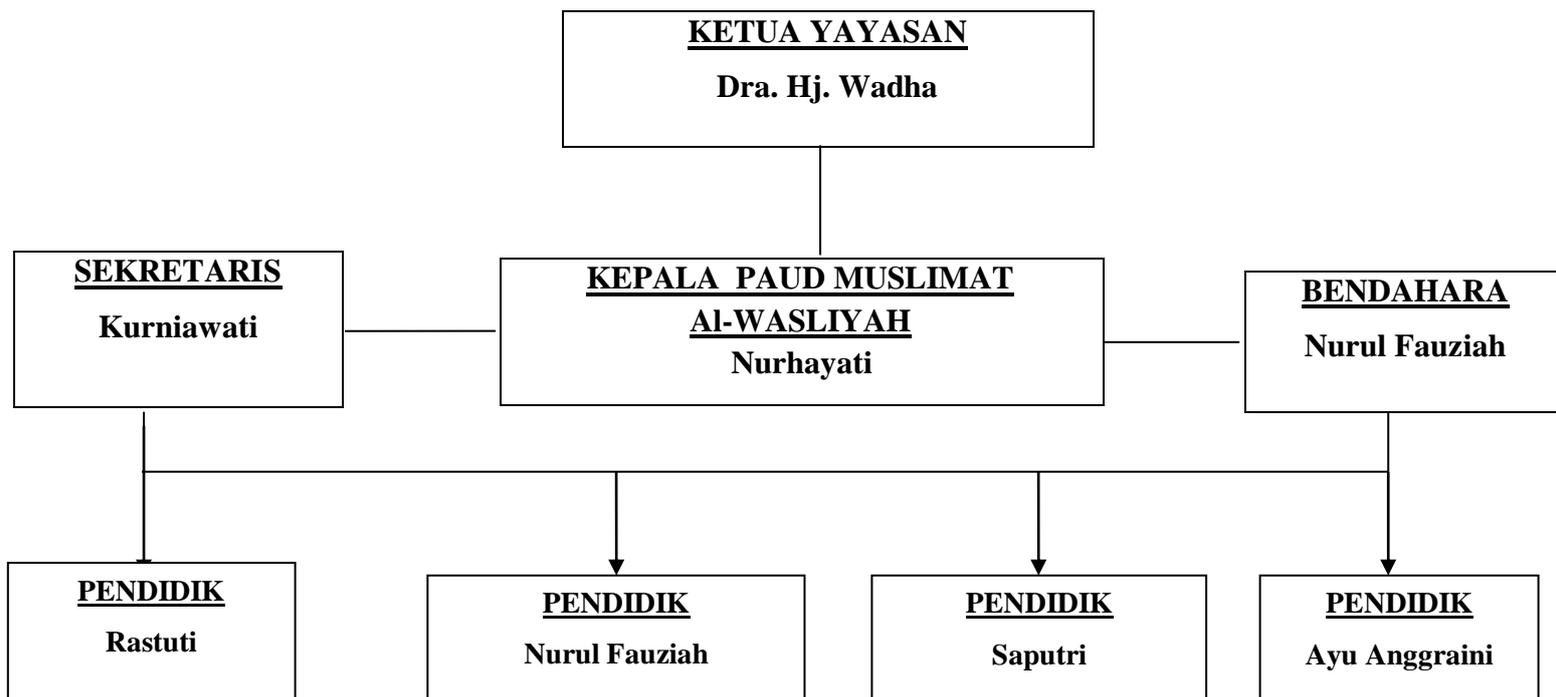
3) Motto

Bersih dalam jiwa, sopan bertutur kata hebat dalam agama, berahklak mulia, berguna di dunia.

c. Struktur Organisasi raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah Desa Citaman Jernih

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepala sekolah pada bulan Januari Tahun 2021, pada Raudhatul Athfal Muslimat Alwashliyah yang beralamatkan di Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara Kota Medan, telah diperoleh struktur organisasi RA Muslimat Al-washliyah Perbaungan yaitu :

Gambar 4.1 Bagan Struktur Organisasi RA Peduli Kasih



2. Tenaga Kependidikan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepala sekolah pada bulan Januari 2021, pada Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah yang beralamatkan di Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatra Utara Kota Medan, telah diperoleh tenaga pendidikan di RA Muslimat Al-washliyah Perbaunagan yaitu :

Table 4.1 Tenaga Kependidikan di RA Muslimat AL-Washliyah Citaman Jernih

No	Nama	Pendidikan Terakhir
1.	Nurul Fauziah	S1
2.	Rastuti	S1
3.	Ayu Anggraini	S1
4.	Saputri	SMA

Sumber data : Dokumentasi RA Muslimat Al-Washliyah Citaman

Jernih Bulan Januari 2021

Kualifikasi guru yang terdapat pada pasal 25 yang menjelaskan bahwa seorang pendidik atau guru pada jenjang RA/TK haruslah memiliki ijazah dipolma empat atau S1 dalam bidang pendidikan anak usia dini, di Raudhatul Athfal Muslimat Alwashliyah ini terdapat 3 guru yang memiliki S1 dan satu yang tidak Tamat S1. PAda guru yang berada pada jenjang SMA hanya untuk melengkapi standar sebagai guru pendamping.

a. Siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepala sekolah pada bulan Januari Tahun 2021, pada Raudhatul Athfal Muslimat Alwashliyah yang beralamatkan di Jln. Candrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatra Utara Kota Medan, telah diperoleh jumlah siswa di Raudhatul Athfal Muslimat Alwashliyah,Perbaunga yaitu :

Table 4.2 Jumlah Siswa

Kelas	Jumlah Anak
Anggur	18 siswa/siswi
Apel	18 siswa/siswi

Sumber data : Dokumentasi Ra Peduli Kasih Laut Dendang Bulan Januari 2021

b. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepala sekolah pada bulan Januari Tahun 2021, pada Raudhatul Athfal Muslimat Al-washliyah yang beralamatkan di Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatra Utara kota Medan, telah diperoleh sarana dan prasarana di RA Muslimat Al-washliyah Perbaungan yaitu :

Table 4.3 Sarana Dan Prasarana

No	Unit	Jumlah	Ket/ Kondisi
1.	Kantor	1	Baik
2.	Ruang kelas	2	Baik

3.	Meja panjang	8	Baik
4.	Papan Tulis	2	Baik
5.	Penghapus	2	Baik
6.	Spidol	2	Baik
7.	Majalah	45	Baik
8.	Gambar-gambar dinding	20	Baik
9.	Permainan indoor	5	Baik
10.	Permainan outdoor	4	Baik
11.	Rak sepatu	2	Baik
12.	Kotak P3K	1	Baik
13.	Kamar Mandi	1	Baik
14.	Bendera	1	Baik
15.	Mikrofon	1	Baik
16.	Kipas Angin	2	Baik
17.	Keranjang Sampah	4	Baik
18.	Sapu	2	Baik
19.	Kain pel	2	Baik
20.	Kotak Tas anak	30	Baik

Sumber data: Dokumentasi RA Muslimat Al-washliyah Perbaungan Bulan

Januari Tahun 2021

B. TEMUAN KHUSUS

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang ada pada penelitian ini telah diumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Lembar observasi telah disusun akan digunakan untuk mengamati data perilaku sosial anak. Pada saat kegiatan beralangung, anak-anak diobservasi dengan menggunakan instrumen yang sudah dipersiapkan sebelumnya hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran tentang data dan hasil observasi yang dilaksanakan,, maka kegiatan dilakukan pada kelas eksperimen yang berjumlah 18 anak dan pada kelas kontrol berjumlah 18 anak. Pada penelitian ini, kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial yang bertujuan untuk menarik minat anak. Sebelum diadakannya penelitian, terlebih dahulu dilakukan pre test yang bertujuan untuk mengetahui perubahan atau pengaruh dari kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial pada anak usia dini.

2. Hasil Obervasi Pada Kelas Eksperiment

Berikut ialah hasil yang di peroleh dari kegiatan observasi tentang perilaku sosial anak dengan kegiatan permainan edukatif pada kelompok a (usia 5-6 tahun) RA Muslimat Alwashliyah Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan.

Table 4.4 Hasil Observasi kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen Pre Test (Y ₂)	Kelas Eksperimen Post Test (X ₂)
A01.	65	70
A02.	61,7	70
A03.	60	68,5

A04.	61,7	71,5
A05.	55	66,5
A06.	55	67,5
A07.	58,3	62,5
A08.	45	63
A09.	53,3	65
A10.	53,3	68
A11.	43,3	70
A12.	46	67
A13.	55	61,5
A14.	56	69
A15.	70	66,5
A16.	50	62
A17.	65	72,5
A18.	43	63,5
Jumlah	996,6	1204,5
Rata-rata	55,37	66,92
Modus	55	70
Median	55	76,25

Berdasarkan table diatas, telah diketahui bahwa hasil observasi pada kegiatan permainan edukatif pada pre test dikelas eksperimen telah diperoleh nilai yang rata-rata 55,37 dengan nilai yang terendah ialah 43 dan nilai yang paling tinggi ialah 61,7. Sedangkan pada modus ialah 55 dan mediannya ialah 55, kemudian kegiatan permainan edukatif pada post test dikelas eksperimen ialah dengan di peroleh nilai rata-rata 66,92 dengan nilai yang terendah ialah 62 sedangkan nilai tertinggi ialah 72,5 dengan modus 70 dan mediannya 76,25.

