

**MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PERAN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN
KECAMATAN BENGKUNAT KABUPATEN PESISIR BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Oleh
EVA MUTIA
NPM : 1311070100**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini




**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441H / 2019M**

**MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PERAN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN
KECAMATAN BENGKUNAT KABUPATEN PESISIR BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh
EVA MUTIA
NPM : 1311070100

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Sovia Mas ayu, M.A

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441H / 2019M

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh kasus-kasus yang terjadi seperti pendidik masih menerapkan akademik dan penuh hapalan. Hal itu menyebabkan kecerdasan interpersonal anak kurang berkembang karena hampir seluruh permainan berteknologi canggih menuntut anak lebih individualis sehingga tidak melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya dan strategi untuk mendorong anak lebih mampu melakukan pertemanan, berinteraksi dan bersosialisasi dengan baik salah satunya melalui metode bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kecamatan Bengkunt, Kabupaten Pesisir Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif keadaan tempat penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat, dengan subjek penelitian adalah kelompok B3 TK Dharma Wanita yang terdiri dari 12 anak yaitu 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dilihat dari metode bermain peran yang digunakan oleh pendidik antara lain: pendidik memilih tema yang akan dimainkan, pendidik membuat naskah / jalan cerita yang akan diperankan, pendidik mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan bermain peran dalam aturan, pendidik menjelaskan alat yang digunakan untuk bermain, pendidik membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan agar tidak saling berebut saat bermain peran, pendidik hanya mendampingi peserta didik dalam bermain peran, dan pendidik mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik. Dari penggunaan metode ini dalam kecerdasan interpersonal anak dapat dibuktikan melalui kemampuan berkerja sama, kemampuan berempati pada orang lain, dan kemampuan berteman / menjalin kontak.

Kata Kunci: *Kecerdasan Interpersonal Anak, Metode Bermain Peran*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi: **MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN KECAMATAN BENGKUNAT KABUPATEN PESISIR BARAT**

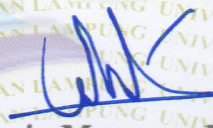
Nama: **EVA MUTIA**
NMP: **1311070100**
Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas: **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I Pembimbing II


Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001


Dr. Sovia Masayu, M.A
NIP. 197611302005012006

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung, Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN KECAMATAN BENGKUNAT KABUPATEN PESISIR BARAT**, disusun oleh: **Eva Mutia, NPM: 1311070100**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Selasa, 15 September 2019.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

Penguji I (Utama) : Dr. Heny Wulandary, M.Pd.

Penguji II (Kedua) : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Pendamping : Dr. Sovia Mas Ayu, MA

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



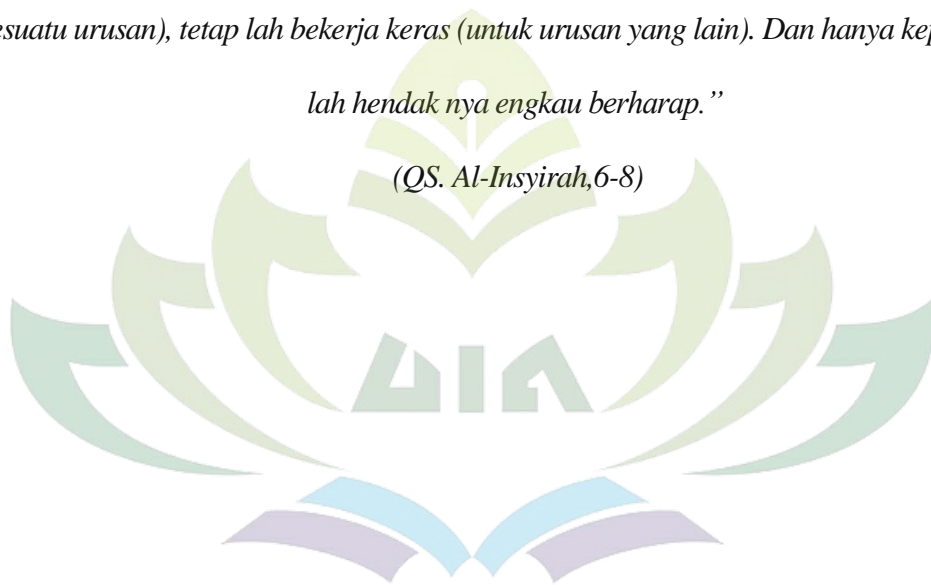
Prof. Dr. Hj. Nivya Diana, M.Pd
NIP. 196508231989032001

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan .Maka apa bila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetap lah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Allah lah hendak nya engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah,6-8)



¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: SyamilCiptaMedika, 2005)h.301

KATAPENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan petunjuk, sehingga skripsi dengan judul “Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat, dan pengikutnya yang setia.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, tak lupa dihanturkan terima kasih sedalam-dalamnya. Secara rinci ungkapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof.Dr.Hj.Nirva Diana,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap terhadap kesulitan mahasiswa.
- 2.Drs.Agus Jatmiko,M.Pd dan Dr. Heny Wulandary,M.Pd.I selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan

Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa sabar dalam memberikan arah serta pelayanan akademik.

3. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd. selaku pembimbing I yang senantiasa tanggap terhadap mahasiswa bimbingnya dalam memberikan arahan untuk penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Sovia Mas ayu, M.A. selaku pembimbing II yang telah mengarahkan penulis hingga penulisan skripsi selesai.
5. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan motivasi serta memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis. Pimpinan dan karyawan perpustakaan UIN yang telah memberikan informasi, referensi, dan lain-lain.
6. Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd. Kepala TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat dan dewan guru TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat yang telah membantu dalam memberikan informasi dan layanan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada teman-teman Angkatan 2013 Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang selalu

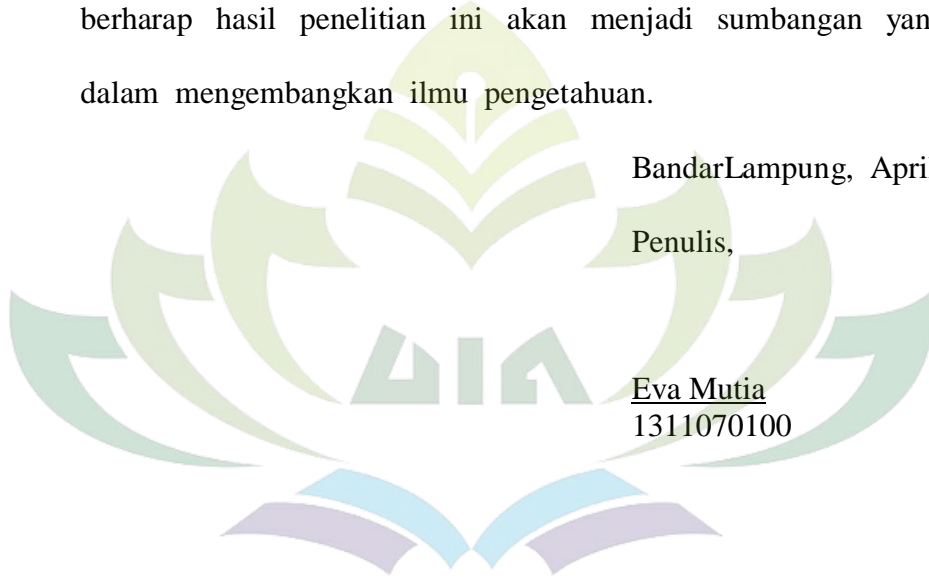
member semangat,motivasi,dukungan dan doa serta berjuang bersama untuk menyelesaikan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan .Untuk itu para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran guna melengkapi hasil penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini akan menjadi sumbangan yang berarti dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

BandarLampung, April 2019

Penulis,

Eva Mutia
1311070100



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

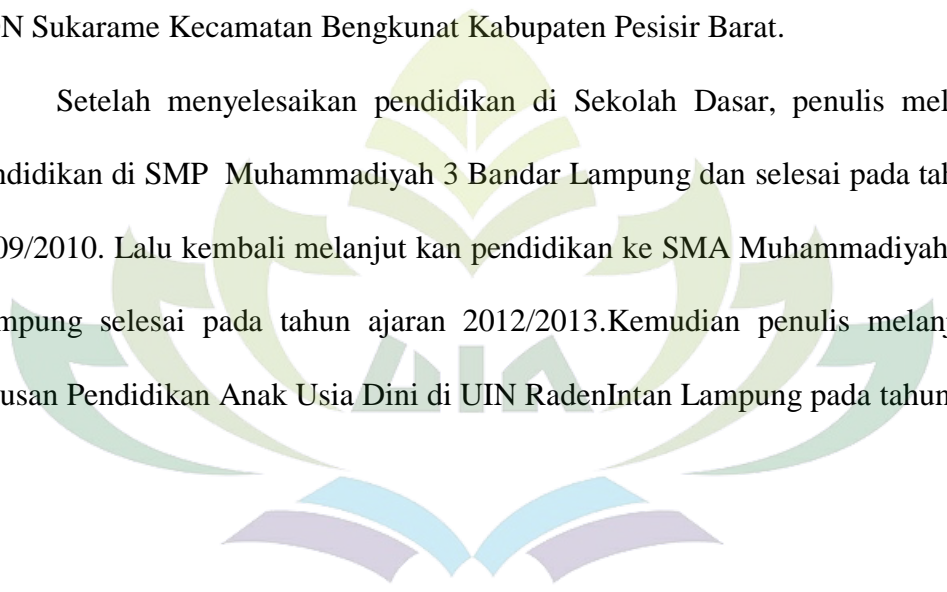
Dengann rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayah Ali Kurdi, terima kasih atas segala jerih payah perjuangan membesarkan kami, dan bunda Zainun, terima kasih atas limpahan kasih sayang yang sampai saat ini masih terasa mengiringi langkah kesuksesanku, menghantarkan kami satu persatu mendapatkan gelarsarjana. Limpahan doa dan kasih sayang yang tidak terhingga selalu engkau berikan untuk kami.
2. Kakak-kakakku tersayang, “Armen Fatria, S.E, Fitriyani, S.Pd., Istiqomah, A.Md.Keb., Yuli Yani, S.Pd.SD., M.M., Terima kasih atas dukungan dan motivasi dari kalian adalah tempat saya kembali disaat saya benar dan salah, disaat suka mau pun duka.
3. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan PIAUD/ kelas C, terkhusus untuk “Desii, Nisa dan Rike.
4. Almamater ter cinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tempat kumenuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Eva Mutia yang dilahirkan di Ngaras pada tanggal 03 Mei 1995, buah cinta pasangan ayah Ali Kurdi dan ibu Zainun sebagai anak keempat dari 4 bersaudara. Selama menuntut ilmu, pendidikan pertama kali penulis tempuh adalah SDN Sukarame Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat.

Setelah menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dan selesai pada tahun ajaran 2009/2010. Lalu kembali melanjutkan pendidikan ke SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung selesai pada tahun ajaran 2012/2013. Kemudian penulis melanjutkan S1 Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini di UIN RadenIntan Lampung pada tahun 2013.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Kecerdasan Interpersonal.....	11
B. Metode Bermain Peran.....	24
C. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran	35
D. Penelitian Yang Relevan	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	42
B. Subjek dan Obek Penelitian	45
C. Lokasi Penelitian.....	46
D. Instrumen Penelitian.....	46
E. Teknik Pengumpul Data.....	47
F. Teknis Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Data	53
B. Pembahasan	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
C. Keterbatasan Penelitian	84
D. Penutup	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Perkembangan Kecerdasan Interpersonal	6
Tabel 2	Prasurvey Perkembangan Kecerdasan Interpersonal melalui metode Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bengkunt Pesisir Barat	7
Tabel 3	Data Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak didunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak, pada hakikatnya adalah cerdas. Berdasarkan pendapat Tadrikotun Musfiroh dalam buku Pengembangan Kecerdasan Majemuk bahwa pendidikan hingga saat ini masih menerapkan pendekatan akademik penuh hafalan, praktik yang sesuai dengan kebutuhan/perkembangan anak belum seluruhnya diterapkan.¹ Hal ini dikarenakan keberhasilan belajar anak diukur dari kepatuhan, kemampuan kognitif dan sosial anak. Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik, intrapersonal, dan naturalis dianggap sebagai anak-anak yang bermasalah. Beberapa pendidik, bahkan mengecap mereka sebagai anak yang hiperaktif, kuper dan jorok. Pandangan ini telah membawa efek yang merugikan bagian anak-anak, terutama bagi perkembangan mereka. Sehingga kekeliruan pandangan terhadap potensi anak didik oleh pendidik merupakan sesuai yang hafal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motoric, Bahasa, koqnitif serta social emosional sesuai dengan

¹Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahannya* (Bandung : Jum'anatul Art, 2005) h.413

karakteristik anak usia dini yaitu memperhatikan anak sebagai individu yang unik, menyesuaikan dengan lingkungan dan tahapan perkembangan anak. Hal ini cukup penting mengingat anak merupakan generasi penerus di masa depan.

Anak merupakan sumber daya manusia yang sangat menentukan kemajuan suatu bangsa dimasa depan. Oleh karena itu persiapan pengembangan sumber daya manusia haruslah tepat. Anak harus dipersiapkan sejak usia dini sesuai tingkat perkembangannya. PAUD memegang peranan penting yang sangat menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Hal itu dikarenakan PAUD merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental dan akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya.

Perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dalam buku *interpersonal intelligence* Safaria yang mempunyai kecerdasan interpersonal pada anak Usia 5-6 tahun dapat dijabarkan sebagai Berikut :

- (1) punya banyak teman
- (2) banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya
- (3) dapat sangat mengenali lingkungannya
- (4) terlibat dalam kegiatan kelompok di luar sekolah

- (5) berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik
- (6) menikmati permainan kelompok
- (7) bersimpati besar terhadap perasaan orang lain
- (8) menjadi sebagai penasehat atau pemecah masalah di antara teman- temannya
- (9) menikmati mengajar orang lain
- (10) dapat berbakat untuk menjadi pemimpin.

Anak yang cerdas interpersonal adalah anak yang memiliki ciri-ciri seperti yang diatas yaitu memiliki banyak teman, bisa beradaptasi dan bersosialisasi, tidak asing dengan lingkungan sehari-hari karna seringnya berinteraksi diluar rumah, seringnya kerja kelompok atau bermain bersama teman-teman, ikut adil dalam menyelesaikan permasalahan, suka bermain bersama-sama dibandingkan bermain sendiri, memiliki empati terhadap teman-teman, tidak sebagai yang membesar-besarkan suatu masalah, senang membantu teman, dan mampu mengarahkan kegiatan atau permainan dalam kelompok.

Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat membangun relasi dengan apa yang diluar dirinya, sehingga kecerdasan semacam ini memungkinkan anak-anak untuk memiliki ikatan dan interaksi dengan orang lain bahkan mampu menjaga hubungan social. Anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya, akibatnya mereka tersisihkan secara social dan terjadi konflik interpersonal.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak seperti yang tertulis dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak yang kegiatannya dapat dilakukan dengan cara: berinteraksi atau berdiskusi dengan teman, berbagi dengan teman, menyayangi orang yang dikenal, berbicara dengan ramah, menjalin kerja sama atau bermain bersama, bercerita atau bermain permainan yang mengandung imajinasi.²

Orang tua bahkan menganggap hal yang biasa pada kecerdasan interpersonal. Padahal kecerdasan ini sangatlah penting untuk anak sehingga mereka tau bagaimana cara menempatkan diri berempati, bekerjasama, sosialisasi. Karena banyak anak-anak sekarang yang masih kurang percaya diri dengan sesama temannya sendiri dan susah untuk bekerjasama apabila sedang dalam kelompok. Oleh karena itu, maka guru seharusnya memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dengan melakukan kegiatan salah satunya bermain permainan yang mengandung imajinasi yaitu bermain peran, karena kecerdasan interpersonal tidak dapat berkembang jika tidak kita rangsang sedini mungkin dapat mengakibatkan terjadinya anak yang anti sosial atau kuper bahkan hingga remaja.

