

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Ariani, C., & dkk. (1977). *Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Proyek P3NB.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- De Porter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2009). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Dharmamulja, S. (1992). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Penelitian, Pengkajian dan Pembina.
- Dharmamulya, S. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: KEPEL PRESS.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dina, I. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT Diva Press.
- Fad, A. (2014). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Swadaya Group.
- Gulo, W. (2000). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hayati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Majalah Ilmiah Dinamika, 37(1), 15.
- Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasaan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books)
- Mahendra, A. (2005). *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja

- Rosdakarya.
- Permendikbud, Nomor 017 Tahun 2017 tentang *Seri Pendidikan Orang Tua Komunikasi Efektif Dengan Anak SD*.
- Purwaningsih, E. (2006). *Permainan tradisional anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan*. Bandung: Alfabet.
- Pebryawan, Krisna, (2015) *Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern*, Magistra, No. 92,
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jurnal Kreano. 3(1): 59-72.
- Rosidah, R. (2018). *Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing*. QAWWAM, 12(1), 1-17. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.748>
- Risaldy, Sabil, (2014) *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, Jakarta: Luxima. (2014) .hal: 29
- Sohibun dan Filza Yualiana Ade, (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02, No. 2,
- Sadiman, A. S., & dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Perkembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (Bandung). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. 2004: Sinar Baru Algesindo.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabet.
- Suharyadi, & Purwanto. (2009). *Statistika: Untuk Keuangan dan Ekonomi Modern*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Ula, S. S. (2013). *Revolusi Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wisma, Y. (2017). *Komunikasi Efektif dalam Dunia Pendidikan*,(Jurnal ,Edisi III/II). Nomosleca, 3(2), 40.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Maulidina. (2016). Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Manusia Dan Buatan Mata Pelajaran IPS Kelas III Di Sd Muhammadiyah 16 Kota Semarang (Skripsi ) . Semarang (ID) : Universitas PGRI Semarang
- Violita ,Tika.( 2020). *Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai*

*Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI .Kota Bandar Lampung*  
(Skripsi). Lampung(ID) : UIN Raden Intan Lampung

Fadli. (2018).*Pengembangan Papan Permainan (Board Game) Tradisional Engklek*  
*Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas*  
*X.* (Skripsi) (ID): Universitas Negeri Yogyakarta

Riri, Puspita A. ( 2018) *Peningkatan Hasil Belajar Tema 1 Subtema 3 Menggunakan*  
*Metode Permainan Tradisional Pada Satu Kelas IV SD N Selomulyo ( Skripsi*  
*) ., ID : Universitas Sanat Dharma Yogyakarta.*

Mardhani Putra Mashudhi (2017), *Pengembangan Model Permainan Engklek*  
*Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar*  
*Melompat Pada Siswa Kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati*  
*Kota Semarang.* Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.



## Daftar Riwayat Hidup

### 1. Identitas Diri

Nama : Lusiana  
Tempat/Tgl.Lahir : Stabat, 30 Maret 1999  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Sukiman  
Nama Ibu : Mislina  
Anak Ke : 1 dari 3  
Alamat : Desa Gurusinga Jl. Perluasan Gg Lausiturah Kecamatan  
Berastagi Kabupaten Karo

### 2. Riwayat Pendidikan

Tahun 2005-2011 : SD Negeri 040456 SD N 02 Berastagi  
Tahun 2011-2014 : MTsN Kabanjahe  
Tahun 2014-2017 : SMK AL-Karomah Berastagi  
Tahun 2017- 2021 : Jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera  
Utara Medan

**DOKUMENTASI**









**Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media EFAS  
(Engklek Fun and Smart) Dalam pembelajaran**

**Nama :**

**Kelas :**

**Petunjuk**

1. Isilah kuesioner ini secara jujur dan sesuai dengan fakta . Pengisian kuesioner ini tidak mempengaruhi nilai.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah jawaban “**Ya**” atau “**Tidak**” dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang disediakan.