3. Hasil Observasi pada Kelas Kontrol

Dibawah ini ialah hasil observasi tentang perilaku sosial anak melalui bermain edukatif indoor pada kelompok b (usia 5-6 tahun) RA Muslimat Alwashliyah Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan.

Table 4.5 Observasi Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol Pre Test (Y₂)	Kelas Kontrol Post Test (X₂)
B01.	41,6	66,5
B02.	45	65,5
B03.	46,6	65
B04.	48,3	65
B05.	38,3	65,5
B06.	50	65,5
B07.	33,5	61,5
B08.	58,3	61
B09.	45	65
B10.	55	64
B11.	43,3	64
B12.	40	64
B13.	53,3	60,5
B14.	48,3	66
B15.	56,6	63,5
B16.	43,3	61,5
B17.	61,7	67,5
B18.	38,8	62,5
Jumlah	846,4	1154
Rata-rata	47,02	64,11
Modus	45	65,5
Median	45,8	64,5

Berdasarkan table diatas, telah diketahui bahwa hasil observasi pada kegiatan permainan edukatif pada pre test dikelas kontrol memperoleh nilai yang rata-ratanya 47,02 dengan nilai yang terendahnya 33,5 dan nilai tertinggiya ialah 61,7. Sedangkan pada modus ialah 45 dan mediannya ialah 45,8 kemudian bermain edukatif indoor pada post test dikelas kontrol ialah dengan diperoleh nilai yang rata-ratanya 64,11 dengan nilai yang terendahnya ialah 61 sedangkan nilai tertinggiya ialah 67,5 dengan modus 65,5 dan mediannya 64,5.

4. Nilai Pre Text Perilaku Sosial Anak pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah pemberian pre test diatas, maka diperoleh nilai rata-ratanya pada perilaku sosial anak melalui kegiatan permainan edukatif pada kelas eksperimen berjumlah 55,37, sedangkan nilai rata-rata pada perilaku sosial dikelas kontrol ialah 47,02. Dari pengujian awal yang diberi, maka nilai pre test pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol yang terletak pada kelas yang berbeda telah memiliki tahapan perkembangan awal yang sama (normal).

Table 4.6 Hasil Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

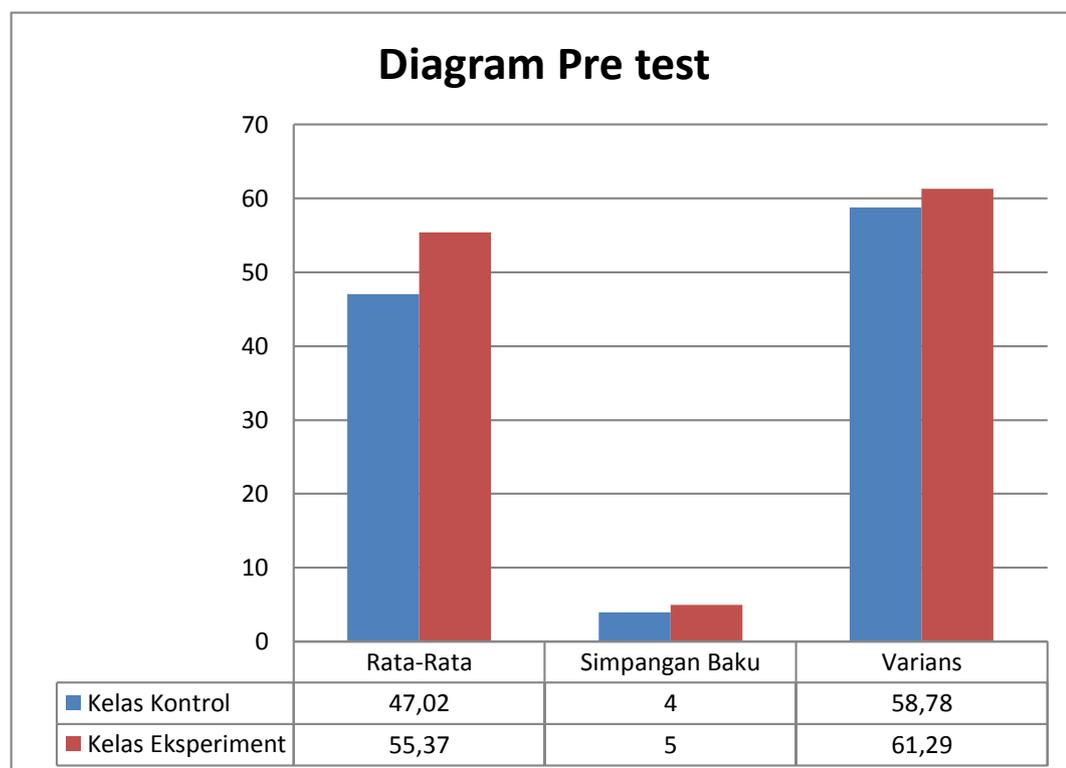
No	Stastistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	18	18
2.	Jumlah Skor	996,6	846,4
3.	Rata-rata	55,37	47,02
4.	Simpangan Baku	7,82	7,66

5.	Varians	61,29	58,78
6.	Maksimum	43	38,8
7.	Minimum	65	41,6

Berdasarkan informasi pada table diatas, maka dapat dilihat pada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam hal hitungan stastistik pre test pada sebelum diberikannya perlakuan yang berbeda.

Berikut akan disajikan dalam bentuk diagram untuk menjelaskan perbedaan perhitungan stastiska pre test pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.

Gambar 4.2 Diagram Data Pre Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Dilihat dari gambar diatas, terlihat nilai rata-rata dikelas eksperimen ialah 55,37, sedangkan pada kelas kontrol ialah 47,02. Perbedaan rata-rata keduanya ialah sedangkan simpangan baku pada kelas eksperimen ialah 7,82 (5) lalu dikelas kontrol berjumlah 7,66 (4), perbedaaan simpangan bakunya ialah 16. kemudian pada varians dikelas eksperimen ialah 61,29 dan dikelas kontrol 58,78, perbedaan variansnya ialah 2,51.

5. Nilai Post Test Perilaku Sosial Anak Pada Kelas Eksperiment Dan Kelas Kontrol

Setelah diketahuinya tahapan perkembangan perilaku sosial anak pada thap awal, setelah itu pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol diberi perlakuan. Pada kelas eksperimen akan diberi penerapan dengan kegiatan permainan edukatif dengan menggunakan bebrapa media yang digunakan sebagai alat untuk kegiatan permainan anak sambil belajar, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode tanya jawab. Kemudian, diakhir pertemuan, anak-anak kembali diberikan post test. Tujauannya ialah untuk mengetahui perkembangan perilaku sosial anak setelah diterapkannya kegiatan permainan edukatif pada kelas eksperimen juga kelas kontrol.

Dibawah ini ialah cakupan ringkasan hasil post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

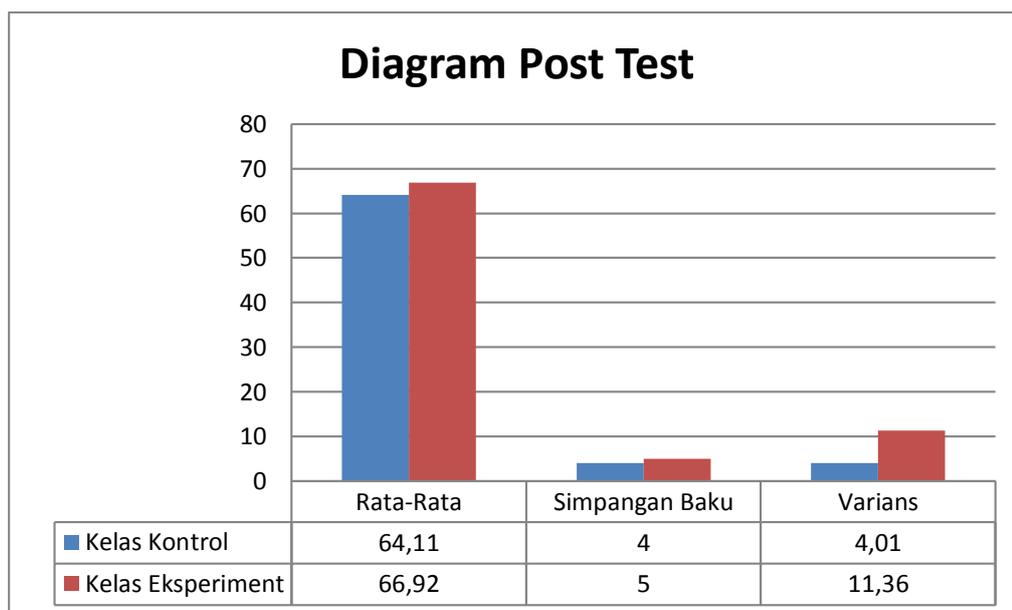
Table 4.7 Hasil Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Stastistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	18	18
2.	Jumlah Skor	1204,5	1154
3.	Rata-rata	66,92	64,11

4.	Simpangan Baku	3,37	2
5.	Varians	11,36	4,01
6.	Maksimum	63.5	62,5
7.	Minimum	70	66,5

Dibawah ini akan disajikan perbedaan perhitungan stastika pada post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan melalui batang diagram.