Budimanjaya memaparkan bahwa bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan secara berpura-pura dengan memerankan peran tokoh tertentu, melalui bermain peran anak akan banyak berinteraksi

²Tadrikotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2009, h.29

dengan teman sebayanya sehingga dapat dijadikan salah satu stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak karena permainan ini di mainkan secara berkelompok dan membutuhkan adanya interaksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya.³

Berdasarkan hasil observasi pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak bahwa kenyataannya masih rendah atau sebagian banyak belum berkembang, rendahnya kemampuan anak dalam melakukan percakapan atau interaksi dengan teman, masih ada yang belum mengerti tentang aturan-aturan permainan, serta masih banyak yang memilih-milih teman dalam bergaul dan tidak mau berbagi alat permainan.

Sebagaimana tercantum dalam Al Qur'an surat Al Isra ayat 28 yaitu:

وَأِمَّا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمُ ابْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُلْ لَّهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا

Artinya:

Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari TuhanMu yang kamu harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang pantas (QS. Al Isra: 28)⁴

³Kementrian Pendidikan Nasional, *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*, 2010, h. 1

⁴ Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Jum'anatul Art, 2005)

Hasil prasurvei tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku atau sikap anak-anak menunjukkan kecerdasan interpersonal anak belum berkembang dengan baik, sehingga disini peneliti menggunakan metode bermain peran agar mampu membantu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat. Permainan bermain peran dapat merangsang agar anak-anak dapat bersemangat untuk belajar. Hal ini identik dengan perkembangan siswa usia 5-6 tahun yang masih dalam dunia bermain. Dengan demikian tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian yang akan dilakukan berdasarkan indikator pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Melakukan percakapan dengan teman sebaya.
2. Aktif bergaul dengan teman dan belajar mengikuti aturan permainan.
3. Tidak memilih teman dan mau berbagi alat bermain/ peran dsb.

Indikator tersebut merupakan kegiatan siswa yang belum banyak tampak dalam pembelajaran. Hal itu berdasarkan hasil observasi pendahuluan yaitu pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 serta melihat hasil belajar anak yang tertulis di raport anak. Metode yang dipilih dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama, berempati pada orang lain, dan kemampuan berteman atau menjalin kontak. Dengan demikian penulis tertarik untuk memilih metode bermain peran

dalam penelitian. Metode bermain peran salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran di TK Dharma Wanita Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat.

Hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, ternyata upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak masih kurang karena guru mempersepsikan bahwa anak akan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya bimbingan. Dengan demikian penulis simpulkan bahwa terdapat beberapa indikator perkembangan kecerdasan interpersonal anak yang belum berkembang secara maksimal yaitu indikator kemampuan bekerja sama dan berempati pada orang lain.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas B tentang indikator perkembangan kecerdasan interpersonal. Dalam hal ini wali kelas B memberikan keterangan tentang hasil observasi yang peneliti lakukan yaitu anak memang cenderung enggan untuk bekerja sama membereskan alat permainan setelah bermain, berbagi cerita dengan temannya, memuji hasil karya temannya. Penerapan metode bermain peran juga pernah dilakukan terbukti ketika guru diwawancarai mengenai langkah-langkah bermain peran sudah sesuai dengan teori yang ada. Tetapi guru belum melaksanakan semua langkah bermain peran.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode

Bermain Peran Di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal anak dengan menggunakan metode bermain peran
2. Guru menggunakan metode yang lama sehingga, anak merasa kurang tertarik
3. Menanamkan rasa percaya diri pada anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi permasalahannya yaitu pada percakapan anak, bergaul dengan teman dan belajar mengikuti aturan permainan dan tidak memilih teman dan mau berbagi alat pada perkembangan anak usia dini, Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan dan dibatasi pada anak TK usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah

Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Metode Bermain Peran Di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Pesisir Barat?"

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah kecerdasan interpersonal anak dapat dikembangkan melalui metode bermain peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Pesisir Barat. Dan manfaat Hasil penelitian ini, diharapkan berguna baik secara teoritis, maupun secara praktis.

Secara teoritis, penerapan suatu strategi pembelajaran merupakan implementasi dan pengembangan teori dalam upaya "learn how to learn" bagi peserta didik dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, selain itu juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya tentang cara mengembangkan kecerdasan interpersonal, melalui metode bermain peran.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Peneliti sendiri, peneliti dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman berharga, dalam mengembangkan kecerdasan jamak bagi anak usia dini khususnya kecerdasan interpersonal, dengan menggunakan metode bermain peran.

- b. Guru, sebagai alternatif dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif bagi pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini di lingkungan TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Kecerdasan Interpersonal

1. Hakekat Kecerdasan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kecerdasan berasal dari kata *cerdas*. Sedangkan kecerdasan merupakan kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian, ketajaman pikiran). Pendapat bahwa semua anak cerdas dan bahkan anak memiliki cara yang tidak selalu sama untuk menjadi cerdas adalah dasar teori *Multiple Intelligences* dan diterjemahkan sebagai kecerdasan majemuk atau kecerdasan jamak.

Definisi kecerdasan menurut Piaget sebagaimana diikuti Uno Hamzah adalah suatu tindakan yang menyebabkan terjadinya perhitungan atas kondisi-kondisi yang secara optimal bagi organisme dapat hidup berhubungan dengan lingkungan secara efektif.¹ Sedangkan menurut Feldan dalam Sukmadinata dan Nana S, kecerdasan merupakan kemampuan untuk memahami dunia, berfikir secara rasional dengan menggunakan sumber-sumber atau referensi secara efektif pada saat menghadapi sebuah tantangan.²

Setiap anak didunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak, pada

¹Uno Hamzah B, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, h.59

²Sukmadinata, Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007, h.96

hakikatnya cerdas. Perbedaan tersebut ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada saat anak masih berusia dini. Pendidikan yang baik mampu mendeteksi kecerdasan anak dengan cara mengamati dan perilaku, kecenderungan, minat, cara dan kualitas anak saat bereaksi terhadap stimulus yang diberikan. Kecerdasan dapat dilihat dari berbagai pendekatan, yakni “pendekatan teori belajar, pendekatan teori neurobiologis, pendekatan teori psikometri, dan pendekatan teori perkembangan”.³ Menurut pendekatan psikometri, kecerdasan dipandang sebagai sifat psikologis yang berbeda pada setiap individu

Kecerdasan dapat diperkirakan dan diklasifikasi berdasarkan tes inteligensi. Tokoh pengukuran inteligensi bernama Alfred Binet mengatakan bahwa “kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau autokritik”.

Edward Lee Thorndike, seorang ahli psikologi pendidikan, mengklasifikasikan inteligensi kedalam tiga bentuk kemampuan, yakni :

1. Kemampuan abstraksi yaitu kemampuan untuk “beraktifitas” dengan menggunakan gagasan dan simbol-simbol secara efektif.

³ Tadrikotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2009, hlm3.5

2. Kemampuan mekanik, yakni kemampuan untuk “beraktifitas” dengan menggunakan alat-alat mekanis dan kemampuan untuk kegiatan yang memerlukan aktivitas indra gerak.
3. Kemampuan sosial, yakni kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri dengan faktor-faktor.⁴

Menurut Thorndike, ketiga kemampuan tersebut dapat saling berkorelasi, namun mungkin pula tidak. Dengan demikian ada seorang yang memiliki daya abstraktif bagus, tetapi lemah dalam sosialisasi, tetapi ada pula yang bagus dalam melakukan abstraktif, mekanik dan sosial sekaligus.

Sedangkan inteligensi menurut Piaget, seorang ahli perkembangan melihat inteligensi secara kualitatif, berdasarkan aspek ini, struktur dan fungsinya. Piaget membaginya dalam empat periode yakni sensorimotorik, praoperasional, konkret operasional dan abstrak operasional. Dalam perkembangan tersebut terkandung konsep kecerdasan inteligensi anak.

2. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan atau bisa dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial. Diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menang atau menguntungkan.⁵ Artinya kecerdasan

⁴ Aan T. Safira, *Mengembangkan Kecerdasan Anak*, PT Niaga Swadaya, Jakarta, 2010, h 15

⁵<http://rike-rikewiyanti.blogspot.com/2011/02/kecerdasan-interpersonal>, hari Senin 4 Februari 2019

interpersonal adalah kemampuan berfikir lewat komunikasi dengan orang lain. Inteligensi interpersonal adalah kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, motivasi, watak, tempramen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara, isyarat orang lain juga masuk dalam inteligensi ini.

Kecerdasan interpersonal atau kecerdasan pribadi menurut Thomas Amstrong alih bahasa oleh Rina Buntaran, adalah kecerdasan yang melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan orang lain.⁶ Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain, dengan membedakan dan menanggapi suasana hati.

Kecerdasan interpersonal. Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya, bisa memperkirakan suasana hati, maksud, serta kehendak orang lain.⁷ Adapun pendapat lain kecerdasan personal merupakan kecerdasan yang melibatkan penggunaan berbagai keterampilan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum.⁸

Kecerdasan interpersonal ini menjadi penting karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup seseorang terkait

⁶Thomas Amstrong, *In Their Own Way: Discovering And Encouraging Your Child's Multiple Intelligences*, alih bahasa oleh Rina Buntaran, Jakarta, PT. Gramedia, 2003, h.21

⁷Asef Umar Fakhruddin, *Sukses Menjadi Guru TK/ PAUD*, Bening, Yogyakarta, 2010, h. 142

⁸Evelyn Williams English, *Mengajar dengan Empati*, Bandung: Nuansa Cendekia, 2012,

dengan orang lain, Howard Gardner seorang ahli psikologi perkembangan mengemukakan tentang teori kecerdasan jamak yang bisa disebut dengan *multiple intelegences* yang terdiri dari sembilan kecerdasan, yang mana salah satunya adalah kecerdasan interpersonal. Menurut Gardner kecerdasan interpersonal adalah “Kecerdasan yang mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mengembangkan hubungan harmonis dengan orang lain, serta dapat memahami sifat orang lain.”⁹

Kesembilan kecerdasan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kecerdasan Logis Matematis adalah Kemampuan berpikir secara konseptual. Biasanya individu dengan kemampuan berpikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, kategori dan hubungan.
- 2) Kecerdasan Linguistik adalah Kemampuan menggunakan sistem bahasa manusia untuk berkomunikasi, atau kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.
- 3) Kecerdasan Visual Spasial adalah Kemampuan anak dalam memvisualisasikan apa yang ada di benaknya lewat gambar, susunan balok, atau menjelaskan dengan rinci rute menuju sekolahnya, termasuk ke dalam kecerdasan visual- spasial.

⁹Aan T Safaria M. Si. *Mengembangkan Kecerdasan Anak*, Penerbit Pohon Cahaya, Yogyakarta, 2010, h. 45

- 4) Kecerdasan Musikal adalah Kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik.
- 5) Kecerdasan Kinestetik adalah Kemampuan manusia untuk menggerakkan alat- alat tubuh sesuai dengan fungsinya, bahkan mampu mengolah gerakan tubuh yang menarik, merupakan kemampuan yang dihasilkan oleh kecerdasan gerak tubuh.
- 6) Kecerdasan Naturalis adalah Kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan.
- 7) Kecerdasan Intrapersonal adalah Kemampuan seseorang untuk menguasai dan mengelola emosinya (*self control*) dan kemampuan untuk memahami diri sendiri (*self image*).
- 8) Kecerdasan Interpersonal adalah Kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain.
- 9) Kecerdasan Eksistensial adalah Kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia.¹⁰

Sedangkan menurut Howard dalam buku Psikologi intelagensi adalah: kecerdasan interpersonal kecerdasan dimana mampu berkomunikasi, berinteraksi dan saling memahami satu sama lain (berempati), serta mampu

¹⁰Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Pinus, Yogyakarta, 2010, h. 95

memimpin anggota kelompok.¹¹ Ada juga yang mendefinisikan kecerdasan interpersonal adalah Kemampuan yang melibatkan kepekaan pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain dan mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi.¹²

Dalam kaitan ini siswa yang mempunyai intelegensi interpersonal tinggi mudah bergaul dan berteman. Meskipun sebagai orang baru dalam suatu kelas atau sekolah, ia dengan cepat dapat masuk kedalam kelompok. Ia mudah berkomunikasi dan mengumpulkan teman lain. Dalam konteks belajar, ia lebih suka belajar bersama orang lain, lebih suka mengadakan studi kelompok. Dalam suatu kelas, bila guru memberikan pekerjaan atau tugas secara bebas, siswa-siswa yang mempunyai intelegensi interpersonal akan dengan cepat berdiri dan mencari teman yang mau diajak kerjasama.

3. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Anderson dalam Safaria mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi utama. Yang mana ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi satu sama lainnya, yaitu:

a. Social Sensitivity

Kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah

¹¹Drs. Saifuddin Azwar, MA. *Psikologi Intelligensi*, Pustaka Pelajar. 2008, h. 43

¹²Adi W Giguna, *Genius Learning Strategi*, Jakarta: Gramedia, 2010, h. 237

memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain. Adapun indikator dan sentivitas sosial itu sendiri menurut Safaria adalah sebagai berikut:

1) Sikap empati

Empati adalah pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, prespektif, kebutuhan-kebutuhan, pengalaman-pengalaman orang tersebut. Oleh sebab itu sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang saling menguntungkan dan bermakna.

2) Sikap prososial

Prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.

b. Social Insight

Kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun. Di dalamnya juga terdapat kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Fondasi dasar dari *social insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik. Kesadaran diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal

maupun eksternal seperti menyadari emosi-emosinya yang sedang muncul, atau menyadari penampilan cara berpakaianya sendiri, cara berbicaranya, dan intonasi suaranya. Adapun indikator dan sosial insight adalah:

1) Kesadaran diri

Kesadaran diri adalah mampu menyadari dan menghayati totalitas keberadaannya di dunia seperti menyadari keinginannya, cita-citanya, harapan-harapannya, dan tujuan di masa depan. Kesadaran diri ini sangat penting dimiliki oleh anak karena kesadaran diri memiliki fungsi monitoring dan fungsi kontrol dalam diri.

2) Pemahaman situasi sosial dan etika sosial

Dalam tingkah laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial. Pemahaman ini mengatur perilaku mana yang harus dilakukan dan perilaku mana yang dilarang untuk dilakukan. Aturan-aturan ini mencakup banyak hal seperti bagaimana etika dalam bertamu, berteman, makan, bermain, meminjam, minta tolong, dan masih banyak hal lainnya.

3) Keterampilan pemecahan masalah

Dalam menghadapi konflik interpersonal, sangatlah dibutuhkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, maka akan semakin positif hasil yang akan di dapatkan dan penyelesaian konflik antar pribadi tersebut.

c. Social Communication

Penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, dan keterampilan menulis secara efektif.

1 Komunikasi efektif

Komunikasi merupakan sarana yang paling dalam kehidupan manusia. Komunikasi harus dimiliki seseorang yang menginginkan kesuksesan dalam hidupnya. Ada empat keterampilan berkomunikasi dasar yang perlu dilatih, yaitu memberikan umpan balik, mengungkapkan perasaan, mendukung dan menanggapi orang lain serta menerima diri dan orang lain.

2 Mendengarkan efektif

Salah satu keterampilan komunikasi adalah keterampilan mendengarkan. Mendengarkan membutuhkan perhatian dan sikap empati, sehingga orang merasa dimengerti dan dihargai.