Keterangan poin nilai :

Ya : 1

Tidak : 0

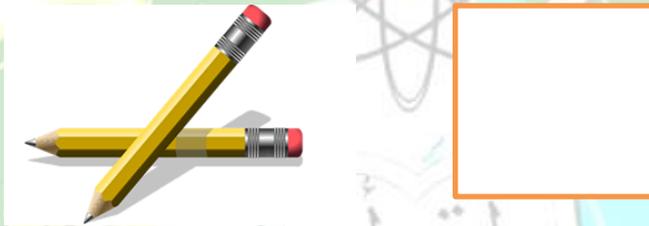
No	Butir Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah adik merasa senang belajar menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ?		
2.	Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ?		
3.	Apakah adik merasa mudah setiap menjawab soal ASK/DO pada setiap kotak engklek ?		
4.	Apakah media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) lebih menyenangkan dari sekedar belajar didalam kelas yang hanya menggunakan buku?		
5.	Apakah media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) mudah untuk digunakan dalam pembelajaran ?		

**Soal Latihan Pengetahuan dan Kemampuan Komunikasi**  
**MIS AL-ITTIHADiyAH BERASTAGI**  
**Tema 1 Sub Tema 1 (Aku dan Teman Baru)**

**Nama Siswa :**

**Nilai :**

1. Ada berapakah jumlah pensil pada gambar dibawah ini ?



Edo mempunyai dua pensil, suatu hari Dani teman sebangku Edo lupa membawa pensil. Apakah yang harus dilakukan Edo sebagai teman untuk membantu Dani agar tetap bisa belajar ?

Jawab :

- 
- 
2. Lihatlah gambar dibawah ini !

**UIN**  
SUMATERA UTARA  
MEDAN



Sekarang aku sudah kelas 1 SD dan aku sudah punya teman baru.

Coba tuliskan bagaimana kamu berkenalan dengan teman baru kamu saat ini

Jawab :

---



---



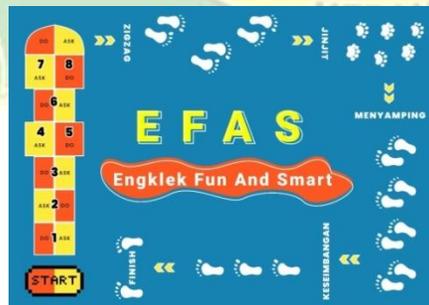
---

dan siapa nama teman yang duduk disebelah kamu sekarang

---

3. Lihatlah gambar dibawah ini !

Apakah nama permainan ini yang sudah kita mainkan saat pembelajaran ?



Pada permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) , *gacuk* yang melewati kotak dikatakan sebagai : \_\_\_\_\_

Coba tuliskan urutan ketika kamu bermain *engklek* mulai garis *start* sampai dengan garis *finish* .

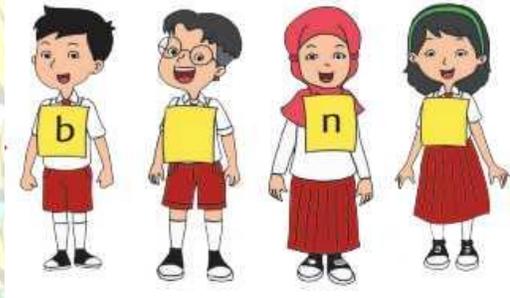
Jawab :

---

---

---

4. Nama temanku adalah Beni. Huruf yang tepat untuk melengkapi gambar adalah



Ada berapa jumlah huruf yang terdapat pada nama Beni :

---

Tuliskan nama kamu dan huruf Vokal apa saja yang terdapat pada nama kamu coba tuliskan :

---

( Huruf vokal : \_\_\_\_\_ )

5. Ada berapakah jumlah kotak *DO* dan *ASK* pada EFAS ?



Tuliskanlah bagaimana perasaan kalian Setelah belajar dan bermain menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dan tahapan lompatan mana yang paling kalian sukai dalam permainan.