Gambar 4.3 Diagram Data Post Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Dilihat dari gambar diatas, terlihat nilai rata-rata dikelas eksperimen ialah 66.92, sedangkan pada kelas kontrol ialah 64.11. Perbedaan rata-rata keduanya ialah sedangkan simpangan baku pada kelas eksperimen ialah 3,32 (5) lalu dikelas kontrol berjumlah 2 (4), perbedaaan simpangan bakunya ialah 1,32. kemudian pada varians dikelas eksperimen ialah 11.36 dan dikelas kontrol 4.01 perbedaan variansnya ialah 7,35.

Table 4.8 Nilai Rata-rata Post Test dan Pre Test

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
Jumlah Nilai	996,6	1204,5	846,4	1154
Rata-rata	55,37	66,92	47,02	64,11

6. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas Data

Jika ingin menguji normalitas data maka perlu menggunakan uji Liliefors dimana hal ini bertujuan untuk memberi tahu apakah data penelitian telah memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel yang berdistribusi normal dikatakan jika dipenuhi $L_o < L_{tabel}$ pada tarafsignifikan $\alpha = 0,05$

Secara ringkasnya, perhitungan data hasil penelitian akan diperhatikan pada table dibawah ini.

Table 4,9 Data Hasil Uji Normalitas

Kelas	Pre Tes			Post Test		
	L_o	L_{tabel}	Keterangan	L_o	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,184	0,6535	Normal	18	0,33	Normal
Kontrol	0,244	0,827	Normal	18	2	Normal

Uji normalitas pada data pre test yang berada pada kelas eksperimen diperoleh

$L_o (0,184) < L_{tabel} (0,6535)$ lalu data pre test pada kelas kontrol diperoleh nilai $L_o (0,244)$, $L_{tabel} (0,827)$. Dari data post test pada perkembangan perilaku sosial pada anak dikelas eksperimen diperoleh $L_o (18) < L_{tabel} (0,33)$ dan adata post test dari kelas kontrol

berdistribusi normal. Dimana, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ telah memiliki kepercayaan nilai sebesar 95%.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang di pakai berasal dari populasi yang bersifat homogeny atau tidak. Untuk pengujian homogenitas ini, maka perlu digunakan uji kesamaan antara kedua variannya yaitu uji f. jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 dinyatakan diterima dengan derajat kebebasan pembolilang = $(n1 - 1)$ dan derajat kebebasan penyebut = $(n2 - n1)$ dengan taraf nyatanya $\alpha = 0,05$.

Dibawah ini ialah hasil perhitungan uji homogenitas pada interaksi sosial anak yang disajikan pada table berikut :

Table 4.10 Data Hasil Uji Homogenitas

Data	Varians Terbesar	Varians Terkecil	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pre Test	61,29	58,78	1,042	2,484	Homogen
Data	Varians Terbesar	Varians Terkecil	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Post Test	11,36	4,01	2,832	3,196	Homogen

Dilihat dari table diatas, uji homogenitas pada pre test nilai varians terbesarnya berjumlah 61,29 varians terkecilnya 58,78, $F_{hitung} (1,042) < F_{tabel} (2,484)$ sedangkan data post test varians terbesarnya 11,36 varians yang terkecil 4,01, $F_{hitung} (2,832) < F_{tabel} (3,196)$, untuk itu, maka disimpulkanlah bahwa distribusi data pre test data post test dalam perlakuan sosial anak melalui metode cerita dan bermain pada kelas eksperimen dan menggunakan metode Tanya jawab pada kelas kontrol adalah homigenitas.

Setelah diketahuinya bahwa kelas eksperimen telah berdistribusi normal dan juga homogen, maka pada tahapan selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis. Namun, pada pengujian hipotesis ini akan menggunakan uji t.

Pengujian uji t ini dilakukan hanya pada satu pihak sehingga criteria untuk menerima atau menolak H_0 adalah jika $t_{hitung} >$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ H_a diterima dan ditolak.

1. Kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Al-Washliyah Desa Citaman Jernih Perbaungan.

Telah diperoleh nilai t_{hitung} 4,692 dengan taraf $\alpha = 0,05$ yang didapat dari table t pada dk 16 yang diperoleh pada nilai t table = 2,119. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi, disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Ra Muslimat Al-Washliyah Desa Citaman jernih Perbaungan.

2. Ada perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Al-washliyah Desa Citaman Jernih Perbaungan.

Telah didapat nilai $t_{hitung} = 2,3$ dengan taraf nilai $\alpha = 0,05$ yang didapat pada table t dengan dk 16 yang diperoleh nilai t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, disimpulkan, ada pengaruh permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak 5-6 tahun di RA Muslimat Al-Washliyah desa Citaman Jernih perbaungan.

3. Ada terdapat pengaruh kegiatan permainan edukatif dengan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di RA Muslimat Al-Washliyah Desa Citaman Jernih Perbaungan.

Berdasarkan hasil analisa data telah terbukti bahwa perbedaan yang penting terhadap perilaku sosial pada anak yang mengikuti kegiatan dengan menggunakan kegiatan permainan edukatif dengan permainan edukatif. Untuk itu dapat diketahui melalui hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, yang diketahui nilai pada kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} = 4,692$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ yang didapat pada table t pada dk 16 diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,119$. Hasil perhitungan tersebut telah menunjukkan bahwa jumlah $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hasil penelitian menunjukkan signifikan.

Sedangkan, pada nilai yang dikelas kontrol didapat nilai $t_{hitung} = 2,3$ dengan taraf nilai $\alpha = 0,05$ yang didapat dari table t pada dk 16 dicapai nilai $t_{hitung} = 2,119$ hasil perhitungan tersebut telah menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga, hasil penelitian ini adalah signifikan. Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, maka kelompok anak yang diberi kegiatan permainan edukatif telah memiliki perkembangan perilaku sosial yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan anak yang menggunakan permainan edukatif pada kelompok usia 5-6 tahun di RA Muslimat Al-washliyah Desa Citaman Jernih perbaungan.

Table 4.11 Data Hasil Uji Hipotesis

No	Uji Hipotesis	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen	4,692	2,119	$T_{hitung} > T_{tabel}$
2	Kelas Kontrol	2,3	2,119	$T_{hitung} > T_{tabel}$

Sedangkan, hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, telah diketahui bahwa nilai post-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai $t_{hitung} = 0,993$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat pada table t pada dk 32 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,036$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil

penelitian adalah signifikan. Berikut disajikan dalam bentuk table hasil perhitungan uji hipotesis nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 4.12 Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Posttest

Kelas Eksperimen Dan Kelas kontrol

Skor Rata-Rata Nilai Post Test		DK	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Kelas eksperimen	Kelas Kontrol				
133,33	128,22	38	0,993	2,036	t _{hitung} > t _{tabel}

Tinjau ini telah didasarkan pada rata-rata skor hasil dari perkembangan perilaku sosial anak. Rata – rata nilai posttest anak yang telah mengikuti kegiatan melalui kegiatan permainan ialah 133,33 yaitu yang berada pada kategori tinggi seangkan rata-rata nilai posttest terhadap interaksi sosial anak melalaui permainan ialah 128,22 yaitu yang berada pada katagori lebih rendah.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari temuan pada penelitian ini telah memnunjukkan bahwa ada pengaruh kegitan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Al-Wasliyah Desa Citaman Jenih Perbaungan. Hal ini ditunjukkan dari hasio analisis data dengan menggunakan uji –t, yang diketahui nilai *posttes* kelas eksperimen diperoleh nilai T_{hitung} = 0,993 dan didapat pada table t pada df 38 telah diperoleh nilai T_{tabel} = 2,036. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa T_{hitung} > T_{tabel}, sehingga hasil peneltian ialah signifikan.

Melalui kegiatan permainan edukatif pada anak akan memiliki kecenderungan yang tinggi, karena permainan edukatif dapat dikatakan sebagai upaya untuk mengembangkan seluruh aspek kemampuan potensi yang ada pada anak.

Oleh karena itu kegiatan permainan edukatif ini akan mampu mempengaruhi cara berfikir dan berperilaku sosial anak dan dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak. Dengan begitu, anak akan mampu termotivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan eksperimen dalam pelatekan dasar kerah pertumbuhan dan pengembangan kognitif, bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan sosial emosional anak.

Kegiatan permainan edukatif juga dapat memperjelas materi pelajaran yang di berikan kepada anak. Dan juga memberikan kesenangan pada anak dalam melakukan kegiatan permainan.

Hal ini berkaitan dengan salah satu teori, dimana teori ini dikenal dengan teori Hurlock mengemukakan bahwa pola perilaku sosial anak usia 5-6 tahun yaitu mampu berkerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerima sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap rahma, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan (*attchment behavior*). Sedangkan Pavlov mengemukakan bahwa bahwa perilaku anak didasari pola kebiasaan, dengan ini teori (*development theory*) yang diekmbengkan oleh piaget dengan mengemukakan bahwa anak akan mampu mengembangkan pengetahuan mereka berdaarkan hasil interaksi dengan lingkungannya.