4. Karakter Individual yang Memiliki Kecerdasan Interpersonal

Individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi tentunya memiliki karakteristik-karakteristik yang berbeda dengan individu yang tidak memiliki kecerdasan interpersonal. Dalam buku *interpersonal intelligence* Safaria menyebutkan karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi yaitu:

- 1) Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif.
- 2) Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total.
- 3) Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif.
- 4) Mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain dengan kata lain sensitif terhadap perubahan sosial dan tuntutan-tuntutannya,
- 5) Memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif, dan menulis secara efektif.

Termasuk di dalamnya mampu menampilkan penampilan fisik yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.

5. Peran Kecerdasan Interpersonal

Kita semua mengetahui bahwa memiliki suatu jaringan persahabatan yang kuat akan membantu kita dalam kehidupan pribadi maupun professional kita. Kecerdasan interpersonal menjadi penting karena pada dasarnya manusia adalah

mahluk sosial dan tidak bisa hidup sendiri. Seseorang yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan dalam perkembangan sosialnya. Dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi maka komunikasi antar pribadi akan terjalin dengan baik pula. Komunikasi merupakan hal yang penting bagi perkembangan psikologis individu.

Adapun manfaat komunikasi antar pribadi, yaitu:

- 1) Komunikasi antar pribadi membantu perkembangan intelektual dan sosial anak.
- 2) Melalui komunikasi dengan orang lain maka jati diri atau identitas diri akan terbentuk.
- 3) Pemahaman realitas dunia disekelilingnya dapat dicapai melalui perbandingan sosial.
- 4) Kualitas komunikasi atau hubungan antar pribadi yang terjalin, terutama dengan teman-teman dekat menentukan kondisi kesehatan mental seseorang.¹³

6. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan yang ada pada setiap individu merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkat apabila kita mau untuk mengasahnya. Ada beberapa

¹³Safaria, T. *Interpersonal Intelligences Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*, Yogyakarta, Amara Books, 2005, h. 16- 17

metode untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal. Ada tujuh kiat-kiat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal:

- 1) Mengembangkan kesadaran diri anak yang memiliki kesadaran yang tinggi akan lebih mampu mengenali perubahan emosi-emosinya, sehingga anak akan lebih mampu mengendalikan emosi tersebut dengan terlebih dahulu mampu menyadarinya.
- 2) Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial pemahaman norma-norma sosial merupakan kunci sukses dalam membina dan mempertahankan sebuah hubungan dengan orang lain. Pemahaman situasi sosial ini mencakup bagaimana aturan-aturan yang menyangkut dalam etika kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya akan mengerti bagaimana harus menyesuaikan perilakunya dalam setiap situasi sosial.
- 3) Mengajarkan pemecahan masalah efektif. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan memiliki keterampilan memecahkan konflik antar pribadi yang efektif, dibandingkan dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya rendah.
- 4) Mengembangkan sikap empati, sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses pertemanan agar tercipta hubungan yang bermakna dan saling menguntungkan.
- 5) Mengembangkan sikap prososial, perilaku prososial sangat berperan bagi kesuksesan anak dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Anak-

anak yang disukai oleh teman sebayanya kebanyakan menunjukkan perilaku prososial yang tinggi.

- 6) Mengajarkan berkomunikasi secara santun. Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang yang menginginkan kesuksesan di dalam hidupnya.
- 7) Mengajarkan cara mendengar efektif. Keterampilan ini akan menunjang proses komunikasi anak dengan orang lain. Sebab orang akan merasa dihargai dan diperhatikan ketika mereka merasa diperhatikan.¹⁴

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain adalah cara yang paling baik untuk meningkatkan kemampuan anak. Bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan orang lain dari dirinya sendiri. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan.¹⁵

Kebutuhan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orang tua, maupun pendidik perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung

¹⁴Safaria, T. *Lok cit*, h.16- 17

¹⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*, Jakarta, 2004, h. 3

perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain. Misalnya daun dapat dijadikan alat hitung untuk mengembangkan konsep matematika, dengan menggunakan daun anak dapat mengklasifikasikan jenis- jenis daun, mengenali bentuk daun, memahami manfaat daun dan sebagainya. Daun juga dapat mengembangkan konsep sains dan dapat dijadikan bahan kreasi seni untuk anak.

Idealnya pada usia 5-6 tahun, anak sudah mulai mampu berinteraksi dengan baik dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua dengan baik. Selama usia sekolah anak akan mampu mengucapkan kata maaf, terima kasih dan tolong.

Naffi menyatakan bahwa bermain peran memiliki manfaat untuk praktik pendidikan anak dan mengembangkan pribadi anak secara luas :

- a. Membimbing anak menggunakan prinsip-prinsip dasar berlaku.
- b. Memberikan pemahaman anak mengenai motivasi atau tujuan orang lain dengan melakukan suatu peran.
- c. Meningkatkan kesadaran anak berkaitan dengan masalah psikologi dan sosiologi.
- d. Menanamkan nilai-nilai kebenaran hidup (realisme).

- e. Memperkaya kegiatan bagi pencapaian proses belajar mengajar yang objektif.¹⁶

Menurut Moesliehaton bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu dengan menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi seperti atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.¹⁷

Metode bermain peran dikategorikan sebagai metode mengajar yang bertumpun pada metode perilaku yang diterapkan pada pengajaran. Metode bermain peran ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia (*human relation problem*) terutama yang berkaitan dengan anak didik.

Menurut Van Ments, metode mengajar bermain peran menuju kepada dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*), dapat juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisasi. Ditinjau dari dimensi sosial metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.¹⁸

¹⁶Taufik Ampera, *Pengajaran Sastra*, Widya Padjajaran, Bandung, 2010, h. 38

¹⁷Moesliehatoen, *Ibid*, h. 38

¹⁸Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Pustaka Insani Media, Yogyakarta, 2010, h. 100

Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial, dan menekankan kenyataan anak ikut serta dalam memainkan peranan didalam memainkan peranan dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

2. Manfaat Bermain Peran

Pembelajaran melalui metode bermain peran adalah proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan demikian peran, anak diharapkan dapat menghayati suatu karya sastra melalui gambaran tokoh yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita Malin Kundang. Selain itu, anak akan mendapatkan pengalaman-pengalaman emosi dan estetik, sehingga dapat menunjang perkembangan kecerdasan bahasa dan emosi anak.

Kegiatan bermain peran juga memiliki manfaat yang besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak. Karena dengan bermain peran menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

Menurut Naffi bermain peran dapat bermanfaat untuk:

- f. Membimbing anak menggunakan prinsip-prinsip dasar berlaku.
- g. Memberikan pemahaman anak mengenai motivasi atau tujuan orang lain dengan melakukan suatu peran.

- h. Meningkatkan kesadaran anak berkaitan dengan masalah psikologi dan sosiologi.
- i. Menanamkan nilai-nilai kebenaran hidup (realisme).
- j. Memperkaya kegiatan bagi pencapaian proses belajar mengajar yang objektif.¹⁹

Budimanjaya memaparkan bahwa bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan secara berpura-pura dengan memerankan peran tokoh tertentu, melalui bermain peran anak akan banyak berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga dapat dijadikan salah satu stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak karena permainan ini di mainkan secara berkelompok dan membutuhkan adanya interaksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya.²⁰

3. Fungsi Bermain Peran

Bermain peran atau bermain pura-pura (dalam situasi tertentu) tergolong kegiatan berdasarkan pada kegemaran anak. Dalam kehidupan anak taman kanak-kanak bermain pura-pura mempunyai beberapa fungsi, antara lain untuk:

- a. Menjadi pengganti berbagai hal yang tidak terpenuhi.
- b. Menyalurkan perasaan negatif yang tidak mungkin dapat ditampilkan.
- c. Anak dapat memerankan tokoh-tokoh yang diidolakan (dicita-citakan).

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson ada delapan fungsi bermain peran bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu:

¹⁹Taufik Ampere, *Pengajaran Sastra*, Widya Padjajaran, Bandung, 2010, h. 38

²⁰Muhammad Yusri Bachtiar, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada anak Kelas ADi TK Buah Hati Kota Makassar*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 3 No. 2 (2017), h.152

- a. Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa. Misalnya: meniru ibu memasak di dapur, dokter memeriksa orang sakit, pedagang menjual barang dagangannya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. Misalnya: guru mengajar di kelas.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman kehidupan nyata. Misalnya: ibu memandikan adik, ayah membaca koran.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, Seperti memukul-mukul kaleng.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan peran yang tidak dapat diterima. Misalnya: berperan sebagai pencuri, pelanggar lalu lintas.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan. Misalnya: menggosok gigi, sarapan pagi.
- g. Mencerminkan pertumbuhan anak. Misalnya: semakin tinggi tubuhnya.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah. Misalnya: menghias ruangan.²¹

4. Jenis Kegiatan Bermain Peran

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Menurut Vygostky dalam teori konstruksinya mengatakan bahwa anak-anak

²¹Moesliehatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, h.38

sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek bagi mereka masih berbaur menjadi satu, dengan bermain peran anak-anak mengembangkan kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreatifitas anak untuk berekspresi, percaya diri dan belajar komunikasi di depan umum.

Kegiatan bermain peran terbagi dalam dua jenis yaitu:

a. Bermain peran makro

Dalam kegiatan ini, anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu (anak sebagai model) dan menggunakan alat berukuran besar yang digunakan untuk menciptakan dan memerankan peran-peran. Contohnya: anak menggunakan baju warna putih untuk memerankan seorang dokter. Anak menggunakan bakul untuk memerankan seorang tukang jamu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro, mereka belajar banyak tentang, keterampilan pra akademis seperti: mendengarkan tetap dalam menyelesaikan masalah dan bekerja sama dengan orang lain.

b. Bermain peran mikro

Dalam kegiatan ini, anak memegang atau menggerakkan benda-benda dengan ukuran kecil untuk menyusun adegan. Contohnya: Kandang dengan binatang-binatang dan orang-orangan kecil. Saat anak bermain peran mikro,

mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dan orang lain.²²

Main peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Hubungan sosial yang dibangun antar anak hingga menjadi main peran sebaiknya didukung untuk anak yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Karena pada dasarnya kemampuan setiap anak dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya tidaklah sama, tetap mereka punya hak yang sama untuk bisa mengembangkan potensinya.

Orang dewasa harus peduli terhadap ekspresi wajah bahwa wajah sebagai mainan pertama, menjawab dengan senyuman, hubungan timbal balik, ekspresi seluruh badan, rasa cemas terhadap orang-orang yang tidak dikenal, dan permainan dengan gerakan badan inilah menjadi dasar yang penting pada main peran selanjutnya. Sehingga anak benar-benar dapat menjiwai setiap peran yang dilakukan, dan dapat mengembangkan kreativitas dalam menuangkan imajinasi mereka.

5. Langkah-langkah Pelaksanaan Bermain Peran

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus kita pahami terlebih dahulu. Sebagai bekal untuk kelancaran pelaksanaan bermain peran dapat mempertimbangkan langkah-langkah yang dikemukakan Naffi berikut ini:

²²Diana Mutiah, *Psikologi Anak Usia Dini*, Kencana, Jakarta, 2010, hlm. 115

- a. Rancang situasi bermain peran di samping mengenali masalah yang akan diteliti. Tentukan peran-peran yang akan dimainkan, seperti memilih siswa yang dapat memerankan watak tertentu. Kelengkapan lain yang diperlukan juga harus dipersiapkan. Sebelumnya, guru harus menerangkan kelengkapan yang diperlukan serta peran yang perlu dimainkan.
- b. Anak yang mendapatkan tugas untuk memerankan watak tertentu harus sukacita untuk berperan. Hal ini penting karena bermain peran akan berhasil apabila anak memahami peran yang dimainkan dengan tanpa ragu untuk bermain. Terutama bila bermain peran baru pertama kali dilaksanakan, guru harus bisa membagi pula sesuai karakteristik anak. Selain itu, anak juga bisa diberi kebebasan memilih peran yang akan dimainkan.
- c. Ketika satu kelompok ambil bagian melakukan pertunjukan, anak-anak yang lain melakukan apresiasi.
- d. Selesai kegiatan bermain peran guru dan anak perlu melakukan diskusi seputar kesan setiap anak dalam bermain peran. Diskusi dilakukan sekitar kekuatan ataupun kelemahan berperan, masalah-masalah yang disajikan dan prinsip-prinsip yang digunakan perlu diperhatikan.²³

Di samping itu, yang utama adalah melakukan evaluasi mengenai jalannya kegiatan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Sebaiknya langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dapat terlaksana.

Menurut Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono dalam penerapan pembelajaran melalui metode bermain peran pada anak usia dini dan menggunakan langkah-langkah berikut ini:

1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.

²³Taufik Ampera, *Op Cit*, h. 38

2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya, agar anak tidak saling berebutan dalam bermain.
5. Guru sudah menyiapkan alat-alat permainan sebelum anak-anak bermain, guru meletakkan dan menyusun alat permainan sesuai tempatnya.
6. Anak bermain sesuai dengan perannya. Anak dapat berpindah tempat apabila sudah merasa bosan dengan peran sebelumnya.
7. Guru hanya mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantunya. Guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.²⁴

6. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Setiap metode tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan, untuk diterapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tentunya seorang guru harus bisa memanfaatkan kelebihan metode tersebut dan mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Menurut Mansyur, kelebihan metode bermain peran, yaitu:

1. Anak melatih dirinya sendiri untuk memahami dan mengingat bahan yang akan di dramatisasikan (membantu daya ingat anak).
2. Anak terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terpendam pada diri anak dapat dipupuk sehingga kemungkinan munculnya bakat seni.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan.

²⁴ Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono, *Op Cit*, hlm. 82

5. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah di pahami.

Adapun kelemahan metode bermain peran, yaitu:

1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu, baik saat persiapan maupun pertunjukkan.
3. Memerlukan tempat yang luas.
4. Kelas lain bisa menyebabkan terganggu.

Adapun cara mengatasi kelemahan metode bermain peran, yaitu:

1. Guru harus menerangkan kepada anak, bahwa dengan metode ini anak diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial karena guru menunjuk siswa yang berperan dan siswa lain menjadi penonton.
2. Guru harus memiliki masalah yang urgen sehingga menarik minat anak.
3. Agar siswa memahami peristiwa yang dilakukan, guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
4. Bobot/ luasnya bahan pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.²⁵

²⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2003, h. 213

C. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain

Peran

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

Pengalaman telah menjadi batu peringatn bahwa selain mencari cara untuk menerapkan *multiple intelligences* di kelas, harus diciptakan peluang dalam lingkup sekolah bagi aneka kecerdasan siswa, sehingga mereka menjadi lebih berpengetahuan dan kecerdasan mereka bertambah kuat. Menggunakan *multiple intelligences* dalam ruang lingkup sekolah tidak hanya memberi siswa kesempatan untuk berprestasi, melainkan juga melejitkan kecerdasan, memberikan pesan kuat pada komunitas sekolah bahwa semua kecerdasan sangat bernilai.

Upaya penerapan *multiple intelligences* sebagai berikut:

1. Mulai diskusikan cara-cara penerapan *multiple intelligences* di luar apa yang diberikan di kelas atau apa yang dipahami selama ini.
2. Tentukan waktu untuk menciptakan kesempatan *multiple intelligences* bagi anak.

3. Lakukan inventarisasi bakat dan kecakapan dalam aneka kecerdasan yang dimiliki guru di sekolah tersebut, atau juga orang-orang yang bekerja di sekolah.
4. Rencanakan serangkaian presentasi di tempat anda, yang menghadirkan orang-orang yang telah sukses menerapkan *multiple intelligences program* di tempat mereka.²⁶

Banyak kalangan pendidik merangkul *multiple intelligences* karena *multiple intelligences* menghargai peran guru. *Multiple intelligences* memungkinkan pendidik mengenal lebih dekat siswa-siswanya, mengetahui cara mereka belajar, dan menjadi kreatif dalam menciptakan kurikulum serta sistem penilaian.