Jawab :

---

---

---

### Kunci Jawaban

1. Jumlah pincil ada 2  
Anaisa kepedulian terhadap teman nya
2. Berkenalan  
Analisa Pemahaman peserta didik
3. **EFAS (*Engklek Fun and Smart*)**  
Pemain yang kalah  
Start – Zigzag – Jinjit – Menyamping – Keseimbangan – Finish
4. Huruf E dan I

Ada 4 huruf

Analisa Pemahaman peserta didik tentang huruf Vokal

5. Ada 8 kotak

Analisa tingkat keefektifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan bagaimana perasaan saat belajar menggunakan **EFAS(Engklek Fun and Smart)**

### **PENILAIAN**

Setiap soal mendapat nilai poin 20 apabila peserta didik mampu menjawab dengan lengkap, jelas dan bisa menyampaikan jawaban mereka didepan kelas tidak ragu-ragu.

Maka nilai poin tertinggi adalah 100 yaitu dengan menjawab 5 soal secara benar.

Apabila peserta didik hanya bisa menjawab satu soal saja atau jawaban yang diberikan tidak lengkap atau kurang jelas maka poin yang didapat kurang dari 20.

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	Ahmad Aditya Faizur	80	75	Tuntas
2.	Ahmad Fajrul Ilmi	70	75	Tidak Tuntas
3.	Ahmad Ilham Haqiqi	90	75	Tuntas
4.	Ananda Aulia Putri	100	75	Tuntas
5.	Aqila Fatmawati	100	75	Tuntas
6.	Bayu Aji Maulana	100	75	Tuntas
7.	Dafi Afiana	100	75	Tuntas
8.	Fatimatuzzahroh	90	75	Tuntas

9.	Liya Ulfa Maghfiroh	90	75	Tuntas
10.	Maolida Sari	100	75	Tuntas
11.	Mirza Zainin Najikh	100	75	Tuntas
12.	Muhammad Alvin	100	75	Tuntas
13.	Muhammad Khusain	100	75	Tuntas
14.	Nuraisyah	100	75	Tuntas
15.	Putri Nurani	100	75	Tuntas
16.	Ridho Gunawan	100	75	Tuntas
17.	Sintya Nur Zahrawani	100	75	Tuntas
18.	Tri Ambarwati	100	75	Tuntas
19.	Tri syahfitri	100	75	Tuntas
20.	Tika Aprilia	60	75	Tidak Tuntas
21.	Ulandari	90	75	Tuntas
22.	Wdya Ayu Minanto	100	75	Tuntas
23.	Yeni sri Fadila	80	75	Tuntas
24.	Zahra Anggraini	100	75	Tuntas
25.	Muhammad Aditya	100	75	Tuntas
<b>Jumlah nilai</b>		<b>:2.350</b>		
<b>Nilai rata rata</b>		<b>: 94</b>		
<b>Presentase tuntas</b>		<b>: 9,2 %</b>		

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Jenis Media Pembelajaran** : EFAS (*Engklek Fun and Smart*)  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik  
**Penyusun** : Lusiana

### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas I berbasis permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) pada pembelajaran tematik. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

**Nama** : RIRIS NURKHOLIDAH RAMBE, M.Pd.  
**Instansi** : UIN SUMATERA UTARA MEDAN  
**Pendidikan** : S2 PENDIDIKAN DASAR  
**Alamat** : JL. PEMBINAAN HILIR KOMPLEK GRIZA HARMONO NO. 17  
BANDAR SETIA

#### 1. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah dengan cermat item yang ada.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

4	Terstruktur 1. Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada proses pembelajaran.		✓			
5	Tata letak kotak <i>engklek</i> sesuai		✓			
6	Ukuran gacuk <i>engklek</i> sesuai		✓			
7	Ukuran gambar pada soal tepat		✓			
8	Warna pada kartu soal menarik		✓			
Jumlah						

2.

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Tidak layak  
 Layak untuk uji coba di lapangan Dengan revisi  
 Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

1. Saran Perbaikan

Perbaiki Layout dan buku pendukung media yang dikembangkan.