Dengan pengembangan teori ini bahwa perilaku sosial adalah tindakan interaksi antara individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor lingkungan atau budaya di mana individu itu berbeda, dan berdampak pola pembiasaan. Untuk itu, berdasarkan paparan penjelasan diatas, maka dapat di jelaskan bahwa kegiatan permainan edukatif ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Atfhal Al-Washliyah Jln Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan Tahun Ajaran 2020/2021.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian di RA Muslimat Al-Washliyah Desa Citaman Jernih Perbungan, sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh kegiatan permainan edukatif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Al-Washliyah Desa Citaman Jernih Perbaungan. Hal ini dapat dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre test (55,37) dan nilai rata-rata post test (66,92) dengan jumlah 18 anak dengan $t_{hitung} = 4,692$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ yang didapat pada tabel t pada dk 16 diperoleh nilai $\alpha t_{hitung} = 2,199$. Hasil perhitungan tersebut telah menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Ada pengaruh bermain edukatif indoor terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Muslimat Al-washliyah Desa citaman Jernih Dusun II Perbaungan. Hal ini dapat dibuktikan pada kelas kontrol dengan rata-rata pre test (47,02) dan nilai rata-rata post test (64,11) dengan jumlah 18 anak dengan $t_{hitung} = 2,3$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ yang didapat pada tabel t pada dk 16 yang diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,119$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 dirolak dan di H_a diterima.
3. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara kegiata permainan edukatif dengann bermain edukatif indoor terhadap perilaku

sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhahul athfal muslimat al-washliyah desa citaman jernih dudun II Perbaungan. Hal ini dapat dilihat dari hasil data dengan menggunakan uji $-t$, yang diketahui nilai post test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai $t_{hitung} = 0,993$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat pada tabel t pada dk 32 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,036$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan melalui hasil penelitian, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran yang akan ditunjukkan kepada berbagai pihak yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini diantaranya :

1. Kepada kepala sekolah disarankan agar dapat menerapkan kegiatan permainan edukatif secara sering kepada anak agar dalam waktu satu minggu haruslah ada kegiatan permainan edukatif secara sering kepada anak agar anak perilaku sosial yang pada anak dapat semakin meningkat.
2. Bagi guru,, disarankan agar dalam waktu satu minggu haruslah ada kegiatan permainan edukatif, karena kegiatan permainan edukatif ini mampu mengembangkan anak dengan perilaku sosialnya anak dan juga bisa mengasah anak untuk saling bekerjasama sehingga anak juga dapat mengesah anak untuk sering becakap-cakap dengan begitu perilaku sosial anak akan bertambah.
3. Bagi orang tua disarankan agar anak mampu untuk melatih anak kembali dirumah dengan menerapkan kegiatan permainan edukatif kepada anak. Karena hal ini juga mampu mengembangkan perilaku anak dan mampu mensitimulus anak dalam bersosial agar nantinya dapat diterapkan

dilingkungan sekolah dan juga dilingkungan masyarakat sehingga tingkat perilaku sosial anak yang ada pada diri anak akan bertambah dengan baik melalui beberapa kegiatan permainan edukatif seperti permainan puzzle atau permainan edukatif yang lainnya, dengan begitu juga orang tua dapat mendampingi anak dengan kegiatan permainan edukatif anak yang lainnya.

4. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar nantinya dapat melanjutkan penelitian ini, lebih menguasai perkembangan anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan meyakinkan hasil penelitiannya 70 dengan menggunakan berbagai referensi yang lebih akurat dan percaya. Sehingga hal ini dapat menyajikan referensi dalam kegiatan permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Mursid.2017. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional*. Jakarta: Prenemedia Group
- Darmadi.2014. *Asiknya Belajar Sambil Bermain*. Yo: Graha Ilmu
- Hasnida.2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur : Luxima
- Khadijah. 2016.*Pendidikan Prasekolah*. Medan : Perdana Publishing
- Guslinda & Rita Kurnia. 2018.*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi. 2015. *Format Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Rita Mariyana Dkk. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jogjakarta: Kencana
- Jurnal Gunayanti Dewi & Dkk. 2012. Penerapan Metode Outdoor Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Vol.3
- Fadillah.2018.*Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Dian Tri Utami.*Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 1. No. 5. 2018
- Ratna Indriati.*Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anak Di Paud Cinta Bunda Desa Baran Sukoharja*. Ijms – Indonesia Journal On Medical Science. Vol. 3. No. 1. Januari 2016
- Ajeng Rahayu.*Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak*. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University. Vol. 2. No. 2. Desember. 2018.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Syofyan Siregar.2016.*Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Indra Jaya.2018. *Penerepan Statistik*

- Syofyan Siregar.2016.*Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Indra Jaya.2018. *Penerepan Statistik*
- Halil Thahir, Mhi. 2015. *Ijtihd Maqasidi Rekonstruksi Hukum Islam Berbasis Interkoneksi Masalah*. Yogyakarta: Pt. Lkis Pelangi Aksara
- Muhammad Nashiruddin Al-Albani. *As-Silsilah Ash-Shahihah*.
- Didith Pramundity.2014, *Asesmen Anak Usia Dini*,Yogyakarta: Graha Ilmu
- Alfitriani.2018, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Sermal Pohan, (Editor: Asrul dan Ahmad Syukri Sitorus), 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing
- Soenarjo,2003, *Al Qur'an dan Terjemah*, Jakarta: Departemen Agama RI
- M. Quraish Shihab, 2002, *Tafsir Al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati
- Hasbiyallah, Moh. Sultan, *Hadist Tarbawi & Hadist disekolah dan Madrasah*, Bandung: Pdf
- Djoko & Anies.2017.*Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenamadamedia Group
- Masganti Sit.2017. *Piskologi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Kharisma Putra Utama,Kencana
- Nur Hamzah.2015, *Pengembangan Sosial Anak usia Dini*, Pontianak.
- Asmidar Parapat.2020, *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini.*, Jawa Barat: Edu Pubusier.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH

SEMESTER / MINGGU : II / 3
TEMA /SUB TEMA / TEMA SP :LINGKUNGAN /SEKOLAHKU/
Lingkungan Sekolahku
Hari/ Tanggal : **Senin / 18 / 01 / 2021**
Kelompok / Usia : **5-6 Tahun**

KD dan indikator yang dicapai :

NAM :

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
- 1.12.1 Terbiasa mengucapkan kalimat Thoiyyibah “Alhamdulillah” saat setelah makan.
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.11 Terbiasa mengucapkan do’a belajar, do’a sebelum makan/ do’a sesudah makan.

SOSEM :

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
- 2.7.1 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah

KOGNITIF :

- 3.6 Mengenal Alat-Alat Sekolah (nama,warna, bentuk, ukuran, poa, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.
- 3.5.3 Mengetahui tentang lingkungan sekolah

FISIK MOTORIK :

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakanya untuk perkembangan motorik kasar, dan motorik halus.

4.3 Menirukan/ menuliskan nama-nama “ Sekolah”

BAHASA :

3.10 Memahami bahasa resptif (menyimak membaca)

3.10.1 Menceritakan lingkungan sekolah.

SENI :

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni p denganhasil karya anak

4.15.2 Menempel pola gambar sekolah

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat melakukan motorik halus dan kasar
- Anak dapat terbiasa mencerminkan sikap sadar serta bangga menunjukkannya.
- Anak dapat berkerjasama dengan teman
- Anak dapat bermain bersama teman

Metode pembelajaran :

- Demonstrasi
- Pemberian tugas
- Bercerita

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah.
- Mengucapkan salam, masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan.

- Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk dalam SOP pembukaan.
- Mencuci tangan, masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
- Mengucapkan salam, membaca ayat-ayat pendek (nam)
- Membaca iqro dan membaca buku (bahasa)
- Anak terbaisa berani tampil di depan guru dan teman (sosem)

Sumber belajar :

- Media : poster gambar “lingkungan sekolah”
- Lembar kerja siswa

Alat dan Bahan :

- pensil, penghapus,
- lembar kerja menempel origami membuat pola / gambar “sekolah”

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Do'a dan memberi salam sebelum belajar • Bernyanyi • Bercakap-cakap tentang permainan ular naga • Mengenalkan aturan main
Kegiatan inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk malakukan kegiatan mengamati gambar lingkungan yang ada disekolah, dan Fungsi tentang sekolah yang berada di kelas maupun diluar kelas, • Kegiatan dalam mengenalkan “Lingkungan sekolah” • Anak melakukan kegiatan yang di amti <ol style="list-style-type: none"> 1. Menliskan “huruf Sekolah”. <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati kata dan gambar yang akan di tulis • Anak menanyakan bagaimana cara

	<p>penulisan ”.</p> <p>2. Melakukan kegiatan mengenal lingkungan sekkolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak membuat kelompok • Anak menayakan apa fungsi alat-alat sekolah. • Menyebutkan huruf vocal dari nama-nama yang ada di sekolah • Menggurutkan pola gambar
<p>Istirahat dan Makan (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Baca do'a sebelum dan sesudah makan • Makan dan bermain
<p>Penutup (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan prasaan selama hari ini • Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak. • Informasi kegiatan besok • Do'a pulang • Nyanyi

Mengetahui
Kepala RA Muslimat Alwashliyah

(Nurhayati)

Senin,18 Januari 2021
Guru Kelas

(NurulFauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH

SEMESTER / MINGGU : II / 3
TEMA /SUB TEMA / TEMA SP :LINGKUNGAN /SEKOLAHKU/
ALAT_ALAT SEKOLAHKU
Hari/ Tanggal : Selasa / 19 / 01/ 2021
Kelompok / Usia : 5-6 Tahun

KD dan indikator yang dicapai :

NAM :

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
- 1.12.1 Terbiasa mengucapkan kalimat Thoiyyibah “Alhamdullilah” saat setelah makan.
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.11 Terbiasa mengucapkan do’a belajar, do’a sebelum makan/ do’a sesudah makan.