Multiple intelligences bisa menjadi sarana ampuh dalam membantu siswa mempelajari kecakapan dan memperoleh pemahaman. Agar dapat mengubah pembelajaran siswa, *Multiple intelligences* harus digunakan secara teratur dan terintegrasi dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, dan tidak dipandang sebagai peristiwa khusus.

Cara mengembangkan kecerdasan interpersonal antara lain:

1. Mengembangkan dukungan kelompok.
2. Menetapkan aturan tingkah laku.
3. Memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah.
4. Bersama-sama menyelesaikan masalah.
5. Menghargai perbedaan pendapat antara si kecil dan teman sebayanya.

²⁶Asef Umar Fakhruddin, *Op cit*, h. 214

6. Menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial.²⁷

Kecerdasan interpersonal juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berlangsung antar dua pribadi, mencirikan proses-proses yang timbul sebagai suatu hasil dari interaksi individu dengan individu lainnya. Kecerdasan interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya.

Pada usia sekolah lingkungan sekolah pun memberikan warna terhadap perkembangan kognitif anak, maka pendidikan yang diberikan oleh guru pada anak di masa awal ini akan mudah diterima apabila menggunakan metode yang tepat sehingga anak dapat mudah menerima pembelajaran seperti contohnya menggunakan metode bermain. Dengan bermain anak dengan tidak sadar sudah mendapatkan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Bermain peran adalah suatu kegiatan bagi anak yang dilaksanakan dengan cara memainkan berbagai peran dari tokoh-tokoh tertentu. Bermain peran dipandang sebagai sebuah metode yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, konsep hubungan kekeluargaan, keterampilan dalam mengambil sudut pandang spasial, keterampilan dalam sudut pandang afeksi, dan keterampilan dalam mengambil sudut pandang kognisi.

²⁷Iva Noorlaila, *Op cit*, hlm. 114

Kegiatan bermain peran juga memiliki mamfaat yang besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak. Karena dengan bermain peran menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

Dengan adanya bermain peran, anak belajar banyak hal seperti: anak punya banyak teman, banyak bersosialisasi di sekolah dan dilingkungannya, bersimpati besar terhadap perasaan orang lain, tampak berbakat mengajari orang lain. Serta dapat bersikap ramah, sopan, kasih sayang, tumbuh kepercayaan diri, dan mau bekerja/ bermain bersama dengan teman-temannya.

D. Penelitian Yang Relevan

- a) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Ningsih diperoleh hassil penelitian yaitu kecerdasasan intrapersonal anak berkembang baik. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan baik dalam indikator: (1) sikap mampu bermain bersama, (2) Sikap mampu membedakan teman yang bersedih, marah, dan senang, (3) sikap mau bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebaya, (4) sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang dilakukan dalam kelompok atau tim, (5) sikap menerima teman dengan jenis kelamin yang berbeda, (6) sikap menerima keadaan fisik teman, (7) dapat mandiri dan terlepas dari orang tua, (8) menunjukkan respon simpatik terhadap teman dan orang lain, (9) memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani

tanggung jawab, (10) berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu, (11) menunjukkan senang membantu teman-teman. Sikap tersebut muncul pada saat anak sedang melakukan permainan tradisional mulai dari permainan gagendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku.²⁸

- b) Penelitian yang dilakukan Yessanty Arie Ervani dkk yang dilakukan pada Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015 dalam dua siklus dan setiap siklus terdapat empat pertemuan, dimana masing-masing siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil pengamatan, dan refleksi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif pada tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Kondisi awal kecerdasan interpersonal anak berdasarkan penilaian dengan lembar penilaian diperoleh data hanya 31,7%, kemudian meningkat menjadi 51,67% pada siklus I dan akhirnya meningkat menjadi 81,67% pada siklus II, faktor penyebab terjadinya peningkatan ini adalah karena kegiatan menggunakan metode cooperative play dapat menarik minat anak karena anak merasa menjadi lebih bersemangat untuk bekerja sama dalam bermain, anak

²⁸Silvia Ningsih, Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui permainan Tradisional, e journal Tunas Siliwaangi PG PAUD Universitas Pendidikan Indonesia (Volume 2, Nomor 1, Tahun 2016.

sudah dapat mematuhi aturan permainan dan anak dapat melakukan hubungan sosial dengan baik kepada teman sebaya. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui metode cooperative play dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di DaQu School International Preschool Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.²⁹

- c) Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurdiatun dkk bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran anak usia dini umur 5-6 tahun di PAUD Nurul Hidayah Aceh Besar. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini umur 5-6 tahun melalui metode bermain peran di PAUD Nurul Hidayah? Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan unjuk kerja. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas TK B usia anak 5-6 tahun di PAUD Nurul Hidayah sebanyak 10 orang anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada siklus I

²⁹Yessanty Arie Ervani dkk, Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Metode *Cooperatif Play* pada Kelompok B di Daqu School *Internasional Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015, Jurnal Penelitian PAUDIA (Volume 2, Nomor 1, Tahun 2015)

sebesar 40% setelah tindakan di siklus II kecerdasan interpersonal anak dalam kategori (BSB) terjadi peningkatan sebesar 70%.³⁰

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut bahwa kecerdasan interpersonal dapat diketahui dengan penggunaan metode bermain peran. Penelitian yang penulis lakukan bukanlah penelitian yang pertama kali di Indonesia. Penelitian yang dilakukan mengadopsi dari 3 penelitian yang telah disebutkan di atas yaitu sama-sama mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran. Metode bermain peran yang dilakukan tergantung tema yang akan diambil ataupun kondisi daerah masing-masing. Penelitian yang dilakukan terfokus pada kemampuan koqnitifnya saja dengan harapan kecerdasan interpersonal anak meningkat dengan diberlakukannya metode bermain peran.

³⁰Nurdiatun dkk, Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di Paud Nurul HidayahTungkop Aceh Besar, Jurnal Ilmiah Mahasiswa PAUD (Volume 2 Nomor 1 Tahun 2017



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode merupakan aspek yang terpenting dalam melakukan penelitian dalam bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis ingin melihat Bagaimanakah Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode bermain Peran ini bersifat kualitatif deskriptif.

Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian ini disebut dengan penelitian yang apa adanya dalam situasi normal yang tidak memanipulasi keadaan atau kondisi¹. Sedangkan deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang sekarang atau terjadi dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini².

Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menjawab pertanyaan apa dengan penjelasan yang lebih terperinci mengenai gejala seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan. Selain itu, pengertian deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang terjadi dengan tujuan memperoleh informasi mengenai objek penelitian³.

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta, Renika Cipta, 2002), h 117

²Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2004), h 26

³*Ibid*, Mardalis, h.87

Selain pendapat diatas, menurut Sukmadinata dasar penelitan kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Peneliti kualitatif percaya bahwa kebenaran adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka⁴.

Menurut Sugiono, penelitian kualitatif juga mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci⁵.

Dalam hal ini, berkaitan dengan Pengembangan Kecerdasan Interpersonal di TK Dharma Wanita Persatuan Bengkunt Pesisir Barat. Kemudian penulis ini termasuk kedalam jenis penelitian yang meneliti terhadap problem dengan mengikuti prosedur yang telah dispesifikasikan sebelumnya.

⁴Sukmadinata, *Metode Penelitian*, (Jakarta, Karya Press, 2009), h 78

⁵Sugiyono, *Proses Metode Penelitian*, (Semarang, ANF Bina Karsa, 2010), h 82

1. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu⁶. Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang bagaimana mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran, maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan format deskriptif berupa kata-kata tertulis atau uraian dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati⁷. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen)

Penelitian adalah sebagai instrument kunci , pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data dan bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi⁸.

Sedangkan menurut John W. Creswell yang dikutip oleh Hamid Patilima, penelitian kualitatif adalah: sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2008), h 3

⁷Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h 2

⁸*Op.Cit*, Sugiyono,h 115

sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah⁹.

Selanjutnya Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

b. Sifat Penelitian

Fokus penelitian ini konsepsi penelitian deskriptif, penulis berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang dimaksud adalah perilaku dan tindakan guru-guru dikelompok B di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita, untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran .

Penelitian ini menggambarkan kondisi dilapangan tentang fokus penelitian yang diteliti dalam penelitian ini. Jelasnya penelitian ini menggambarkan sebuah fenomena dan kondisi yang ada di Taman Kanak-kanak dharma wanita pesisir barat tersebut

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 12 orang peserta pendidik di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Bengkuntat Pesisir Barat. Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Sebagai objek peneliti yaitu seluruh siswa yang ada di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan

⁹Hamid Pattilima, *Metode Pengembangan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h 56

Pesisir Barat. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran.

C. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih TK Dharma Wanita Persatuan Bengkunt, Pesisir Barat yang berlokasi di Bandar Agung Bengkunt Pesisir Barat sebagai obyek penelitian, alasannya karena peneliti ingin melihat bagaimanakah cara guru meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui Metode Bermain Peran.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus “divalidasi”. Validasi terhadap peneliti, meliputi; pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian -baik secara akademik maupun logiknya.¹⁰

Peneliti kualitatif sebagai *human instrumen* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.¹¹ Peneliti sebagai instrumen atau alat penelitian karena mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2008), h 305

¹¹Ibid, Sugiyono, h 306

1. Peneliti sebagai alat peka dan dapat bereaksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakan bermakna atau tidak bagi penelitian
2. Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus,
3. Tiap situasi merupakan keseluruhan artinya tidak ada suatu instrumen berupa test atau angket yang dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia,
4. Suatu situasi yang melibatkan interaksi manusia tidak dapat dipahami dengan pengetahuan semata dan untuk memahaminya, kita perlu sering merasakannya, menyelaminya berdasarkan pengetahuan kita,
5. Peneliti sebagai instrumen dapat segera menganalisis data yang diperoleh. Ia dapat menafsirkannya, melahirkan hipotesis dengan segera untuk menentukan arah pengamatan, untuk mentest hipotesis yang timbul seketika,
6. Hanya manusia sebagai instrumen dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan menggunakan segera sebagai balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, perbaikan atau perlakuan.¹²

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.¹³ Sedangkan menurut Sutrisno Hadi, observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dimiliki.

Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan kemudian peneliti

¹²Opcit, Sugiyono. h 309

¹³Usman & Setiadi Purnimo Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*,(Jakarta; Bumi Aksara,2012), h 64

melakukan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan pada bermain peran. Dengan observasi partisipatif, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat mana dari setiap perilaku yang nampak. Menurut Agung metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu.¹⁴

b. Wawancara (Interview)

Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa mendatang”.¹⁵ Menurut Sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur, maupun tidak terstruktur di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh, oleh karena itu pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban pun telah disiapkan.

b. Wawancara semi terstruktur

¹⁴ Agung, A. A. Gede, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja, 2012

¹⁵ Op Cit, Hamid Pattilima, h 74-75

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview* (wawancara secara mendalam) dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini nuntuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan lebih luas.

c. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah “wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya.¹⁶

Dengan demlikian dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang dapat memberikan keterangan. Oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah “wawancara semi berstruktur”.¹⁷ Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Adapun sasaran dari wawancara yang penulis lakukan kepada 2 tenaga pendidik yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan karena mereka dianggap yang paling mengetahui perkembangan anak, dan dari hasil wawancara yang dilakukan dil dapat kan bahwa kemampuan sosial anak kurang berkembang khususnya kecerdasan interpersonal karena guru mempersepsikan bahawa kecerdasan interpersonal anak

¹⁶Sugiyono, *Memahami penelitian Kualitatif*, (Bandung;Alfabeta,2008) h 194-197

¹⁷Ibid, Sugiyono, h 75

akan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya bimbingan. Oleh karena itu melalui penelitian ini, peneliti akan menggunakan bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal di TK Dharma Wanita Persatuan Bengkuntat Pesisir Barat.

c. Dokumen Analisis

Dokumen analisis merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian, maksudnya adalah pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian. Adapun dokumen analisis yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah RKH (Rencana Kegiatan Harian) dalam pelaksanaan bermain peran

F. Tehnik Analisa Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tehnik analisa data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Dijelaskan mengenai tehnik yang digunakan dalam mengambil data dan analisis data

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang menjadi dokumen analisis saat melakukan penelitian, Dan semua data tersebut dianalisis karena penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif jadi terdapat tiga langkah yaitu, reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan.

a. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.¹⁸Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data-data yang telah didapat dari hasil observasi dan wawancara dan dirangkum satu per satu agar memudahkan peneliti dalam memfokuskan data. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. Display Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data (Display Data). Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

c. Menarik kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari aktivitas data. Aktivitas ini dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Disamping itu, kendati data telah disajikan bukan berarti proses analisis data sudah final. Tahapan

¹⁸Op Cit, Sugiyono, h 338

berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah yang mudah dipahami dan dicermati.



BABIV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Pada bab ini penulis akan membahas tentang pengolahan dan analisis data. Data yang diolah dan di analisa dalam bab ini diperoleh melalui penelitian kualitatif yang telah dilakukan melalui observasi dan interview pada tenaga pendidik dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat. Penulis juga menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara.

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat pada tanggal 18 Maret sampai dengan 18 April 2019 pada kelas B3 dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan, 6 anak laki-laki dan 1 tenaga pendidik. Kegiatan bermain peran dalam rangka mengembangkan kecerdasan interpersonal anak di kelas B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, ternyata menghasilkan perkembangan interpersonal yang baik. Agar lebih jelasnya, berikut penulis sajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelas B3 di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

a. Kemampuan bekerja sama

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada tanggal 18 Maret 2019 sampai 18 April 2019 dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak taman kanak-kanak dengan indikator kemampuan bekerja sama terdapat 6 anak yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu memperlihatkan kemampuan kerja sama ketika pendidik sedang mencontohkan peran yang dibawakan kerjasama dalam bermain peran, 3 anak sudah berkembang sesuai harapan 3 dan anak mulai berkembang ketika anak bekerja sama membereskan alat permainan setelah bermain peran.¹

b. Kemampuan berempati pada orang lain

Anak menunjukkan kemampuan berempati pada orang lain sudah berkembang dengan baik. Hal tersebut terlihat ketika anak menghibur temannya yang menangis serta mau berbagi cerita dengan temannya. Metode bermain peran membuat anak mau saling bercerita dengan temannya bahkan menghibur temannya yang sedang menangis.

¹ Hasil Observasi, 22 Maret 2019

Berdasarkan pengamatan terdapat 6 yang sudah berkembang dengan sangat baik terlihat dari kemampuan anak berempati dengan orang lain dengan adanya bermain peran, 3 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 3 anak mulai berkembang.

c. Kemampuan berteman atau menjalin kontak

Kemampuan berteman atau menjalin kontak juga sudah terlihat pada peserta didik ketika anak memberi salam ketika bertemu dengan temannya dan anak memberikan pujian terhadap hasil karya temannya. Mereka yang tadinya tidak mau memberi salam jadi mau memberi salam karena adanya metode bermain peran. Begitu sebaliknya anak juga mau memuji hasil karya temannya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis diperoleh 6 anak yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari kemampuan anak berempati terhadap orang lain dengan adanya bermain peran, 3 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 3 anak mulai berkembang. Hal tersebut terlihat ketika mereka diberikan tugas seperti bermain peran jual beli yang bertugas sebagai pembeli dimana pembeli satu dengan lainnya sudah saling kenal dan bertemu dipasar maka akan saling memberi salam dan menanyakan kabar. Dengan demikian anak sudah mau menjalin kontak dengan temannya secara sangat baik.

2. Pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

Metode bermain peran merupakan salah satu metode mengajar yang diterapkan pada anak usia TK. Anak melakukan peran tingkah laku manusia baik kejadian masa lalu, masa kini maupun masa yang akan datang. Proses belajar mengajar dengan metode bermain peran pendidik mencontohkan bermain peran, misalnya menjadi pedagang sayuran, pedagang buahan, jual beli ataupun profesi yang diminati anak-anak seperti guru, dokter, polisi dan lain-lain.

a. Pendidik memilih tema yang akan dimainkan

Upaya pendidik dalam menciptakan suatu lingkungan belajar yang memungkinkan untuk terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu tuntutan agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Menurut Kostelnik dkk sebagian besar tema yang dipilih anak-anak dalam kegiatan bermain peran antara lain tema rumah tangga, tema perawatan, dan keselamatan, tema fantasi. Hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan salah satu tema tersebut didalamnya tetap tersirat jalan cerita yang mengandung masalah.²

² Winda Gunanti dkk, *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2010), h. 10.9

Pendidik harus dituntut untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian terlebih dahulu mengenai tema apa yang akan dipakai sebelum proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 18 Maret sampai 18 April 2019 bahwa pendidik sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu menyiapkan RPPH agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Yulia Ina selaku guru kelas B3 bahwa:

“Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran sebaiknya memilih tema dan menyiapkan RPPH yang terdapat tema tersebut agar tujuan pembelajaran yang diharapkan lebih maksimal”.³

Senada dengan ibu Mila Amalia, beliau mengatakan:

“Setuju yang dilakukan bu Yulia sebelum melaksanakan pembelajaran kami menyusun kegiatan harian terlebih dahulu agar pembelajaran dapat terstruktur dengan rapi”.⁴

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa sannya guru di TK Dharma

Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

³Yulia Ina, Wawancara dengan guru kelompok B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 20 Maret 2019

⁴Mila Amalia, Wawancara dengan guru kelompok B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 20 Maret 2019

sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu memilih tema dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang akan dilakukan. Sehingga hasil analisis yang penulis lakukan bahwa memang benar sebelum bermain peran dilaksanakan pendidik seharusnya memilih tema apa yang akan dipakai sebelum kegiatan dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan di langkah-langkah metode bermain peran pada landasan teori menurut Yudhi dkk.

b. Pendidik membuat naskah/jalan cerita yang akan diperankan

Hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat sebelum kegiatan berlangsung pendidik menyiapkan naskah yang dibuat untuk jalan cerita bermain peran dengan tujuan agar cerita yang dimainkan dapat berjalan dengan tertib dan rapih. Berdasarkan observasi yang dilakukan pendidik menyiapkan naskah jalan cerita dengan tema Profesi Sub Tema Pedagang Sayuran. Pada saat bermain peran tentang pedagang sayuran yang menceritakan ramainya pembeli datang untuk membeli sayuran. Akan tetapi walaupun ramai pembeli membeli sayuran, para pembeli dengan sabar menunggu giliran dilayani oleh pedagang. Peserta didik ada yang bertugas sebagai pembeli, pedagang sayuran dan

pembantu pedagang sayuran. Sebagaimana dikemukakan oleh ibu Yulia Inda guru Kelompok B3:

“Sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan saya sudah membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan sehingga bermain peran dapat terlaksana dengan tertib”⁵

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Mila Amalia guru kelompok B3:

“Bahwasannya saya dan ibu Mila Amalia beserta Ibu Fitriani dan Mety Wijayanti pendidik kelompok B2serta ibu Icha dan ibu Khoirunisa pendidik kelompok B1 membuat naskah/jalan cerita bermain peran bila bermain peran itu akan dimainkan pada esok harinya”.⁶

Berdasarkan data tersebut bahwa pendidik di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat selalu membuat naskah/jalan cerita sebelum esok harinya kegiatan bermain peran akan dimainkan.

c. Pendidik mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran

⁵*Ibid*, 20 Maret 2019

⁶*Ibid*, 20 Maret 2019

Sebelum kegiatan berlangsung pendidik mengumpulkan anak terlebih dahulu untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran sehingga terlaksana dengan baik. Pendidik hanya memberikan arahan dan aturan kepada peserta didik. Sehingga anak dilatih dengan rasa bertanggung jawab dalam melaksanakan peran yang diberikan oleh pendidik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Mila Amalia pendidik kelompok B3:

“Sebelum bermain peran dilaksanakan saya dan ibu Yulia mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberikan pengarahan dan aturan untuk melaksanakan model bermain peran agar nantinya tujuan yang hendak dicapai dengan hasil yang maksimal dan anak mengerti aturan pada saat bermain peran”⁷

Contohnya ketika anak bermain peran dengan tema profesi sub tema jual beli, pendidik mengumpulkan anak terlebih dahulu untuk membagikan peran yang akan dibawakan mereka masing-masing. Ada yang bertugas sebagai pembeli, pedagang, dan pembantu pedagang. Pada saat bermain peran pendidik memberikan pengarahan dan

⁷ Mila Amalia, Wawancara dengan guru kelompok B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 22 Maret 2019

peraturan saat permainan berlangsung seperti harus melakukan perannya masing-masing dan tidak boleh keluar dalam permainan sebelum selesai.

Dari data tersebut, pendidik di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberikan pengarahan dan aturan pada saat bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

d. Pendidik sudah mempersiapkan alat yang digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung maka pendidik menyiapkan alat yang digunakan untuk metode bermain peran agar anak sudah siap menjalankan perannya masing-masing. Sebagaimana yang dikemukakan oleh kepala Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat:

“ Para Pendidik saya selalu menyiapkan alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas mereka masing-

masing. Biasanya yang digunakan para pendidik saya alat yang digunakan berasal dari bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar sekolah”.⁸

Contohnya ketika bermain peran pedagang buah yang bertema profesi dengan sub tema pedagang buah, pendidik menyiapkan media yang akan digunakan pada saat bermain peran dengan alat yang berasal dari alam, seperti buah salak, pisang dan buah jeruk.

Berdasarkan analisis penulis bahwa pendidik TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat selalu menyiapkan alat sebelum pembelajaran dimulai. Sehingga pada saat melakukan metode bermain peran pendidik tidak kesulitan mencari alat yang digunakan berasal dari alam sekitar peserta didik.

e. Pendidik menjelaskan alat yang digunakan untuk bermain

Berdasarkan hasil observasi sebelum kegiatan berlangsung pendidik menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak dengan tujuan agar mereka memahami kegunaan dari alat tersebut pada saat mereka bermain peran. Pendidik menceritakan apa saja yang diceritakan pada saat bermain tentang pedagang sayuran, misalnya

⁸ Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd., Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 22 Maret 2019

bercakap-cakap antara pembeli dan pedagang sayuran yaitu pada saat menanyakan harga dan tawar menawar sayuran. Selama proses bermain peran berlangsung, pendidik hanya mengarahkan saja dan tidak ikut dalam percakapan yang digunakan anak. Anak diberikan kebebasan walaupun percakapannya tidak sesuai dengan arahan pendidik. Hal ini sesuai apa yang dikatakan Winda dkk, untuk anak yang usia lebih besar 4-5 tahun, biasanya pendidik tidak terlibat menjadi tokoh dalam suatu drama.⁹ Sehingga untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan imajinasi anak dari data tersebut, penulis simpulkan bahwa memang benar pendidik disana menjelaskan alat-alat yang digunakan oleh peserta didik untuk bermain peran dan pendidik tidak terlibat langsung dalam percakapan.

f. Pendidik membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak saling berebut saat bermain peran

Pada saat bermain peran, pendidik harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut saat memainkan peran.

⁹ Winda Gunanti dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2010), h.10.31

Berdasarkan analisa penulis bahwasannya pendidik di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat sebelum melakukan metode bermain peran terlebih dahulu mengumpulkan anak-anak untuk memberikan tugas yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan sehingga hasilnya dapat maksimal. Anak dapat memilih perannya sebagai pedagang, pembeli atau sebagai pembantu pedagang. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis bahwa pendidik sudah memberikan kebebasan untuk peserta didik memilih profesinya masing-masing walaupun suasana gaduh. Namun pendidik dapat mengatasinya dengan cara melakukan kocokan siapa yang berperan sebagai pedagang, pembeli maupun pembantu pedagang. Sehingga seolah-oleh pendidik yang menentukan peran yang akan dimainkan peserta didik. hal ini sependapat dengan Musfiroh dalam pelaksanaan bermain peran pendidik memberikan kebebasan pada anak untuk memilih perannya sebagai pedagang, pembeli, satpam, tukang karcis, dll.¹⁰

¹⁰ Musfiroh Tadkiroatun, *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.7.21

g. Pendidik hanya mendampingi peserta didik dalam bermain peran

Hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan pendidik mendampingi serta mengawasi anak-anak. Tujuannya mengkondisikan anak agar tujuan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib. Pendidik mengawasi serta membantu sekedarnya anak-anak yang mungkin masih merasa sedikit bingung atau belum paham tentang peran yang dijalankannya. Hal ini dikemukakan ibu Yulia pendidik kelompok B3:

“Pada saat kegiatan bermain peran saya bersama ibu Mila mendampingi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan anak-anak pada saat bermain peran agar berjalan dengan tertib. Sehingga tidak terjadi anak yang lupa perannya, pada saat itulah kami membantunya”¹¹

Kesimpulannya bahwa pendidik di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat pada saat kegiatan bermain peran, pendidik mendampingi dan mengawasi peserta didik hingga selesai kegiatan metode bermain peran.

¹¹*Ibid*, 22 Maret 2019

h. Pendidik mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat pada akhir kegiatan peran pendidik mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat menteladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung selama proses bermain peran. Contohnya pada saat bermain peran dengan tema profesi dan sub tema jual beli dimana terkandung makna tentang pentingnya kemampuan berteman dan menjalin kontak dengan teman. Dimana dalam naskah cerita yang dijelaskan pendidik bahwa antara pembeli dan pedagang terjadi interaksi dan kemudian terjadilah proses jual beli dan tawar menawar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Yulia selaku pendidik kelas B3:

“Di akhir kegiatan bermain peran saya selalu berdiskusi dengan peserta didik untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tentang pasar-pasaran. Sehingga anak menteladani sikap yang baik,

misalnya belajar untuk pentingnya memberi salam ketika bertemu teman tetap menjalin komunikasi”¹²

Hal senada juga diungkapkan ibu Mila:

“ Pada saat berdiskusi untuk mengevaluasi setelah kegiatan bermain peran dapat dilihat dari ekspresi sebagian anak terlihat sangat gembira dan antusias”¹³

Pada waktu yang sama setelah selesai berdiskusi untuk evaluasi peneliti menemui seorang peserta didik kelompok B3 untuk mengetahui respon dari peserta didik setelah bermain peran yang bernama Aqila Putri mengatakan:

“Iya saya senang sekali jadi pedagang apalagi ada yang beli banyak saya jadi banyak uangnya”¹⁴

Hal senada diungkapkan oleh Andi Malik Fajar peserta didik kelas B3 yang diwawancarai penulis setelah kegiatan selesai:

¹² Yulia, Wawancara dengan pendidik kelas B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 26 Maret 2019

¹³ Mila Amalia, Wawancara dengan pendidik kelas B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 28 Maret 2019

¹⁴ Aqila Putri, Wawancara dengan peserta didik kelas B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 28 Maret 2019

“iya saya sangat suka belajar bermain peran sebagai pembeli yang membeli buah-buahan yang seger”¹⁵

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa pendidik di TK Dharma Wanita Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat di akhir kegiatan pendidik melakukan diskusi dengan peserta didik untuk memahami nilai moral yang terkandung dari hasil bermain peran. Sedangkan berdasarkan analisis penulis selain guru mengulas kembali nilai-nilai atau pesan yang terkandung dalam kegiatan metode bermain peran tetapi mengingat kembali pengalaman dalam bermain peran dan saling menceritakan perannya masing-masing antar peserta didik. Adapun yang mendukung teori penulis adalah Luluk Asmawati dkk, yang mengatakan bahwa diakhir kegiatan pendidik meminta peserta didik untuk mengingat kembali dan saling menceritakan.¹⁶

Sehingga untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran yang perlu diperhatikan agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal adalah sebagai berikut:

¹⁵ Andi Malik Fajar, Wawancara dengan peserta didik kelas B3 TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, 28 Maret 2019

¹⁶ Luluk Asmawati dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta, Universitas Terbuka), H. 10.12

1. Pendidik seharusnya memberikan kebebasan terhadap peserta didik untuk memilih perannya, misalnya pada tema profesi sub tema jual beli.
2. Diakhir kegiatan pendidik seharusnya meminta anak untuk mengingat kembali pengalaman selama kegiatan bermain peran sehingga pesan yang terkandung di dalamnya akan selalu diingat anak.

B. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, baik dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap subjek penelitian yang didapatkan peneliti, maka peneliti akan melakukan pembahasan mengenai penerapan kurikulum berbasis Kecerdasan interpersonal dengan metode bermain peran sesuai gabungan langkah-langkah menurut Winda Gunarti dkk di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat dimulai dengan pendidik memilih tema yang akan diperankan dan membuat naskah jalan cerita, kemudian pendidik mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam permainan, lalu pendidik membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain, setelah itu pendidik memberikan

pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak yang hadir secara bersama-sama. Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok agar tidak berebut saat bermain, pendidik sudah menyiapkan alat sebelum bermain. Selanjutnya anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa berpindah tempat ketika bosan. Pendidik hanya mengawasi jalannya permainan, apabila dibutuhkan pendidik dapat membantu anak tetapi pendidik tidak banyak berbicara dan tidak banyak membantu anak.

Maka penulis mendapati hasil data observasi penilaian perkembangan kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

Tabel 3
Data penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak
TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten
Pesisir Barat

No	Nama Anak	Indikator			Ket
		1	2	3	
1	Agus M Riski	MB	MB	MB	MB
2	Andi Arif Fajar	BSB	BSB	BSB	BSB
3	Arya Akbar	MB	MB	MB	MB
4	Aqila Putri	BSB	BSB	BSB	BSB
5	Dea Rini Visagita	BSB	BSB	BSB	BSB
6	Febriyanti	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Imtiyaz Afifah	BSB	BSB	BSB	BSB
8	Mauladan	MB	MB	MB	MB
9	Natasya Radhani	BSB	BSB	BSB	BSB
10	M Reza Wijaya	BSH	BSH	BSH	BSH
11	M Nabil	BSB	BSB	BSH	BSB
12	Zie Amanda Putri	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan kemampuan peserta didik:

1. Kemampuan bekerja sama
2. Kemampuan berempati pada orang lain
3. Kemampuan berteman atau menjalin kontak

Keterangan huruf:

BB : Belum Berkembang, apabila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh pendidik

MB : Mulai Berkembang, apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu pendidik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan

BSB : Berkembang Sangat Baik, apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan¹⁷

¹⁷*Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidid Anak Usia Dini, 2015), h.5

¹⁸Data Penilaian Perkembangan Anak Kelompok B3 di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, maka hasil akhir Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, penulis uraikan lebih rinci mengenai perkembangan interpersonal anak kelas B3 (5-6 tahun) yang berjumlah 20 anak sebagai berikut:

1. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Agus M Riski** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat mulai berkembang.

Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.

2. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Andi Arif Fajar** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sangat baik . Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.

3. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Arya Akbar** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.
4. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Aqila Putri** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sangat baik . Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.
5. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Dea Rini Visagita** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sangat baik . Hal ini

ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.