Medan, 28 Mei 2021

Validator

(RIRIS NURKHOLIDAH RAMBE, M.Pd.)  
NIB 110000096.

	afektif					
	4.Mendorong perkembangan aspek psikomotorik	✓				
4	Kontekstual					
	1.Kemampuan untuk berkomunikasi	✓				
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Tidak layak  
 Layak untuk uji coba di lapangan Dengan revisi  
 Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

2. Saran Perbaikan

*Harapan saya supaya dapat mengembangkan lebih banyak lagi permainan-permainan tradisional yang lain.*

*Karna permainan ? tradisional lebih memotivasi anak ? lebih kreatif dan mengajarkan anak ? untuk bekerja sama (tim )*

Berastagi 11 Juni 2021

Validator

*[Signature]*

( DEWI HARIANA SPd )

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI/ISI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenis Media Pembelajaran : EFAS (*Engklek Fun and Smart*)  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik  
Penyusun : Lusiana

### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas I berbasis Permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) pada pembelajaran tematik. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Nama : DEWI HARIANA SPd  
Instansi : MIS AL ITTIHADIAH  
Pendidikan : SI  
Alamat : JL PENDIDIKAN GGDAMAI

### I. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dengan cermat item yang ada.
- b. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- c. Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan KD. 1. Kelengkapan materi 2. Keluasan Materi 3. Kedalaman Materi 4. Pengantar Proses Pembelajaran	✓  ✓ ✓	✓			
2	Penyajian 1. Keruntutan Konsep 2. Ketepatan Permainan 3. Keterkaitan Materi dengan Permainan 4. Keefektifan Materi menggunakan Permainan	✓ ✓ ✓ ✓				
3	Perkembangan 1. Kemampuan mendorong ingin tahu siswa. 2. Mendorong perkembangan aspek kognitif 3. Mendorong perkembangan aspek	✓ ✓ ✓ ✓				



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Sekolah</b>	: MIS AL-ITTIIHADIYAH
<b>Kelas /Semester</b>	: 1/1(Satu)
<b>Tema 1</b>	: Diriku
<b>Subtema</b>	: Aku dan Teman Baru
<b>Pembelajaran ke-</b>	: 1
<b>Fokus Pembelajaran</b>	: Bahasa Indonesia, Sbdpdan Pkn
<b>Alokasi Waktu</b>	: 6 x 35 menit ( 1 x pertemuan )

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui lagu, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan.
2. Melalui permainan "Suara siapakah itu?" siswa dapat mendengar perbedaan warna suara teman.
3. Saat bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat menyebut nama teman dengan benar.
4. Setelah selesai bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.
5. Dengan berbagi cerita, siswa dapat memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orang tua saat ke luar rumah.

### Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar

Buku Teks, Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Guru menyapa beberapa siswa dengan namanya dan menanyakan apakah sudah berpamitan kepada orang tua masing-masing saat hendak berangkat sekolah 15-20 menit (literasi)
- Bagaimana cara kalian berpamitan dengan orang tua?
- Guru menerima jawaban siswa yang beragam. Ada yang mengucapkan salam saja, ada yang mengucapkan salam sambil mencium tangan, dan ada juga yang tidak berpamitan dengan orang tua.
- Guru menyampaikan kepada siswa pentingnya berpamitan kepada orang tua. Guru meminta siswa agar esok berpamitan kepada orang tua saat hendak pergi ke sekolah ( kegiatan awal)

#### Kegiatan Inti

- Guru mengajak siswa berkenalan dan mengingat nama temannya melalui media EFAS
- Siswa mengamati media yang dibawa oleh guru berupa EFAS (*Engklek Fun and Smart*)
- Guru mengajak siswa belajar berkenalan dan mengingat suara nama temannya sambil bermain menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)
- Guru menjelaskan tata cara permainan menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*)
- Siswa memperkenalkan nama sambil bermain *engklek* dan mengikuti tahapan permainan *engklek* yang sudah disusun dan siswa yang tidak bermain menyanyikan sebuah lagu " siapa namamu"
- Masing-masing siswa memperkenalkan nama nya sesuai aturan yang diberikan guru setelah selesai guru mengajak siswa untuk mengamati buku siswa halaman 3-6

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa untuk menyebutkan nama-nama teman barunya .