SOSEM :

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
- 2.7.1 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah

KOGNITIF :

- 3.6 Mengenali Alat-Alat Sekolah (nama,warna, bentuk, ukuran, poa, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.
- 3.5.3. Mengetahui Fungsi Alat-alat sekolah

FISIK MOTORIK :

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakanya untuk perkembangan motorik kasar, dan motorik halus.

4.3 Menirukan/ menuliskan nama-nama alat Sekolah”

BAHASA :

3.10 Memahami bahasa resptif (menyimak membaca)

3.10.1 Menceritakan Alat-alat Sekolah.

SENI :

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni p denganhasil karya anak

4.15.2 Mewarnai dan menjawab soal berhitung gambar “Alat-alat Sekolah”

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat melakukan motorik halus dan kasar
- Anak dapat terbiasa mencerminkan sikap sadar serta bangga menunjukkannya.
- Anak dapat berkerjasama dengan teman
- Anak dapat bermain bersama teman

Metode pembelajaran :

- Demonstrasi
- Pemberian tugas
- Bercerita

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah.
- Mengucapkan salam, masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan.
- Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk dalam SOP pembukaan.

- Mencuci tangan, masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
- Mengucapkan salam, membaca ayat-ayat pendek (nam)
- Membaca iqro dan membaca buku (bahasa)
- Anak terbaisa berani tampil di depan guru dan teman (sosem)

Sumber belajar :

- Media : poster gambar “Alat-alat Sekolah”
- Lembar kerja siswa

Alat dan Bahan :

- pensil, penghapus, pisil warna
- lembar kerja mewarnai alat-alat “sekolah”

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Do’a dan memberi salam sebelum belajar • Bernyanyi • Bercakap-cakap tentang permainan ular naga • Mengenalkan aturan main
<p>Kegiatan inti (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk malakukan kegiatan mengamati Alat-alat Sekolah, dan Fungsi tentang Alat-alat sekolah yang berada di kelas, • Kegiatan dalam mengenalkan “Alat-alat Sekolah” • Anak melakukan kegiatan yang di amti <ol style="list-style-type: none"> 3. Menliskan “Angka dan Menjawab soal berhitung sesuai dengan gambar. <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati kata dan gambar yang akan di tulis • Anak menanyakan bagaimana cara penulisan ”.

	<p>4. Melakukan kegiatan mengenal alat-alat sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak membuat kelompok • Anak menanyakan apa fungsi alat-alat sekolah. • Menyebutkan huruf vocal dari nama-nama sekolah • Menggurutkan pola gambar alat-alat sekolah • Peralatan apa saja yang di bawa kesekolah
<p>Istirahat dan Makan (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Baca do'a sebelum dan sesudah makan • Makan dan bermain
<p>Penutup (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan prasaan selama hari ini • Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak. • Informasi kegiatan besok • Do'a pulang • Nyanyi

Mengetahui
Kepala RA Muslimat Alwashliyah

Selasa,19 Januari 2021
Guru Kelas

(Nurhayati)

(NurulFauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH

SEMESTER / MINGGU : II / 3

**TEMA /SUB TEMA / TEMA SP :LINGKUNGAN / SEKOLAHKU /
Halaman sekolah**

Hari/ Tanggal : Rabu /20 /01/2021

KD dan indikator yang dicapai :

NAM :

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalauai ciptaanya
- 1.12.1 Terbiasa mengucapkan kalimat Thoiiyibah “Alhamdullilah” saat setelah makan.
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.11 Terbiasa mengucapkan do’a belajar, do’a sebelum makan/ do’a sesudah makan.

SOSEM :

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
- 2.7.1 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah

KOGNITIF :

- 3.6 Mengenal benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, poa, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya.
- 3.6.1 Beraksi dengan media

FISIK MOTORIK :

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakkanya untuk perkembangan motorik kasar, dan motorik halus.

3.6. Menirukan gerakan ular naga (FMK)

BAHASA :

3.10 Memahami bahasa resptif (menyimak membaca)

3.10.1 Menceritakan apa saja ala-alat permainan edukatif.

SENI :

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni anak

4.15.2 Kegiatan Permainan Ular naga

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat melakukan motorik halus dan kasar
- Anak dapat terbiasa mencerminkan sikap sadar serta bangga menunjukkannya.
- Anak dapat bekerjasama dengan teman
- Anak dapat bermain bersama teman

Metode pembelajaran :

- Demonstrasi
- Pemberian tugas
- Bercerita

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah.
- Mengucapkan salam, masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan.
- Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk dalam SOP pembukaan.
- Mencuci tangan, masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

- Mengucapkan salam, membaca ayat-ayat pendek (nam)
- Membaca iqro dan membaca buku (bahasa)
- Anak terbaisa berani tampil di depan guru dan teman (sosem)

Sumber belajar :

- Media : poster gambar “alat permainan Ular naga”
- Lembar kerja siswa

Alat dan Bahan :

- pensil, penghapus,
- lembar kerja
- kertas berisi gambar alat permainan edukatif untuk di warnai.

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Do’a dan memberi salam sebelum belajar • Bernyanyi • Bercakap-cakap tentang permainan ular naga • Mengenalkan aturan main
<p>Kegiatan inti (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan dan mengamati, mengkomunikasikan tentang permainan ular naga. • Kegiatan dalam mengenalkan “ permainan ular naga” • Anak melakukan kegiatan yang di amti <ol style="list-style-type: none"> 5. Mengenalkan kegiatan permainan ular naga dengan menggunakan poster gambar. <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati gambar permainan ular naga • Anak menanyakan bagaimana cara bermaian permainan ular naga

	<p>6. Melakukan kegiatan permainan ular naga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak membuat kelompok • Anak menanyakan cara untuk melakukan kegiatan permainan ular naga <p>7. Menyanyikan lagu ular naga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak bernyanyi lagu ular naga bersama-sama
<p>Istirahat dan Makan (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Baca do'a sebelum dan sesudah makan • Makan dan bermain
<p>Penutup (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan prasaan selama hari ini • Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak. • Informasi kegiatan besok • Do'a pulang • Nyanyi

Mengetahui
Kepala RA Muslimat Alwashliyah

(Nurhayati)

Rabu, 20 Januari 2021
Guru Kelas

(NurulFauziah)

Lampiran I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH

SEMESTER / MINGGU : II / 3
TEMA /SUB TEMA / TEMA SP : LINGKUNGAN / SEKOLAHKU / APE
INDOOR
Hari/ Tanggal : Kamis /21/01/2021
Kelompok / Usia : 5-6 Tahun

KD dan indikator yang dicapai :

NAM :

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalauai ciptaanya
- 1.12.1 Terbiasa mengucapkan kalimat Thoiiyibah “Alhamdullilah” saat setelah makan.
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.11 Terbiasa mengucapkan do’a belajar, do’a sebelum makan/ do’a sesudah makan.

SOSEM :

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
- 2.7.1 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah

KOGNITIF :

- 3.6 Mengenal bernda-benda disekitar (nama,warna, bentuk, ukuran, poa, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.
- 3.5.3. Mengenal alat-alat permainan didalam kelas
- 3.6.1 Mengenal warna alat permainan didalam kelas sesuai gambar

FISIK MOTORIK :

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakanya untuk perkembangan motorikkasar, dan motorik halus.

3.6.3 Mewarnai dan menempel pola gambar alat-alat permainan didalam kelas

4.3 Menyusun “ Huruf ABJAD dengan permainan Puzzle”

BAHASA :

3.10 Memahami bahasa resptif (menyimak membaca)

3.10.1 Menceritakan apa saja APE di dalam kelas.

SENI :

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan memberi warna pada pola gambar alat permainan edukatif dengan hasil karya anak

4.15.2 Menyusun pola APE Indoor “Puzzle”

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat mearwat mainan disekolah
- Anak dapat mengenal alat-alat permainan di dalam sekolah
- Anak dapat melakukan motorik halus
- Anak dapat terbiasa mencerminkan sikap sadar serta bangga menunjukkannya.
- Anak dapat merawat dan menjaga mainan didalam kelas
- Anak dapat bermain bersama teman
- Anak dapat membuat urutan bilangan dengan media puzzle

Metode pembelajaran :

- Demonstrasi
- Pemberian tugas

- Bercerita

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah.
- Mengucapkan salam, masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan.
- Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk dalam SOP pembukaan.
- Mencuci tangan, masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
- Mengucapkan salam, membaca ayat-ayat pendek (nam)
- Membaca iqro dan membaca buku (bahasa)
- Anak terbiasa berani tampil di depan guru dan teman (sosem)

Sumber belajar :

- Media : poster gambar “Puzzle”
- Lembar kerja siswa

Alat dan Bahan :

- Media
- lembar kerja menyusun Huruf “ABJAD”