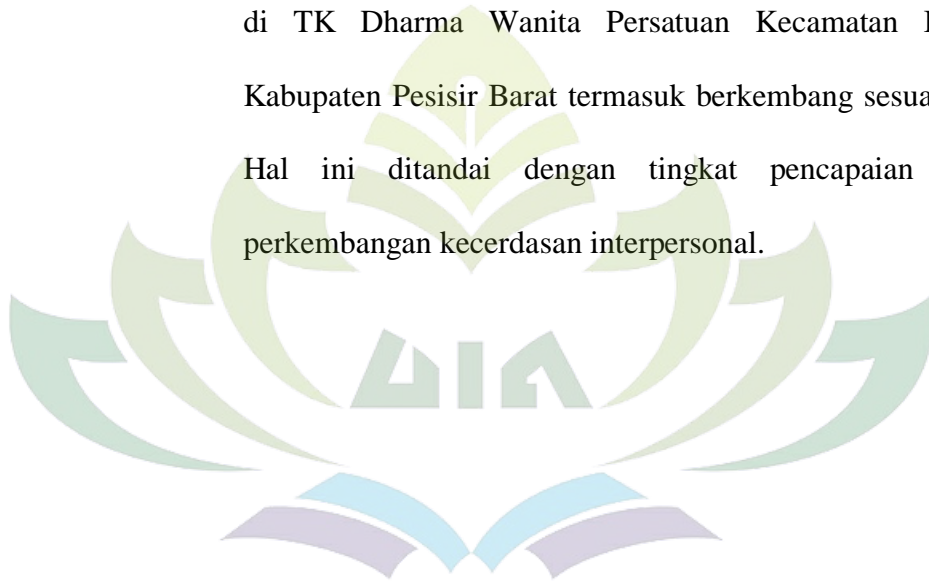
6. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Febriyanti** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.
7. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Imtiyaz Afifah** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sangat baik . Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.
8. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Mauladan** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.

9. Perkembangan kecerdasan interpersonal **Natasya Radhani** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sangat baik . Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.
10. Perkembangan kecerdasan interpersonal **M Reza Wijaya** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.
11. Perkembangan kecerdasan interpersonal **M Nabil** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

termasuk berkembang sangat baik . Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.

12. **Zie Amanda Putri** dari data penilaian dalam Mengembangkan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat termasuk berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kecerdasan interpersonal.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

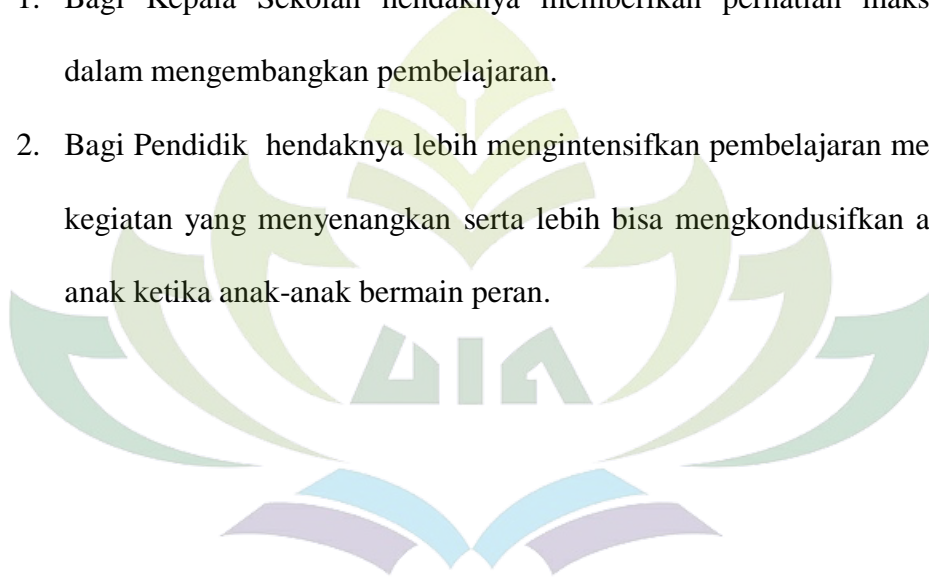
A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data penulis yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menyimpulkan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dilihat dari metode bermain peran yang digunakan oleh pendidik antara lain: pendidik memilih tema yang akan dimainkan, pendidik membuat naskah / jalan cerita yang akan diperankan, pendidik mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan bermain peran dalam aturan, pendidik menjelaskan alat yang digunakan untuk bermain, dan langkah ini bagi pendidik membagikan tugas kepada peserta didik belum optimal sesuai dengan peran yang akan dimainkan karena pendidik hanya memilih anak yang ingin bermain peran, yang bisa bermain peran saja serta anak-anak saling berebut saat bermain peran, pendidik hanya mendampingi peserta didik dalam bermain peran, dan pendidik mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik. Dari penggunaan metode ini dalam kecerdasan interpersonal anak dapat dibuktikan melalui kemampuan berkerja sama, kemampuan berempati pada orang lain, dan kemampuan berteman / menjalin kontak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah hendaknya memberikan perhatian maksimal dalam mengembangkan pembelajaran.
2. Bagi Pendidik hendaknya lebih mengintensifkan pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan serta lebih bisa mengkondusifkan anak-anak ketika anak-anak bermain peran.



DAFTAR PUSTAKA

- Aan T Safaria M. Si, *Mengembangkan Kecerdasan Anak*, Penerbit Pohon Cahaya, Yogyakarta, 2010.
- Adi W Giguna, *Genius Karning Strategi*, (Jakarta: Gramedia, 204)
- Asef Umar Fakhruddin, *Sukses menjadi Guru TK-PAUD*, Yogyakarta, Bening, 2010.
- B. Joyce dan well, *Strategi of Teaching*, Bostom-London; Allyn and Bacon, 1992.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*, Jakarta.
- B
Diana Mutiah, *Psikologi Anak Usia Dini*, Kencana, Jakarta, 2010
- Dody Hermawan, *Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Rahayasa, 2008
- H.A.R. Tilaar. *50 th Pembangunan Nasional 1945- 1995 Suatu Analisis Kebijakan* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 1995).
- Hamid Pattilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung, 2005.
- Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Pustaka Insani Media, Yogyakarta, 2010
- Howard Gardner, *Multiple Intelligences (kecerdasan majemuk, teori dalam praktek)*, Alih bahasa, Alexander Sindoro, 2003
- Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Pinus, Yogyakarta, 2010
- Kementrian Pendidikan Nasional, *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*, 2010.
- Koencaroningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, Gramedia, Jakarta, 1986
- Lwin May, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, PT Indeks, Yogyakarta, 2008
- Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Grasindo, 2005.

- Mohammad Musa dan Titi Nurfitri, *Metodelogi Penelitian*, Fajar Agung, Jakarta, 1998.
- Muhammad Yusri Bachtiar, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada anak Kelas A Di TK Buah Hati Kota Makassar*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 3 No. 2, 2017.
- Nana Sujana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Sinar Baru, Bandung, 2003.
- Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Perkembangan Bahasa*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2005
- Safaria, T. *Interpersonal Intelligences Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonaln Anak*, Yogyakarta, Amara Books, 2005
- Saifuddin Azwar, MA. *Psikologi Inteligensi*, Pustaka Pelajar, 2008.
- Saiful Bahri Djamarlah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2006
- Saini Usman dan Purnimo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R& D*, Alfabeta, Bandung, 2008
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Penekatan Praktik*, Edisi Revisi V Rineka Cipta, Jakarta, 2002.
- Suyanto, *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Yogyakarta, IKIP, 1997
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2003
- Taufik Ampera, *Pengajaran Sastra*, Widya Padjajaran, Bandung, 2010
- Thomas Amstrong, *In Their Own Way: Discovering And Encouraging Your Child's Multiple Intelligences*, Alih Bahasa oleh Rina Buntaran, Jakarta, PT. Gramedia, 2003
- Triani, N, *Panduan Melaksanakan PTK Pendidikan Khusus*, Luxima Metro Media, Jakarta, 2012.

Triano, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak usia Kelas Awal SD/ MI*, Kencana, Jakarta, 2011

Undang- Undang Dasar 1945, *Amandemen* (Jakarta: Sandro Jaya Jakarta, 2004).

Undang-Undang Republika Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: CV, Medya Jakarta).

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Kencana, Jakarta, 2011

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PT. Indeks Jakarta.

Zainal Aqib, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Drama Widya, Bandung, 2009.



Lembar Observasi Untuk Pendidik dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

Nama Pendidik : Yulia Inda
 Tanggal Observasi : Jumat, 22 Maret 2019

No	Langkah-Langkah dalam Penggunaan Metode Bermain Peran	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai	√	
2	Pendidik membuat naskah/jalan cerita yang akan dimainkan	√	
3	Pendidik mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran	√	
4	Pendidik sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran	√	
5	Pendidik menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain		√
6	Pendidik membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan agar tidak berebut saat bermain peran	√	
7	Pendidik hanya mendampingi peserta didik dalam bermain peran	√	
8	Pendidik mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik		√

Lembar Observasi Untuk Pendidik dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Dharma Wanita Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat

Nama Pendidik : Mila Amalia
 Tanggal Observasi : Jumat, 22 Maret 2019

No	Langkah-Langkah dalam Penggunaan Metode Bermain Peran	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai	√	
2	Pendidik membuat naskah/jalan cerita yang akan dimainkan	√	
3	Pendidik mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran	√	
4	Pendidik sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran	√	
5	Pendidik menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain	√	
6	Pendidik membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan agar tidak berebut saat bermain peran		√
7	Pendidik hanya mendampingi peserta didik dalam bermain peran	√	
8	Pendidik mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik	√	

**Lembar Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak
TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten
Pesisir Barat**

No	Nama Anak	Indikator			Ket
		1	2	3	
1	Agus M Riski	MB	MB	MB	MB
2	Andi Arif Fajar	BSB	BSB	BSB	BSB
3	Arya Akbar	MB	MB	MB	MB
4	Aqila Putri	BSB	BSB	BSB	BSB
5	Dea Rini Visagita	BSB	BSB	BSB	BSB
6	Febriyanti	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Imtiyaz Afifah	BSB	BSB	BSB	BSB
8	Mauladan	MB	MB	MB	MB
9	Natasya Radhani	BSB	BSB	BSB	BSB
10	M Reza Wijaya	BSH	BSH	BSH	BSH
11	M Nabil	BSB	BSB	BSH	BSB
12	Zie Amanda Putri	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan kemampuan peserta didik:

1. Kemampuan bekerja sama
2. Kemampuan berempati pada orang lain
3. Kemampuan berteman atau menjalin kontak

Keterangan huruf:

BB : Belum Berkembang, apabila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh pendidik

MB : Mulai Berkembang, apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu pendidik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tema : Profesi
Sub Tema : Pedagang Sayuran
Usia : 5-6 Tahun
Hari/Tanggal : Senin, 18 Maret 2019

Indikator Pembelajaran:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- ❖ Memberi dan membalas salam
- ❖ Terbiasa berperilaku sopan santun

Bahasa

- ❖ **Mengekspresikan bahasa**
 - Mengenal simbol-simbolhuruf “wortel, terong, kol, mentimun”
- ❖ **Keaksaraan**
 - Menyebutkan kata “wortel, terong, kol, mentimun”

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
 - Menghitung jumlah sayuran sesuai angka
 - Menghitung banyaknya gambar sayuran

Sosial Emosional

- ❖ **Kesadaran Diri**
 - Menunjukkan rasa empati
- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain**
 - Menunjukkan sikap toleran dalam melakukan kegiatan
- ❖ **Perilaku Proposional**
 - Antusias ketika melakukan kegiatan hari ini

Fisik Motorik

- ❖ **Motori Halus**
 - .Menarik garis dengan menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar
- ❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**
 - .Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Seni

❖ Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri

Menyanyi lagu anak “4 sehat 5 sempurna”

- Materi Muatan Pembelajaran:
 - ❖ Berbaris di depan kelas
 - ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan
 - ❖ Berdoa sebelum belajar
 - ❖ Bercerita tentang “macam-macam sayuran”
- Kegiatan Mainan
Alat dan Bahan:
 - ❖ Pensil
 - ❖ Penghapus
 - ❖ Gambar sayuran
 - ❖ Sayuran wortel, terong, kol dan mentimun
 - ❖ Lembar kerja peserta didik (LKPD)
- Proses Pembelajaran Pembukaan
 - ❖ Menjelaskan dan Tanya jawab tentang macam-macam sayuran
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca surat Al Fatiha, Annas dan Al ikhlas
- Inti
 - ❖ Menghitung jumlah sayuran
 - ❖ Menarik garis yang sesuai dengan angka dan jumlahnya
 - ❖ Bermain peran pedagang sayuran
- Recelling
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat bermain
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar
- Rencana Penilaian

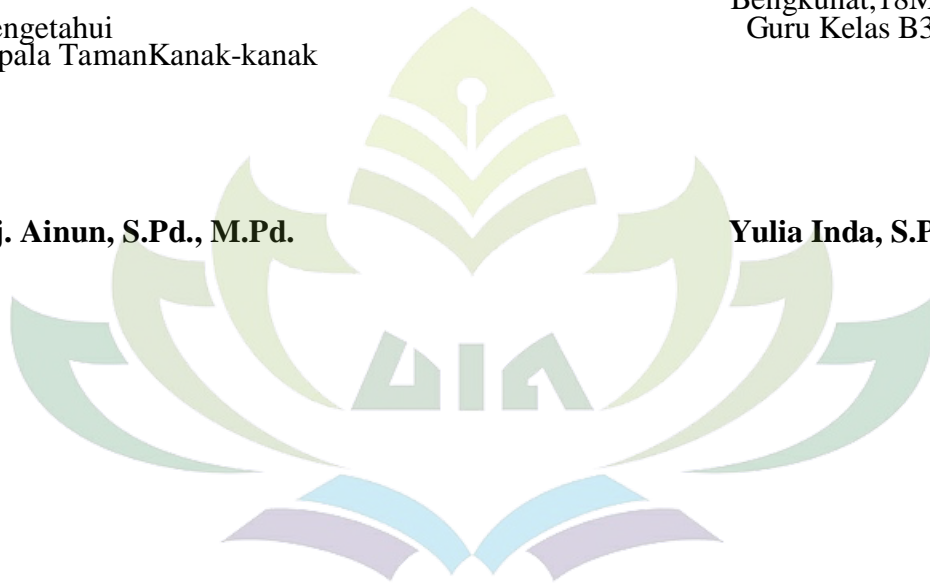
- a. Sikap : Menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
- b. Pengetahuan dan keterampilan
 - Dapat bekerjasama, toleransi, empati saat melakukan kegiatan bermain peran dengan baik
 - Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan di dalam kelas
 - Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala TamanKanak-kanak

Bengkunat, 18Maret 2019
Guru Kelas B3

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd.

Yulia Inda, S.Pd.