#### Kegiatan Penutup

- Kegiatan ditutup dengan diskusi pentingnya saling mengenal. Seperti kata pepatah, tak kenal maka tak sayang. Upayakan guru memberikan penguatan tentang pentingnya saling mengenal.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

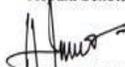
### PENILAIAN

**Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

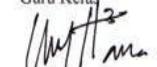
**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
Hasnah Hsb, S.Pd

06 - Juni - 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 2  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, dan Pjok  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan gerakan pada permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*), siswa dapat mengenal banyak gerakan melompat dan melakukannya dengan tepat.
2. Dengan permainan EFAS, siswa dapat bekerjasama dengan teman.
3. Dengan bermain "EFAS", siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan.
4. Setelah bermain "EFAS", siswa dapat mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan bermain di luar kelas
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Guru memberikan peraturan bermain menggunakan EFAS dalam bentuk kelompok
- Guru meminta setiap kelompok berdiri membentuk satu barisan ke belakang. Siswa di setiap kelompok berdiri sambil memegang pundak teman di depannya
- Semua barisan kelompok berdiri di garis awal yang sudah ditentukan oleh guru. Setelah diberi aba-aba, semua kelompok akan mulai mengambil pita yang sudah disediakan dan *gacuk* dalam bermain EFAS
- Guru mengulangi kegiatan ini sebanyak dua kali. Kelompok Siswa yang pertama maju menjadi kelompok yang paling awal memulai permainan
- Setelah kegiatan bermain di luar selesai, siswa dipersilahkan beristirahat di dalam kelas, sambil membaca buku yang ada di kelas
- Selesai membaca, guru mengajak siswa bermain "Cerita teman" untuk mengenal lebih dekat teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman yang duduk di sebelahnya serta pengalaman bermain EFAS bersama teman kelompoknya.
- Guru meminta siswa kembali berkumpul bersama teman kelompok yang sama saat bermain di luar kelas dan membentuk lingkaran
- Guru meminta siswa dari setiap perwakilan kelompok untuk menceritakan tahapan permainan engklek yang sudah dilewati sampai berada di garis finish
- Siswa yang lain mendengar dan membantu mengoreksi jika ada informasi yang tidak sesuai.
- Masing masing kelompok mengumpulkan hasil jawaban soal yang terdapat di kotak engklek
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman-teman baru di sekolah

#### Kegiatan Penutup

- Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan panggilan teman baru di sekolah
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung  
Penilaian Pengetahuan : post tes  
Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(Aswari Hsb, SAg)

07 - Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 3  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, Pkn  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu "a-b-c" dengan benar.
2. Setelah beryanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama teman sesuai orangnya dengan tepat.
3. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya.
4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.
5. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Pada awal pembelajaran guru menyampaikan kepada siswa mengenai pembelajaran hari ini adalah mengenal huruf dan mengenal bilangan
- Agar dapat mengenal huruf dengan baik, guru memperlihatkan kartu a-z pada siswa dan mengajak siswa bersama-sama untuk menyanyikan "a-b-c"
- Guru meminta siswa untuk menulis nama panggilan mereka di kertas
- Sedangkan untuk mengenal bilangan siswa diminta guru untuk mengamati gambar yang terdapat pada kartu ask yang terdapat pada media EFAS
- Guru meminta siswa membentuk lingkaran untuk menjelaskan aturan permainan dan membagi menjadi dua kelompok menggunakan media EFAS
- Guru mengajak semua kelompok bermain kartu huruf penyusunan nama dan angka. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu kelompok lagi mendapatkan satu set bilangan 1-10
- Kegiatan ditutup dengan diskusi mengenai kegiatan hari ini. Siswa menceritakan perasaan dan kesulitannya saat bermain kartu huruf dan kelompok banyaknya benda atau bilangan.
- Bersama guru siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua menanyakan tempat tinggal teman barunya

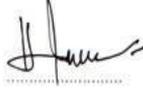
#### Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengenal huruf dan bilangan untuk hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

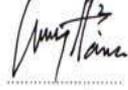
Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung  
Penilaian Pengetahuan : pos tes  
Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(HANNAH, H. S. A. G.)