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Do'a dan memberi salam sebelum belajar • Bernyanyi • Bercakap-cakap tentang alat permainan edukatif • Mengenalkan aturan main
Kegiatan inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk mengamati, mengkomunikasikan tentang APE indoor, • Kegiatan dalam mengenalkan “ APE indoor” • Anak melakukan kegiatan yang di amti <p style="text-align: center;">7. Menyusun” huruf Abjad ”</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati kata dan gambar yang akan di pasang • Anak menanyakan bagaimana cara penulisan kata “alat permainan edukatif missal puzzle, balok, jungkat-jungkit. • Anak mencoba menuliskan ‘alat permainan edukatif’ <p>8. Kegiatan permainan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati poster gambar yang ada di papan tulis • Anak menanyakan sesuai gambar • Anak mencoba mewarnai sesuai dengan gambar • Anak mulai menempel gambar di buku gambar
<p>Istirahat dan Makan (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Baca do’a sebelum dan sesudah makan • Makan dan bermain
<p>Penutup (30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan prasaan selama hari ini • Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak. • Informasi kegiatan besok • Do’a pulang • Nyanyi

Mengetahui

Kepala RA Muslimat Alwashliyah

Senin,21 Januari 2021

Guru Kelas

(Nurhayati)

(NurulFauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH

SEMESTER / MINGGU : II / 3
TEMA/ SUBTEMA/ TEMA SP : LINGKUNGAN /SEKOLAHKU/ APE
OUTDOOR
Hari/ Tanggal : Jumat 22/01/2021
Kelompok / Usia : 5-6 Tahun

KD dan indikator yang dicapai :

NAM :

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
- 1.12.1 Terbiasa mengucapkan kalimat Thoiyyibah “Alhamdullilah” saat setelah makan.
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.11 Terbiasa mengucapkan do’a belajar, do’a sebelum makan/ do’a sesudah makan.

SOSEM :

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
- 2.7.1 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah

KOGNITIF :

- 3.6 Mengenal benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, poa, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.
- 3.5.3. Mengenal alat-alat permainan didalam luar kelas
- 3.6.1 Mengenal warna alat permainan di luar kelas sesuai gambar

FISIK MOTORIK :

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakanya untuk perkembangan motorik kasar, dan motorik halus.

3.6.3 Memberi garis permainan di luar kelas

4.3 Mewarnai pola gambar dan Menebali huruf konsonan dari kata Pelosotan dan Ayunan

BAHASA :

3.10 Memahami bahasa resptif (menyimak membaca)

3.10.1 Menceritakan apa saja APE di luar kelas kelas.

SENI :

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni pada alat permainan edukatif di luar kelas dengan hasil karya anak

4.15.2 Mewarnai gambar pola APE Indoor

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat mearwat mainan disekolah
- Anak dapat mengenal alat-alat permainan di dalam sekolah
- Anak dapat melakukan motorik halus
- Anak dapat terbiasa mencerminkan sikap sadar serta bangga menunjukkannya.
- Anak dapat merawat dan menjaga mainan diluar kelas
- Anak dapat bermain bersama teman
- Anak dapat menebali huruf konsonan dari kata Pelosotan dan Ayunan

Metode pembelajaran :

- Demonstrasi
- Pemberian tugas
- Bercerita

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah.
- Mengucapkan salam, masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan.
- Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk dalam SOP pembukaan.
- Mencuci tangan, masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
- Mengucapkan salam, membaca ayat-ayat pendek (nam)
- Membaca iqro dan membaca buku (bahasa)
- Anak terbaisa berani tampil di depan guru dan teman (sosem)

Sumber belajar :

- Media : poster gambar “APE Outdoor”
- Lembar kerja siswa

Alat dan Bahan :

- pensil, penghapus,
- lembar kerja menebalkan kata “Pelosotan dan Ayunan”
- Pensil warna

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	<ul style="list-style-type: none">• Berbaris• Do'a dan memberi salam sebelum belajar• Bernyanyi• Bercakap-cakap tentang alat permainan edukatif

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan aturan main
<p>Kegiatan inti (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk mengamati, mengkomunikasikan tentang APE Outdoor, • Kegiatan dalam mengenalkan “ APE Outdoor” • Anak melakukan kegiatan yang di amti <ul style="list-style-type: none"> 9. Menebalkan kata-kata “pelosotan dan Ayunan” sesuai dengan gambar. <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati kata dan gambar yang akan di tulis • Anak menanyakan bagaimana cara penulisan kata “Pelosotan dan Ayunan, kereta putar”. • Anak mencoba menebalkan tulisan “Ayunan” 10. Memberi tanda alat permainan di luar kelas. <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati gambar APE outdoor • Anak menanyakan bagaimana memberi tanda APE outdoor 11. Mewarnai pola gambar alat permainan sesuai dengan gambar. <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati poster gambar yang ada di papan tulis • Anak menanyakan sesuai gambar • Anak mencoba mewarnai sesuai dengan gambar • Anak mulai memberi tanda alat APE Outdoor
<p>Istirahat dan Makan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Baca do’a sebelum dan sesudah makan • Makan dan bermain

(30 Menit)	
Penutup (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan prasaan selama hari ini • Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak. • Informasi kegiatan besok • Do'a pulang • Nyanyi

Mengetahui
Kepala RA Muslimat Alwashliyah

Jumat,22Januari 2021
Guru Kelas

(**Nurhayati**)

(**NurulFauziah**)

Lampiran 2

Tabel 3.6 Instrumen Lembar Observasi Untuk Perilaku Sosial Anak 5-6 Tahun

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain				
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak				
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya				
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih				
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih				
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru				
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya				
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya				
		Anak tidak mementingkan diri sendiri				
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik				
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya				
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik				
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan				
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial				
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Sekor pencapaian :

Bb : 1

Mb : 2

Bsh : 3

Bsb : 4

Penilaian observasi = $\frac{n}{N} \cdot 100$

Penjelasan : n : nilai hasil observasi

N : nilai skor tertinggi

DATA PRE-TEST KELAS

EKSPERIMEN KELAS ANGGUR

NAMA : A01

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri			✓	
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : A02

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya	✓			
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	✓			
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan			✓	
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : A03

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : A04

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : A05

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	✓			
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan			✓	
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial	✓			
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : A06

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya	✓			
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	✓			
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : A07

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpatik	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik			✓	
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : A08

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpatik	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : A09

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	✓			
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : A10

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya	✓			
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : A11

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak	✓			
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓ d		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : A12

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : A13

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : A14

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : A15

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpatik	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri			✓	
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan			✓	
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : A16

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : A17

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : A18

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	✓			
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

DATA PRE-TEST KELAS

EKSPERIMEN KELAS ANGGUR

NAMA : B01

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : B02

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya	✓			
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	✓			
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan			✓	
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya				

NAMA : B03

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : B04

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	✓			
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial	✓			
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : B05

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	✓			
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : B06

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik	✓			
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : B07

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya	✓			
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	✓			
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya	✓			
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : B08

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : B09

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : B10

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya	✓			
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : B11

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : B12

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih	✓			
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya	✓			
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya			✓	

NAMA : B13

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya			✓	
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : B14

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : B15

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain		✓		
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya			✓	
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan		✓		
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

NAMA : B16

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya		✓		
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru			✓	
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : B17

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain			✓	
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak			✓	
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya			✓	
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih			✓	
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru		✓		
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya		✓		
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri		✓		
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik		✓		
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya	✓			
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial			✓	
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya	✓			

NAMA : B18

KELOMPOK : B

No	Perilaku Sosial	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Bekerja sama	Anak bekerjasama dalam bermain	✓			
		Menyelesaikan tugas kelompok secara kompak		✓		
2.	Simpati	Anak berusaha menolong temannya	✓			
		Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
3.	Kemurahan Hati	Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih		✓		
4.	Sikap rahma	Anak bersikap rahma dengan guru-guru	✓			
		Anak bersikap rahma dengan teman sebayanya	✓			
5.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Anak mau mengalah dengan temanya		✓		
		Anak tidak mementingkan diri sendiri	✓			
6.	Meniru	Anak meniru temanya atau seseorang yang berperilaku baik	✓			
7.	Kelekatan	Anak membina persahabatan atau berteman dengan temannya		✓		
8.	Persaingan	Anak menunjukkan sifat menjadi yang terbaik		✓		
9.	Empati	Anak berada diposisi temannya yang sedang kesusahan	✓			
10.	Hasrat akan penerimaan social	Anak berperilaku sebagaimana yang diterima sosial		✓		
		Tidak menyakiti atau mengganggu temanya		✓		

Lampiran 3

Hasil Observasi Nilai Eksperimen

No	Kelas Eksperimen Pre Test (Y ₂)	Kelas Eksperimen Post Test (X ₂)
A01.	65	70
A02.	61,7	70
A03.	60	68,5
A04.	61,7	71,5
A05.	55	66,5
A06.	55	67,5
A07.	58,3	62,5
A08.	45	63
A09.	53,3	65
A10.	53,3	68
A11.	43,3	70
A12.	46	67
A13.	55	61,5
A14.	56	69
A15.	70	66,5
A16.	50	62
A17.	65	72,5
A18.	43	63,5
Jumlah	996,6	1204,5
Rata-rata	55,37	66,92
Modus	55	70
Median	55	76,25