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tema : **Profesi**
Sub Tema : **Pedagang Buah**
Usia : **5-6 Tahun**
Hari/Tanggal : **Senin, 25 Maret 2019**

Indikator Pembelajaran:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- ❖ Memberi dan membalas salam
- ❖ Terbiasa berperilaku sopan santun

Bahasa

- ❖ **Mengekspresikan bahasa**
 - Mengetahui simbol-simbol huruf “jeruk, pisang, salak”
- ❖ **Keaksaraan**
 - Menyebutkan kata “jeruk, pisang, salak”

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
 - Menghitung jumlah buah sesuai angka
 - Menghitung banyaknya gambar buah

Sosial Emosional

- ❖ **Kesadaran Diri**
 - Menunjukkan rasa empati dan kerja sama dengan orang lain
- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain**
 - Menunjukkan sikap toleran dalam melakukan kegiatan
- ❖ **Perilaku Proposional**
 - Antusias ketika melakukan kegiatan hari ini

Fisik Motorik

- ❖ **Motori Halus**
 - .Menarik garis dengan menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar

❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**

.Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Seni

❖ **Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri**

Menyanyi lagu anak “banana”

- Materi Muatan Pembelajaran:
 - ❖ Berbaris di depan kelas
 - ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan
 - ❖ Berdoa sebelum belajar
 - ❖ Bercerita tentang “macam-macam buah”
- Kegiatan Mainan
Alat dan Bahan:
 - ❖ Pensil
 - ❖ Penghapus
 - ❖ Gambar buah
 - ❖ Sayuran jeruk, pisang, salak
 - ❖ Lembar kerja peserta didik (LKPD)
- Proses Pembelajaran Pembukaan
 - ❖ Menjelaskan dan Tanya jawab tentang macam-macam buah
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca surat Al Fatiha, Annas dan Al ikhlas
- Inti
 - ❖ Menghitung jumlah buah
 - ❖ Menarik garis yang sesuai dengan angka dan jumlahnya
 - ❖ Bermain peran pedagang buah
- Recelling
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat bermain
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar

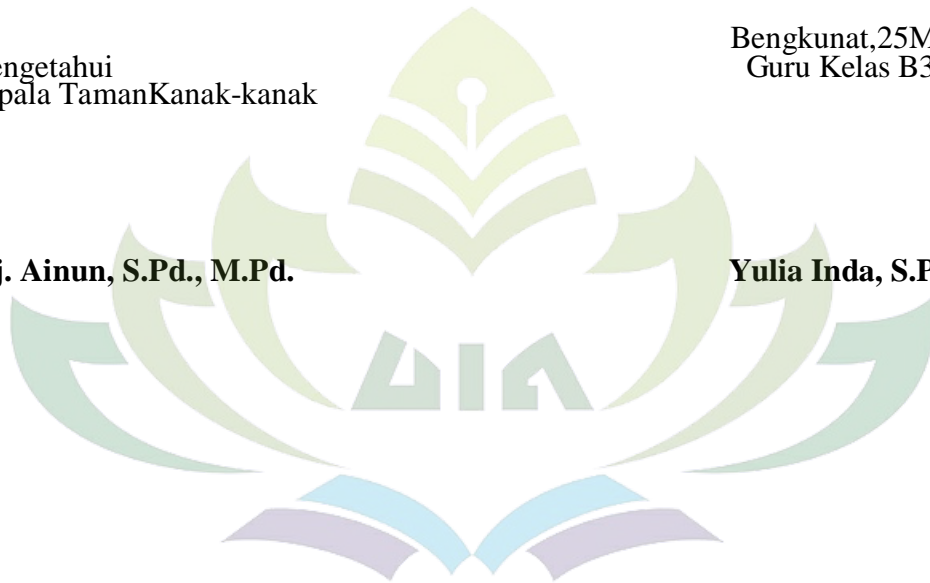
- Rencana Penilaian
 - a. Sikap : Menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
 - b. Pengetahuan dan keterampilan
- Dapat bekerjasama, toleransi, empati saat melakukan kegiatan bermain peran dengan baik
- Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan di dalam kelas
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala Taman Kanak-kanak

Bengkunat, 25 Maret 2019
Guru Kelas B3

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd.

Yulia Inda, S.Pd.



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tema : **Profesi**
Sub Tema : **Guru**
Usia : **5-6 Tahun**
Hari/Tanggal : **Senin, 1 April 2019**

Indikator Pembelajaran:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- ❖ Memberi dan membalas salam
- ❖ Terbiasa berperilaku sopan santun

Bahasa

- ❖ **Mengekspresikan bahasa**
 - Mengenal simbol-simbol huruf “amplop”
- ❖ **Keaksaraan**
 - Menyebutkan kata “amplop”

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
 - Menghitung banyaknya gambar amplop

Sosial Emosional

- ❖ **Kesadaran Diri**
 - Menunjukkan rasa empati dan kerja sama dengan orang lain
- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain**
 - Menunjukkan sikap toleran dalam melakukan kegiatan
- ❖ **Perilaku Proposional**
 - Antusias ketika melakukan kegiatan hari ini

Fisik Motorik

- ❖ **Motori Halus**
 - .Melipat kertas bentuk amplop
- ❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**

.Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Seni

❖ Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri

Menyanyi lagu anak “Guruku tersayang”

- Materi Muatan Pembelajaran:
 - ❖ Berbaris di depan kelas
 - ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan
 - ❖ Berdoa sebelum belajar
 - ❖ Bercerita tentang “bentuk dan kegunaan dari amplop”
- Kegiatan Mainan
Alat dan Bahan:
 - ❖ Pensil
 - ❖ Penghapus
 - ❖ Kertas lipat
 - ❖ Lembar kerja peserta didik (LKPD)
- Proses Pembelajaran Pembukaan
 - ❖ Menjelaskan dan Tanya jawab tentang bentuk dan kegunaan amplop
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca surat Al Fatiha, Annas dan Al ikhlas
- Inti
 - ❖ Menghitung jumlah gambar amplop
 - ❖ Menarik garis yang sesuai dengan angka dan jumlahnya
 - ❖ Bermain peran tentang guru
- Recelling
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat bermain
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar
- Rencana Penilaian

- a. Sikap : Menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
- b. Pengetahuan dan keterampilan
 - Dapat bekerjasama, toleransi, empati saat melakukan kegiatan bermain peran dengan baik
 - Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan di dalam kelas
 - Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala TamanKanak-kanak

Bengkunat, 1 April 2019
Guru Kelas B III

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd

Yulia Inda, S.Pd.



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tema : **Profesi**
Sub Tema : **Jual Beli**
Usia : **5-6 Tahun**
Hari/Tanggal : **Senin, 8 April 2019**

Indikator Pembelajaran:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- ❖ Memberi dan membalas salam
- ❖ Terbiasa berperilaku sopan santun

Bahasa

- ❖ **Mengekspresikan bahasa**
 - Menenal simbol-simbolhuruf “pedagang”
- ❖ **Keaksaraan**
 - Menyebutkan kata “pedagang”

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
 - Menghitung jumlah buah sesuai angka
 - Menghitung banyaknya gambar buah dan sayuran

Sosial Emosional

- ❖ **Kesadaran Diri**
 - Menunjukkan rasa empati dan kerja sama dengan orang lain
- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain**
 - Menunjukkan sikap toleran dalam melakukan kegiatan
- ❖ **Perilaku Proposional**
 - Antusias ketika melakukan kegiatan hari ini

Fisik Motorik

- ❖ **Motori Halus**
 - .Menarik garis dengan menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar

❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**

.Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Seni

❖ **Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri**

Menyanyi lagu anak “pada hari minggu”

- Materi Muatan Pembelajaran:
 - ❖ Berbaris di depan kelas
 - ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan
 - ❖ Berdoa sebelum belajar
 - ❖ Bercerita tentang “macam-macam sayuran dan buah”
- Kegiatan Mainan
Alat dan Bahan:
 - ❖ Pensil
 - ❖ Penghapus
 - ❖ Gambar buah
 - ❖ Sayuran jeruk, pisang, salak
 - ❖ Lembar kerja peserta didik (LKPD)
- Proses Pembelajaran Pembukaan
 - ❖ Menjelaskan dan Tanya jawab tentang pedagang di pasar
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca surat Al Fatiha, Annas dan Al ikhlas
- Inti
 - ❖ Menghitung jumlah buah dan sayur
 - ❖ Menarik garis yang sesuai dengan angka dan jumlahnya
 - ❖ Bermain peran pedagang buah dan sayur
- Recelling
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat bermain
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar

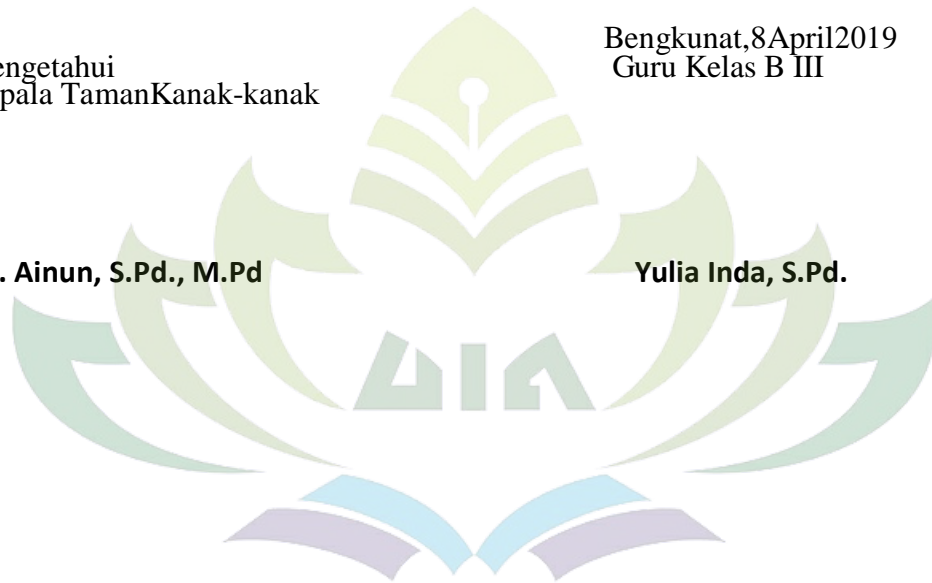
- Rencana Penilaian
 - a. Sikap : Menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
 - b. Pengetahuan dan keterampilan
- Dapat bekerjasama, toleransi, empati saat melakukan kegiatan bermain peran dengan baik
- Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan di dalam kelas
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala Taman Kanak-kanak

Bengkunat, 8 April 2019
Guru Kelas B III

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd

Yulia Inda, S.Pd.



**RENCANA KEGIATAN HARI AN TK DHARMA WANITA
KECAMATAN BENGKUNAT KABUPATEN PESISIR BARAT**

KELOMPOK Indikator : B III SEMESTER/MINGGU : II /III TEMA : Profesi	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber bahan	Penilaian		Pendidikan Nasionalisme : Senin, 18 Maret 2019 : 07.30 – 10.00 WIB Karakter Bangsa dan Kewirausahaan
			HARI, TANGGAL WAKTU Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana. Nam.1 - Memasang bendasesuaidengan pasangan- nya. Kog.1 - Melipat kertas 5-6 lipatan. Fm. 23 - Menjawab pertanyaan tentang informasi secara sederhana. Bhs.8 - Menghindari benda-benda yang berbahaya. Sosem.28 	<p>I. KEGIATAN AWAL ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan - PT. menyanyi “Ingat Allah” <p>II. KEGIATAN INTI ±60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ AREA IPA <ul style="list-style-type: none"> - PT. memasang gambar sesuai dengan pasangannya di Buku LKS dengan menarik garis. ➢ AREA SENI <ul style="list-style-type: none"> - melipat kertas bentuk pesawat ➢ AREA BAHASA <ul style="list-style-type: none"> - bercakap-cakap tentang hari besar nasional. <p>III. ISTIRAHAT ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, doakan, makan bekal - Bermain bebas <p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - bercakap-cakap tentang benda-benda berbahaya - berdoa setelah kegiatan 	<p>LKS</p> <p>Kertas lipat</p> <p>Langsung</p>	<p>Percakapan</p>	<p>Devi, Azis</p> <p>Anas, Karina</p>	<p>Rasa ingintahu</p> <p>Kerjasama</p> <p>Komunikatif</p>

Mengetahui
Kepala Taman Kanak-kanak

Bengkunat, 18 Maret 2019
Guru Kelas B III

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd. Yulia Inda, S.Pd.

LEMBAR REFLEKSI

Nama : EVA MUTIA

NPM: 1311070100

Program Studi : S1 PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Intan

A. Refleksi Komponen Kegiatan

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Dalam pemilihan kegiatan disesuaikan dengan indikator yang harus dikembangkan pada anak usia dini (AUD).

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menentukan tema, saya telah membaca buku program tahunan.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sesuai dengan metode pembelajaran anak.

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

Semangat dan antusias.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Dalam menentukan alat penilaian telah disesuaikan dengan karakteristik anak dan jenis kegiatan perkembangan pada anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang disusun?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) melalui RKH dulu dan memahami isi RKH itu.

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

- Media pembelajaran yang kurang menarik, yaitu anak belum terbiasa melipat kertas dengan menggunakan media kertas lipat.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Menggunakan media yang lain yang lebih menarik dan berwarna-warni.

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

Ingin mengembangkan potensi anak, khususnya dengan metode melipat kertas.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan?

Mengingat pentingnya kreativitas bagi anak usia dini

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan?

Mengingat pentingnya pengembangan bagian anak usia dini di semua aspek perkembangan.

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

Ada seorang anak yang tidak mau melipat kertas, dia diam duduk dikursi kepala nya di letakan dimeja, anak tersebut lapar dan tidak enak badan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, alasan saya adalah :
- Ya, karena di beri amanat oleh orang tua dan tuntutan masyarakat*
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak, dan sebagainya).
- Anak antusias.*
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?)
- Hal ini terjadi karena:
- Ya, karena penyampaiannya cukup jelas, anak mudah menjawab.*
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?
- Anak senang dan semangat.*
13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?
- Ya*
- Hal ini terjadi karena:
- Sebelum menilai sudah menentukan alat penilaian yang sesuai dengan bidang pengembangan, sedangkan kegiatannya disesuaikan dengan indikator.*
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?
- Ya*
- Hal ini terjadi karena:
- Sesuai dengan tingkat kompetensi anak.*
15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?
- Ya*
- Hal ini terjadi karena:
- Tela terencana yang sesuai RKH; pembukaan \pm 30 menit, kegiatan inti \pm 60 menit, istirahat \pm 30 menit, dan penutup \pm 30 menit.*
16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Pada kegiatan akhir diisimengulas kegiatan

yang telah dilaksanakan pada hari itu, kemudian berdo'a dan mengucapkan salam pulang.



**RENCANA KEGIATAN HARI AN TK DHARMA WANITA PERSATUAN
KECAMATAN BENGKUNAT KABUPATEN PESISIR BARAT**

KELOMPOK : B III
SEMESTER/MINGGU : II /III
TEMA : Profesi

HARI, TANGGAL : Senin, 25 Maret 2019
WAKTU : 07.30–10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber bahan	Penilaian Perkembangan		Pendidikan Nasionalisme Karakter Bangsa dan Kerjasama
			Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana. Nam.1 - Melipat kertas 5-6 lipatan. Fm. 23 - Menyusun bentuk dari kepingan geometri yang sederhana. Fm. 21 - Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri. - Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya. Sosem.23 	<p>I. KEGIATAN AWAL ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan - PT. menyanyikan lagu "Syukur" <p>II. KEGIATAN INTI ±60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ AREASANI <ul style="list-style-type: none"> - melipat kertas bentuk pesawat ➢ AREABALOK <ul style="list-style-type: none"> - PT. menyusun bentuk gapura masuk desa dengan potongan geometri ➢ AREABAHASA <ul style="list-style-type: none"> - PT. membuat gambar bintang sendiri lalu diceritakan sendiri. <p>III. ISTIRAHAT ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, doakan, makan bekal - Bermain bebas <p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara menunjukkan karya sendiri dengan bangga - berdoa setelah kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Kertas lipat Balok Buku Gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil Kerja Unjuk kerja Hasil Karya 	<ul style="list-style-type: none"> Fatah, Devi, Aura Alif, Nur 	<ul style="list-style-type: none"> Kerjasama Kerja Kreatif

Mengetahui
Kepala Taman Kanak-kanak

Bengkunat, 25 Maret 2019
Guru Kelas B III

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd. Yulia Inda, S.Pd.

LEMBAR REFLEKSI

Nama : EVA MUTIA
NPM : 1311070100
Program Studi : S1 PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Intan

A. Refleksi Komponen Kegiatan

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Dalam pemilihan kegiatan disesuaikan dengan indikator yang harus dikembangkan pada anak usia dini (AUD).

2.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menentukan tema, saya telah membaca buku program tahunan.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sesuai dengan metode pembelajaran anak.

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

Semangat dan antusias.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Dalam menentukan alat penilaian telah disesuaikan dengan karakteristik anak dan jenis kegiatan perkembangan pada anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang disusun?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) melalui RKH dulu dan memahami isi RKH itu.