08 Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA SPT)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 4  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Sbdp, dan Pjok  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengar arahan dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan melompat menggunakan media EFAS dengan benar.
2. Dengan memperhatikan contoh dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan bermain sambil belajar menggunakan EFAS dengan baik dan benar.
3. Dengan permainan EFAS siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.
4. Dengan arahan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi suara teman.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru mengajak siswa keluar kelas dan membagi beberapa kelompok
- Guru menjelaskan aturan permainan dengan menggunakan EFAS.
- Guru menyediakan satu set kartu huruf a-z. Dan satu set kartu gambar. Masing-masing set kartu huruf dimasukkan di dalam sebuah kotak dan diletakkan disetiap kotak *engklek*
- setiap pasangan kelompok berlomba untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama pada gambar masing-masing.
- Setelah berlomba mendapatkan kartu huruf yang sesuai siswa kembali ke kelas
- Sambil beristirahat kegiatan ditutup dengan menanyakan pengalaman dan perasaan siswa saat melakukan kegiatan mencari huruf
- Setelah selesai istirahat guru mengajak siswa bermain tebak suara
- Guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas 10 perwakilan menyebutkan nama masing-masing dan lainnya mengingat warna suara teman nya.
- Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap siswa secara bergiliran memakai penutup mata dan menebak suara teman yang menjadi anggota kelompoknya
- Guru meminta siswa menggunakan EFAS saat bermain tebak suara yaitu dengan cara teman yang ditebak bermain *engklek* sambil bernyanyi " siapakah namaku " dan yang menebak harus bisa menjawab dengan benar.
- Agar para siswa dapat focus dengan suara teman kelompoknya, maka setiap kelompok diatur posisinya agak berjauhan
- Kegiatan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab dengan siswa: "Bagaimana perasaan kalian setelah mengikuti kegiatan hari ini?" "Apakah ada bagian dari kegiatan yang sulit/mudah? Mengapa?" "Ayo, sebutkan huruf pertama nama masing-masing!" "Bagaimana kalian bisa membedakan warna suara teman?" "Mengapa warna suara teman berbeda, ya?"

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa untuk menceritakan salah satu teman barunya

#### Kegiatan Penutup

- Siswa mapu membedakan warna suara teman barunya
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung  
Penilaian Pengetahuan : Post Tes  
Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(HARAH HES - SAg)

29 Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA SPd)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADIAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 5  
Fokus Pembelajaran : Matematika dan Bahasa Indonesia  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan)

#### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain kartu bilangan, siswa dapat mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 10.
2. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat menulis bilangan 1 sampai dengan 10.
3. Dengan bermain kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya.

#### KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

##### Kegiatan Inti

- Guru meminta siswa mengamati benda yang ada di sekeliling mereka dan menghitungnya .
- Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar konsep bilangan 1 sampai dengan 10 dan mengenal lambang bilangan sambil bermain kartu bilangan menggunakan EFAS
- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10.
- Guru menjelaskan aturan bermain. Ada kelompok memberi soal dan menjawab soal
- Guru akan mengundi kelompok mana yang memberi soal dan yang menjawab soal. Apabila kelompok yang mendapat kesempatan untuk menjawab soal tidak bisa, maka kelompok lain akan berlomba untuk menjawab soal tersebut
- Sebagai contoh, kelompok 1 mendapat giliran memberi soal, sedangkan kelompok 2 mendapat giliran menjawab soal. Kelompok 1 maju ke depan kelas. Kelompok 1 meminta kelompok 2 untuk membilang benda yang disediakan/ditunjuk/dibawa. Setelah membilang, kelompok 2 memilih lambang bilangan yang sesuai dan mengangkat kartunya
- Setelah selesai guru melanjutkan bermain kartu huruf dengan aturan yang sama
- Kegiatan ditutup dengan kegiatan refleksi:
- siswa dan guru berbicara tentang bagian yang mudah dan sulit saat belajar dan bermain lambang bilangan (*Communication*)
- siswa dan guru berbicara tentang bagian yang mudah dan sulit saat identifikasi huruf untuk menebak huruf yang hilang dari nama teman
- menyebutkan huruf konsonan dari dua nama teman di kelas (sebagai contoh) dan mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10.