Lampiran 4

Hasil Observasi Kelas Kontrol

No	Kelas kontrol Pre Test (Y ₂)	Kelas kontrol Post Test (X ₂)
B01.	41,6	66,5
B02.	45	65,5
B03.	46,6	65
B04.	48,3	65
B05.	38,3	65,5
B06.	50	65,5
B07.	33,5	61,5
B08.	58,3	61
B09.	45	65
B10.	55	64
B11.	43,3	64
B12.	40	64
B13.	53,3	60,5
B14.	48,3	66
B15.	56,6	63,5
B16.	43,3	61,5
B17.	61,7	67,5
B18.	38,8	62,5
Jumlah	846,4	1154
Rata-rata	47,02	64,11
Modus	45	65,5
Median	45,8	64,5

Lampiran 5

Prosuder Perhitungan Rata-Rata, Varians, Dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen Dan Kontrol

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, maka diperoleh nilai :

$$\sum X_i = 996,6 \quad n = 18$$

a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{996,6}{18} = 55,37$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}$$

$$S^2 = \frac{1041,97}{17}$$

$$S^2 = 61,29$$

a. Standart Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{61,29} = 7,82$$

2. Nilai Post-test

Dari hasil perhitungan diperoleh:

a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1204,5}{18} = 66,92$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum(x_i - x)^2}{(n - 1)}$$

$$S^2 = \frac{193,12}{17}$$

$$S^2 = 11,36$$

c. Standart Devisi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{11,36} = 3,37$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, maka diperoleh nilai:

a. Rata-rata

$$X = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{846,4}{18} = 47,02$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum(x_i - x)^2}{(n - 1)}$$

$$S^2 = \frac{999,33}{17}$$

$$S^2 = 58,78$$

c. Standart Devisi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{58,78} = 7,66$$

2. Nilai Post-test

a. Rata-rata

$$X = \frac{\sum Xi}{n} = \frac{1154}{18} = 64,11$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum(xi - x)^2}{(n - 1)}$$

$$S^2 = \frac{68,27}{17}$$

$$S^2 = 4,01$$

c. Standart Devisi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{4,01} = 2$$

Lampiran 6

Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Perilaku Sosial Anak Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors yaitu berdasarkan distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur perhitungan :

1. Buat H_0 dan H_a yaitu :

H_0 = tidak berdistribusi normal

H_a = berdistribusi normal

2. Menghitung rata-rata dan standar deviasi data pre test pada kelas eksperimen

dengan rumus :

$$\sum X_i = 846,4 \quad n = 18$$

a. rata-rata

$$X = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{846,4}{18} = 47,02$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - x)^2}{(n - 1)}$$

$$S^2 = \frac{999,33}{17}$$

$$S^2 = 58,78$$

c. Standart Devisi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{58,78} = 7,66$$

3. Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku menjadi Z_1, Z_2, \dots, Z_n

dengan menggunakan rumus :

Contoh pre test eksperimen no.1 :

$$Z_{score} = \frac{x_1 - n}{s} = \frac{41,66 - 18}{7,66} = 3,08$$

4. Menghitung $F(Z_i)$ dengan rumus yaitu :

Lihat dari tabel $F(Z_i)$ berdasarkan pada Z_{score} yaitu $F(Z_i) = 0,2397$

5. Menghitung $S(Z_i)$ dengan rumus :

$$S(Z_i) = \frac{F_{kom}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1}{18} = 0,05$$

6. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu :

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,055 - 0,239 = -0,184$$

Nilai mutlak adalah $-0,184$

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut.

Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar adalah

$-0,184$ dengan $L_{tabel} = 0,6535$

8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, maka kita bandingkan L_o ini

dengan nilai kritis L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ atau 5%. Kriterianya adalah

diterima H_a jika L_o lebih kecil dari dari L_{tabel} . Dari pre-test pada kelas

eksperimen yaitu $L_o < L_t = -0,184. < 0,6535$ maka soal pre-test pada kelas

eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 7

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Perilaku Sosial Anak

Pengujian homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pre-test dan post-test kedua kelompok sampel dengan rumus :

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

A. Homogenitas Data Pre-Test

Varians data pre-test kelas eksperimen : 61,29

Varians data pre-test kelas kontrol : 58,78

$$F_{\text{hitung}} = \frac{61,29}{58,78} = 1,042$$

Pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5%, dengan dk pembilang $(n-1) = 18-1 = 17$ dan dk penyebut $(n-1) = 18-1 = 17$ maka diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 1,042$. Karena $F_{\text{hitung}} (1,545) < F_{\text{tabel}} (2,484)$, maka disimpulkan bahwa data pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kedua kelompok ini memiliki varians yang seragam (homogen).

B. Homogenitas Data Post-Test

Varians data post-test kelas eksperimen :4,01

Varians data post-test kelas kontrol :11,36

$$F_{\text{hitung}} = \frac{11,36}{4,01} = 2,832$$

Pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5%, dengan dk pembilang $(n-1) = 18-1 = 17$ dan dk penyebut $(n-1) = 18-1 = 17$ maka diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} =$. Karena $F_{\text{hitung}} (2,832) < F_{\text{tabel}} (3,196)$, maka disimpulkan bahwa data pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kedua kelompok ini memiliki varians yang seragam (homogen).

Lampiran 8

Prosedur Pengujian Hipotesis Pengujian Hipotesisi

Pengujian Hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji - t, karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan ialah sebagai berikut :

A. Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Atfhal Al-Washliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan

$$Thitung = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\sum x_1 = 846,4 : 18 = 47,02$$

$$\sum x_2 = 1154 : 18 = 64,11$$

$$\sum x_1 - \sum x_2 = 47,02 - 64,11 = -17,09$$

S adalah varians gabungan dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1 + (n_2 - 2)s_2}{(n_1 + n_2 - 2)}$$

$$S^2 = \frac{(18 - 1)7,66 + (18 - 1)2}{(17 + 17 - 2)}$$

$$S^2 = 5,131(n_1)$$

Mencari n_2 ,

$$s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}} = \sqrt{\frac{1}{18} + \frac{1}{18}} = 0,291$$

$$\text{jadi, Thitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Thitung} = \frac{-17,09}{\sqrt{\frac{1}{5,131} + \frac{1}{0,29}}} = 4,692$$

jadi, $n-2 = 18-2 = 16$ (pada ttabel) = 2,119

jadi $4,692 > 2,119 = H_a$ diterima

B. Pengaruh bermain edukatif indoor terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Al-Washliyah Desa Citaman Jernih perbaungan.

$$\sum x_1 = 846,4 : 18 = 47,02$$

$$\sum x_2 = 996,6 : 18 = 55,37$$

$$\sum x_1 - \sum x_2 = 47,02 - 55,37 = -8,35$$

S adalah varians gabungan dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1 + (n_2 - 2)s_2}{(n_1 + n_2 - 2)}$$

$$S^2 = \frac{(18 - 1)7,82 + (18 - 1)2}{(17 + 17 - 2)}$$

$$S^2 = 5,216(n_1)$$

Mencari n_2 ,

$$s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}} = \sqrt{\frac{1}{18} + \frac{1}{18}} = 0,291$$

$$\text{jadi, Thitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Thitung} = \frac{-8,35}{\sqrt{\frac{1}{5,216} + \frac{1}{0,29}}} = 2,3$$

jadi, $n-2 = 18-2 = 16$ (pada ttabel) = 2,119

jadi $2,3 > 2,119 = H_a$ diterima

C. perbedaan pengaruh kegiatan permainan edukatif dengan bermain edukatif indoor terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Al-washlyah desa Citaman jernih Perbaungan.

jawab terhadap

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{1204,5}{18} = 66,916$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_1} = \frac{1154}{18} = 64,11$$

$$SS_1 = \sum X^2 - \frac{(\sum x^2)^2}{n_1} = 128,22 - \frac{(1204,5)^2}{18} = 133,33$$

$$SS_2 = \sum X^2 - \frac{(\sum x^2)^2}{n_1} = 47,02 - \frac{(1154)^2}{18} = 128,22$$

$$\begin{aligned} Thitung &= \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} + \frac{1 + 1}{n_1 + n_2}}} = \frac{66,916 - 64,11}{\sqrt{\frac{133,33 + 128,22}{18 + 18 - 2} + \left(\frac{1 + 1}{18 + 18}\right)}} \\ &= 0,993 \end{aligned}$$

Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 18 + 18 - 2 = 32$, maka harga $T_{tabel} = 2,036$ dengan demikian, nilai $Thitung < T_{tabel}$ diperoleh bahwa $Thitung < T_{tabel}$ yaitu $0,994 < 2,036$ dengan demikian, maka H_0 diterimadan H_a diterima yang berarti bahwa “terdapat pengaruh metode bercerita terhadap interaksi sosial

Lampiran 10

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Indikator Capaian Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Media/Sumber Pembelajaran	Penilaian
Kegiatan Pembukaan (60 Menit)	4.3.1 Senam pagi (FMK) 3.1.1 Membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan belajar(NAM)	1. Baris berbaris dilapangan melakukan senam pagi 2. Membaca doa sebelum belajar	Speaker Laptop Infocus Bacaan Doa Guru dan Anak	Pengamatan
	3.15.1 Anak mampu menyanyi (SENI) 2.2.1 Menanyakan tentang Ape Edukatif (ASK) 1.1.1 Anak bersyukur kepada tuhan, perilaku hidup sehat, perilaku hidup kreatif. (NAM)	3. Bernyanyi beberapa lagu sebelum belajar (huruf abjad, huruf hijaiyyah, dan angka) 4. Tanya jawab dengan anak tentang permainan yang anak ketahui 5. Anak mengucap syukur dengan membaca “Alhamdulillah ” karena masih di beri kesehatan, dan berperilaku yang baik.	Anak dan guru	Percakapan