##### Kegiatan Bersama Orang Tua

- orang tua meminta siswa berlatih menyebutkan huruf-huruf penyusunan nama teman baru

##### Kegiatan Penutup

- Siswa mapu menyebutkan lambang bilangan dan lambang huruf pada hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

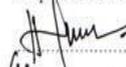
#### PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan : post tes

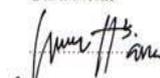
Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADIAH

  
(HARIMA, H.S., S.Pd)

10 Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEW HARIMA S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 6  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia , Matematika , Pkn  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan )

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain kartu huruf dan berlatih menggunakan EFAS, siswa dapat menyusun huruf-huruf penyusun nama dengan benar.
2. Setelah bermain kartu huruf dan berlatih menggunakan EFAS, siswa dapat mengenali huruf pertama dari sebuah nama, baik itu huruf vokal maupun konsonan.
3. Dengan bercerita, siswa dapat menggunakan huruf vokal dan konsonan dalam sebuah kata dan menyusunnya menjadi kalimat.
4. Dengan bercerita, siswa dapat membilang banyaknya huruf penyusun nama sendiri maupun nama teman.
5. Dengan belajar dan berlatih, siswa dapat membilang benda dan menuliskan lambang bilangannya.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru kembali membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu set lambang bilangan 1-10
- Siswa diminta untuk menyusun nama yang masih acak dengan menggunakan kartu huruf
- Selesai menyusun huruf, setiap kelompok memilih satu orang siswa anggotanya untuk bercerita tentang nama sendiri dan nama satu orang teman beserta huruf-huruf penyusunnya. Tak lupa untuk membilang banyaknya huruf penyusun nama
- Guru mengajak siswa membaca lambang bilangan secara berurut dari 1 sampai dengan 10
- Guru lalu menunjuk kumpulan benda-benda tertentu. Siswa diminta membilang benda tersebut dan mengidentifikasi lambang bilangannya. Kegiatan ini diulang beberapa kali.
- Sebelum kegiatan ditutup, guru dan siswa sama-sama melakukan refleksi
- Secara acak guru menunjuk beberapa siswa dan meminta mereka untuk menyebutkan dan melafalkan huruf-huruf penyusun nama.
- Setelah itu guru menunjukkan lambang bilangan 1-10 dan menyuruh siswa untuk membaca dan menuliskannya

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa membilang banyaknya teman baru yang laki-laki dan perempuan.

#### Kegiatan Penutup

- Siswa mampu menyebutkan bilangan 1-10 dan mengenal huruf a-z
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

**Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

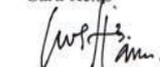
**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(Hasnawati, Hsb.S.A.G)

11 Juni 2021

Guru Kelas

  
(Dewi Ariana S-Pd)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan Media EFAS dan buku panduan ( <i>Engklek Fun and smart</i> ) menarik					✓
2.	Setiap soal yang terdapat pada kotak <i>engklek</i> ditampilkan dengan jelas dan sesuai materi pembelajaran				✓	
3.	Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> )					✓
4.	Media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) mudah untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan peserta didik					✓
5.	Media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran					✓
6.	Belajar menggunakan EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) saat pembelajaran berlangsung menjadikan siswa dan guru memupuk rasa kerja sama yang tinggi satu sama lain					✓
7.	Kualitas bahan yang terbuat dari <i>banner</i> pada media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) cukup bagus dan tahan lama ketika digunakan untuk beberapa kali dalam pembelajaran					✓
8.	Dengan adanya media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ini sebagai media dapat membantu serta memberikan kemudahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dikelas					✓

Berastagi, 16 Juni 2021  
Guru kelas 1 Mis Al-Ittihadiyah

  
Dewi Hariana, S.Pd.