<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<p>3.3.1 Menulis huruf “SEKOLAH” , Menempel Kertas Origami (FMH)</p> <p>4.15.1 Mewarnai gambar alat-alat sekolah (SENI)</p> <p>4.10.1 Menjawab pertanyaan teman dan guru tentang permainan edukatif (BAHASA)</p> <p>3.10.1 Anak melakukan kegiatan permainan edukatif (BAHASA)</p> <p>3.3.2 Melakukan kegiatan permainan edukatif (FMH)</p> <p>4.6.1 Anak dapat menjelaskan permainan edukatif berdasarkan kegiatan permainan yang telah dilakukan</p>	<p>1. Anak menulis huruf “SEKOLAH” menempel Origami.</p> <p>2. Anak mewarnai gambar alat-alat sekolah</p> <p>3. Anak menjawab pertanyaan kegiatan permainan edukatif</p> <p>4. Anak mengamati dan melakukan percobaan kegiatan permainan edukatif</p> <p>5. anak melakukan kegiatan permainan dengan permainan ular naga di lapangan sekolah</p> <p>6. Anak menyebutkan alat-alat permainan edukatif</p>	<p>Anak</p> <p>Origami</p> <p>Pensil</p> <p>penghapus</p> <p>krayon</p> <p>Buku kreativitas anak (majalah)</p> <p>Guru dan anak</p> <p>Speaker</p> <p>Ayunan</p> <p>Pelosotan</p> <p>Kereta putar</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>
---------------------------------	--	--	---	--

	(KOGNITIF) 3.6.1 Anak menyebutkan benda-benda yang digunakan dalam kegiatan permainan (KOGNITIF)	7. Anak menyebutkan benda-benda yang digunakan dalam permainan		
Istirahat dan makan (30 menit)	2.1.1 Mencuci tangan seblum dan sesudah makan(ASK)	1. Mencuci tangan sebelum makan	Air Sabun Lap tangan	Observasi
Kegiatan Penutup (30 menit)	4.1.1 Membaca Do'a-Do'a harian dan surah pendek(NAM)	1. Anak membaca do'a harian dan surah pendek bersama-sama 2. Menanyakan Perasaan anak dan hal-hal yang sudah dipelajari anak 3. Membaca doa pulang	Lagu anak	Observasi

Mengetahui,
Kepala RA Darul Fazri

(Nurhayati)

Guru Kelas

(Nurul Fauziah)

Observer

(Hidayatul Daiyah Lubis)

Lampiran 11

Kegiatan Permainan edukatif

Hari ke 1 Lingkungan Sekolah

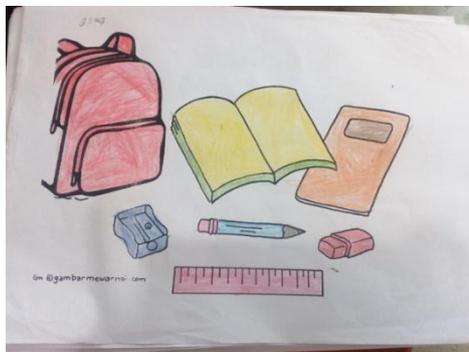
Melakukan Senam Pagi di dalam kelas, karena lapangan sekolah becek, sehingga melakukannya di dalam kelas. Pertama kegiatan belajar di sekolah mengenalkan lingkungan sekolahnya, dan tentang yang berada disekolah maupun diluar sekolah. Adanya ibu kepala sekolah, ibu guru, anak-anak murid dan satpam sekolah, dengan menggunakan poster gambar. Setelah itu dengan mengenalkan yang ada disekolah anak-anak yang disekolah RA muslimat alwashliyah, mengetahui nama alamat sekolahnya dan bagaimna anak harus berkata rahma, sopan dan memberikan senyuman atau hormat kepada yang lebih tua, dan disekolah ada teman, maka harus saling berteman tidak boleh saling berantem. Dan juga saling menjaga kebersihan sekolah dengan baik.





Hari ke 2 Alat-alat Sekolah

Melakukan kegiatan dalam mengenalkan alat-alat sekolah yang sering dibawa anak ke sekolah, dan juga mengenalkan alat-alat sekolah yang di dalam kelas, dan fungsi tentang alat-alat yang berada di kelas, seperti pensil, buku, penghapus, penggaris, tas papan tulis dll. Kegiatan pembelajaran ini mengajarkan anak dalam kegunaan alat-alat sekolah tersebut. Dan mengajarkan anak untuk saling berbagi kepada teman yang tidak lengkap alat-alat sekolahnya.



Hari ke 3 Halaman Sekolah

Mengenalkan kegiatan apa saja yang ada di halaman sekolah dengan poster gambar sekolah, setelah itu mengenalkan cara merawat halaman sekolah, dengan melakukan bergotong royong membersihkan halaman, setelah itu mengajak anak melakukan kegiatan permainan edukatif, yang permainan ular naga di halaman sekolah, dan menyanyikan lagu ular naga bersama-sama. Lalu disaat kegiatan permainan anak akan ditangkap untuk memilih makanan apa yang di sukainya, misal kepala menjaga lobang mulut naga ada dua orang anak yang menjadi lobang mulut naga, setelah itu anak memilih buah-buahan yang disukainya seperti anggur dan mangga, jika anak memilih mangga maka teman yang mangga harus



Hari Ke 4 Permainan Indoor

Mengenalkan alat permainan edukatif indoor (di dalam kelas) memakai poster gambar alat permainan edukatif indoor. menggunakan kegiatan permainan indoor memakai alat permainan puzzle Abjad dan Angka, dengan kegiatan pembelajaran kelompok, karena anak melakukan kegiatan permainan dan sambil belajar bersama.

Mengenalkan Alat permainan Indoor



Menjelaskan Kegiatan permainan Indoor



Hari ke 5 permainan Outdoor

Mengenalkan kegiatan permainan outdoor (di luar kelas), dengan menunjukkan gambar alat permainan outdoor yang akan di mainkan anak, alat permainan ayunan, pelosotan dan kereta putar, setelah itu mengenalkan fungsi dan cara anak mainakan alat permainan tersebut.



Lampiran 12

DOKUMENTASI PENELITIAN

Kegiatan menempel kertas Origami



Mewarnai Gambar alat - alat sekolah dan berhitung



Anak meminjamkan cat kepada temanya
kesusahan dalam mewarnai



Anak membantu teman yang



Kegiatan permainan ular naga



Membina temanya dalam bersahabatan

Kegiatan permainan Indoor (permainan puzzle)



Bekerjasama



Anak menyelesaikan permainan secara kompak

Kegiatan Permainan Outdoor (permainan Ayunan, Pelosotan, Kereta Putar)

anak bekerjasama dalam bermain







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-82/ITK.V.3/PP.00.9/01/2021

14 Januari 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala menyusun skripsi(Karya Ilmiah)

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Hidayatul Daiyah Lubis
NIM : 0308161034
Tempat/Tanggal Lahir : Perbaungan, 25 Juli 1997
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Jl.Mesjid Link Tempel Kelurahan Simpang tiga pekan
Kecamatan Perbaungan

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Kecamatan Perbaungan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

PENGARUH KEGIATAN PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL MUSLIMAT AL-WASHLIYAH JLN. CENDRAWASIH DUSUN II DESA CITAMAN JERNIH PERBAUNGAN TAHUN AJARAN 2020/2021

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 14 Januari 2021
a.n. DEKAN
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak
Usia Dini



Digitally signed

Dr. H. Muhammad Basri, MA
NIP. 197704262005011004



YAYASAN MUSLIMAT AL WASHLIYAH

RAUDHATUL ATHFAL MUSLIMAT AL WASHLIYAH

Sekretariat : Jl. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih
Kec. Perbaungan Kab. Serdang Bedagal Kode Pos 20986

SURAT KETERANGAN RISET

Nomor :18/MA/PRBN/I/2021

Saya bertanda tangan dibawah ini menjelaskan bahwa :

Nama :Hidayatul Dilyah Lubis
NIM :0308161034
Program Study :Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi :Pengaruh Kegiatan Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Washliyah Jln. Cendrawasih Dusun II Desa Citaman Jernih Perbaungan 2020/2021

Benar telah Melaksanakan Riset untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan skripsi pada Program Studi Pendidikan Anak usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Demikianlah Surat Keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Perbaungan, 16 Januari 2021

Kepala RA



Nurhayati
Nurhayati

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Hidayatul Daiyah Lubis
Tempat / Tanggal Lahir : Perbaungan, 25 Juli 1997
Nim : 0308161034
Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan
Islam
Anak Usia Dini (Piaud)
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Zulkarnaian Lubis
Nama Ibu : Jahriana
Alamat Rumah : Jln. Mesjid Lingkungan Tempel Kecamatan
Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai

PENDIDIKAN

1. SD Negeri 101931 Perbaungan, Tamat 2010
2. MTS. Al Washliyah 16 Perbaungan, Tamat 2013
3. MA Al Washliyah 12 Perbaungan, Tamat 2016
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatra Utara
Tahun 2016

Medan, 2 Februari 2021

(Penulis)



HIDAYATUL DAIYA LUBIS
NIM. 0308161034