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

- Media pembelajaran yang kurang menarik, yaitu anak belum terbiasa melipat kertas dengan menggunakan media kertas lipat.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Menggunakan media yang lain yang lebih menarik dan berwarna-warni.

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

Ingin mengembangkan potensi anak, khususnya dengan metode melipat kertas.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan?

Mengingat pentingnya kreativitas bagi anak usia dini

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan?

Mengingat pentingnya pengembangan bagian anak usia dini di semua aspek perkembangan.

8.

Hal-

halunik (positif dan negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan?

*Adaseoranganakyangtidakmaumelipatkertas,diadimdudukdikursi
kepala nya di letakan dimeja, anaktersebut lapar dan tidak
enakbadan.*



9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, alasan saya adalah :

Ya, karena di beri amanat oleh orang tua dan tuntutan masyarakat

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

Anak antusias.

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

Hal ini terjadi karena:

Ya, karena penyampaiannya cukup jelas, anak mudah menjawab.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak senang dan semangat.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menilai sudah menentukan alat penilaian yang sesuai dengan bidang pengembangan, sedangkan kegiatannya disesuaikan dengan indikator.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sesuai dengan tingkat kompetensi anak.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Telahterencanakan dan sesuai RKH; pembukaan \pm 30 menit, kegiatan inti \pm 60 menit, istirahat \pm 30 menit, dan penutup + 30 menit.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Pada kegiatan akhir diisimengulas kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari itu, kemudian berdo'a dan mengucapkan salam pulang.



**RENCANA KEGIATAN HARI AN TK DHARMA WANITA PERSATUAN KECAMATAN BENGKUNAT
KEBUPATEN PESISIR BARAT**

KELOMPOK : B III
SEMESTER/MINGGU : I /III
TEMA : Profesi

HARI, TANGGAL : Senin, 1 April 2019
WAKTU : 07.30–10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber bahan	Penilaian		Pendidikan Nasionalis me Karakter Bangsa dan
			Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Ma menyapa dan menjawab sapaan dengan ramah. Nam.21 - Menirumelipat kertas sederhana 4-5 lipatan. Fm. 23 - Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 Kog.30 - Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri. Bhs. 17 - Sabar menunggu. Sosem.20 	<p>I. KEGIATAN AWAL ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan - Tj. Cara menyapa dan menjawab sapaan dengan ramah. <p>II. KEGIATAN INTI ±60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ AREA SENI <ul style="list-style-type: none"> - PT. melipat kertas bentuk pesawat ➢ AREA MATEMATIKA <ul style="list-style-type: none"> - mengurutkan bilangan dengan menulis angkanya 1-8 di buku tulis ➢ AREA BAHASA <ul style="list-style-type: none"> - menceritakan gambar yang disediakan guru. <p>III. ISTIRAHAT ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, berdoa, makan bekal - Bermain bebas <p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bercerita ke museum - berdoa setelah kegiatan 	<p>Kertas lipat</p> <p>LKS</p> <p>Gambar seni</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p>	<p>Mawar, Devi,</p> <p>Anas, Karina</p>	<p>Kerjasama Tanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p>

Mengetahui
Kepala Taman Kanak-kanak

Bengkunat, 1 April 2019
Guru Kelas B III

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd. Yulia Inda, S.Pd.

LEMBAR REFLEKSI

Nama : EVA MUTIA
NPM : 1311070100
Program Studi : S1 PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Intan

A. Refleksi Komponen Kegiatan

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Dalam pemilihan kegiatan disesuaikan dengan indikator yang harus dikembangkan pada anak usia dini (AUD).

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menentukan tema, saya telah membaca buku program tahunan.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sesuai dengan metode pembelajaran anak.

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

Semangat dan antusias.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Dalam menentukan alat penilaian telah disesuaikan dengan karakteristik anak dan jenis kegiatan perkembangan pada anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang disusun?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) melalui RKH dulu dan memahami isi RKH itu.

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

- Media pembelajaran yang kurang menarik, yaitu anak belum terbiasa melipat kertas dengan menggunakan media kertas lipat.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Menggunakan media yang lain yang lebih menarik dan berwarna-warni.

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

Ingin mengembangkan potensi anak, khususnya dengan metode melipat kertas.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan?

Mengingat pentingnya kreativitas bagi anak usia dini.

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan?

Mengingat pentingnya pengembangan bagian anak usia dini di semua aspek perkembangan.

8. Hal-

hal unik (positif dan negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan?

Ada seorang anak yang tidak mau melipat kertas, dia diam duduk di kursi kepala nya di letakan dimeja, anak tersebut lapar dan tidak enak badan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, alasan saya adalah :

Ya, karena di beri amanat oleh orang tua dan tuntutan masyarakat

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

Anak antusias.

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

Hal ini terjadi karena:

Ya, karena penyampaiannya cukup jelas, anak mudah menjawab.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak senang dan semangat.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menilai sudah menentukan alat penilaian yang sesuai dengan bidang pengembangan, sedangkan kegiatannya disesuaikan dengan indikator.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sesuai dengan tingkat kompetensi anak.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Tela terencana yang sesuai RKH; pembukaan \pm 30 menit, kegiatan inti \pm 60 menit, istirahat \pm 30 menit, dan penutup \pm 30 menit.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Pada kegiatan akhir di sisi mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari itu, kemudian berdoa dan mengucapkan salam pulang.



**RENCANA KEGIATAN HARI ANTK DHARMA WANITA PERSATUAN KECAMATAN BENGKUNAT
KABUPATEN PESISIR BARAT**

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : I /III
TEMA : Profesi

HARI, TANGGAL : Senin, 8 April 2019
WAKTU : 07.30–10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber bahan	Penilaian		Pendidikan Nasionalis me Karakter Bangsa dan
			Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana. Nam.1 - Menirumelipat kertas sederhana 4-5 lipatan. Fm. 23 - Membedakan konsep tinggi-rendah. Kog.14 - Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Bhs.17 - Mulai mengajak teman untuk bermain. Sosem.1 	<p>I. KEGIATAN AWAL ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan - PT. menyanyi “Terimakasih Allah” <p>II. KEGIATAN INTI ±60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ AREA SENI <ul style="list-style-type: none"> - melipat kertas bentuk pesawat ➢ AREA MATEMATIKA <ul style="list-style-type: none"> - PT. memberitakan dalingkaran pada pohon ➢ AREA BAHASA <ul style="list-style-type: none"> - mendengarkan cerita guru dan menceritakan kembali <p>III. ISTIRAHAT ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, berdoa, makan bekal - Bermain bebas <p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain bersama-sama teman “Pasar-pasaran” - berdoa setelah kegiatan 	<p>Kertas lipat</p> <p>LKS Langsung</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Percakapan</p>	<p>Devi, Lusi</p> <p>Azis, Nur</p>	<p>Kerjasama</p> <p>Tanggung jawab</p>

Mengetahui
Kepala Taman Kanak-kanak

Bengkunat, 8 April 2019
Guru Kelas B3

Hj. Ainun, S.Pd., M.Pd. Yulia Inda, S.Pd.





LEMBAR REFLEKSI

Nama : EVA MUTIA
NPM : 1311070100
Program Studi : S1 PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Intan

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Dalam pemilihan kegiatan disesuaikan dengan indikator yang harus di kembangkan pada anak usia dini (AUD).
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Sebelum menentukan tema, saya telah membaca buku program tahunan.
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Sesuai dengan metode pembelajaran anak.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Semangat dan antusias.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Ya
Hal ini terjadi karena:

Dalam menentukan alat penilaian telah disesuaikan dengan karakteristik anak dan jenis kegiatan perkembangan pada anak usia dini.



B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang disusun?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) melalui RKH dulu dan memahami isi RKH itu.

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

- Media pembelajaran yang kurang menarik, yaitu anak belum terbiasa melipat kertas dengan menggunakan media kertas lipat.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Menggunakan media yang lain yang lebih menarik dan berwarna-warni.

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

Ingin mengembangkan potensi anak, khususnya dengan metode melipat kertas.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan?

Mengingat pentingnya kreativitas bagi anak usia dini

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan?

Mengingat pentingnya pengembangan bagian anak usia dini di semua aspek perkembangan.

8. Hal-

hal unik (positif dan negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan?

seorang anak yang tidak mau melipat kertas, diadami duduk dikursi kepala nya di letakan dimeja, anak tersebut lapar dan tidak enak badan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, alasan saya adalah :

Ya, karena di beri amanat oleh orang tua dan tuntutan masyarakat

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

Anak antusias.

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

Hal ini terjadi karena:

Ya, karena penyampaiannya cukup jelas, anak mudah menjawab.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak senang dan semangat.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menilai sudah menentukan alat penilaian yang sesuai dengan bidang pengembangan, sedangkan kegiatannya disesuaikan dengan indikator.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sesuai dengan tingkat kompetensi anak.

15.

Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Telahterencana yang sesuai RKH; pembukaan ± 30 menit, kegiatan inti ± 60 menit, istirahat ± 30 menit, dan penutup $+30$ menit.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Pada kegiatan akhir diisimengulas kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari itu, kemudian berdo'a dan mengucapkan salam pulang.



RENCANA KEGIATAN HARI ANTK DHARMA WANITA KECAMATAN BENGKUNAT

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : II /III
 TEMA : Profesi

HARI, TANGGAL : Senin, 15 April 2019
 WAKTU : 07.30–10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber bahan	Penilaian		Pendidikan Nasionalisme Karakter Bangsa dan
			Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Maumenyapatemandan orang dewasa. Sosem.27 - Menirumelipatkertassederhana4-5 lipatan. Fm. 23 - Menghubungkan/memasangkan lambang bilangandengan benda1-5.Kog.32 - Mengucapsyairdari beberapalagu - Menangkapboladenganberbagai variasi. Km.10 	<p>I. KEGIATANAWAL±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoasebelumkegiatan - Sosiodramapercakapandua boneka <p>II. KEGIATANINTI±60 MENIT</p> <p>AREASENI</p> <ul style="list-style-type: none"> - melipatkertasbentukpesawat <p>AREAMATEMATIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> - PT.menghubungkanlambangbilangan <p>AREABAHASA</p> <ul style="list-style-type: none"> -PT. mengucapsyair“Desaku” <p>III. ISTIRAHAT±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan,doamakan,makan bekal - Bermain bebas <p>IV. KEGIATANAKHIR±30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menangkapbolatenis - berdoasetelah kegiatan 	<p>Kertaslipat</p> <p>LKS Langsung</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Unjukkerja</p> <p>Percakapan</p>	<p>Fajri, Mawar</p> <p>Azis, Nur</p>	<p>Kerjakeras Mandiri Kreatif</p>

LEMBAR REFLEKSI

Nama : EVA MUTIA
NPM : 1311070100
Program Studi : S1 PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Intan

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Dalam pemilihan kegiatan disesuaikan dengan indikator yang harus dikembangkan pada anak usia dini (AUD).
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Sebelum menentukan tema, saya telah membaca buku program tahunan.
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Sesuai dengan metode pembelajaran anak.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Semangat dan antusias.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Dalam menentukan alat penilaian telah disesuaikan dengan karakteristik anak dan jenis kegiatan perkembangan pada anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang disusun?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) melalui RKH dan memahami isi RKH itu.

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

-

Media pembelajaran yang kurang menarik, yaitu anak belum terbiasa melipat kertas dengan menggunakan media kertas lipat.

3. Apakah penyebab kelemahan saya tersebut?

Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Menggunakan media yang lain yang lebih menarik dan berwarna-warni.

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

Ingin mengembangkan potensi anak, khususnya dengan metode melipat kertas.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan?

Mengingat pentingnya kreativitas bagi anak usia dini

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan?

Mengingat pentingnya pengembangan bagian anak usia dini di semua aspek perkembangan.

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

Ada seorang anak yang tidak mau melipat kertas, dia diam duduk dikursi kepala nya di letakan dimeja, anak tersebut lapar dan tidak enak badan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, alasan saya adalah :

Ya, karena di beri amanat oleh orang tua dan tuntutan masyarakat

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

Anak antusias.

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

Hal ini terjadi karena:

Ya, karena penyampaiannya cukup jelas, anak mudah menjawab.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak senang dan semangat.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menilai sudah menentukan alat penilaian yang sesuai dengan bidang pengembangan, sedangkan kegiatannya disesuaikan dengan indikator.

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

Ya

Hal ini terjadi karena: *Sesuai dengan tingkat kompetensi anak.*

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Telahterencanakan dan sesuai RKH; pembukaan \pm 30 menit, kegiatan inti \pm 60 menit, istirahat \pm 30 menit, dan penutup + 30 menit.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Pada kegiatan akhir diisimengulaskegiatan yangtelahdilaksanakanpada hari itu, kemudian berdo'a dan mengucapkan salam pulang.



RENCANA KEGIATAN HARI ANTK DHARMA WANITA KECAMATAN BENGKUNAT

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I / III
 TEMA : Profesi

HARI, TANGGAL : Sabtu, 18 April 2019
 WAKTU : 07.30–10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber bahan	Penilaian		Pendidikan Nasionalis me Karakter Bangsa dan
			Alat	Hasil	
<p>Menghargai teman. Nam.9</p> <p>- Menirumelipat kertas sederhana 4-5 lipatan. Fm. 23</p> <p>- Bertepuk tangan dengan dua polalaberbeda. Fm. 47</p> <p>- Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (segitiga, lingkaran, bujur sangkar). Kog. 23</p> <p>- Membuang sampah pada tempatnya. Sosem. 29</p>	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan - Memberi tanda (Y) pada gambar yang menghargai teman dan tanda (X) pada gambar yang tidak menghargai teman. <p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <p>AREASeni</p> <ul style="list-style-type: none"> - melipat kertas bentuk pesawat <p>AREAMusik</p> <ul style="list-style-type: none"> - PT. bertepuk tangan "Anak Sehat" <p>AREAMatematika</p> <ul style="list-style-type: none"> - mengelompokkan bentuk geometri dengan memberi tandai LKS <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, berdoa, makan, makan bekal - Bermain bebas <p>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - PT. cara membuang sampah yang benar untuk menjaga kebersihan - berdoa setelah kegiatan 	<p>Kertas lipat</p> <p>Langsung LKS</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p>	<p>Tanggung jawab</p> <p>Kreatif</p> <p>Tanggung jawab</p>	

LEMBAR REFLEKSI

Nama : EVA MUTIA
NPM : 1311070100
Program Studi : S1 PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Intan

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Dalam pemilihan kegiatan disesuaikan dengan indikator yang harus dikembangkan pada anak usia dini (AUD).
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Sebelum menentukan tema, saya telah membaca buku program tahunan.
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Sesuai dengan metode pembelajaran anak.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Semangat dan antusias.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Ya
Hal ini terjadi karena:
Dalam menentukan alat penilaian telah disesuaikan dengan karakteristik anak dan jenis kegiatan perkembangan pada anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang disusun?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) melalui RKH dan memahami isi RKH itu.

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

- Media pembelajaran yang kurang menarik, yaitu anak belum terbiasa melipat kertas dengan menggunakan media kertas lipat.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Menggunakan media yang lain yang lebih menarik dan berwarna-warni.

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

Ingin mengembangkan potensi anak, khususnya dengan metode melipat kertas.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan?

Mengingat pentingnya kreativitas bagi anak usia dini.

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan?

Mengingat pentingnya pengembangan bagian anak usia dini di semua aspek perkembangan.

8. Hal-

halunik (positif dan negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan?

Ada seorang anak yang tidak mau melipat kertas, dia diam duduk dikursi kepala nya di letakan dimeja, anak tersebut lapar dan tidak enak badan.

9.

Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, alasan saya adalah :

Ya, karena di beri amanat oleh orang tua dan tuntutan masyarakat

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

Anak antusias.

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

Hal ini terjadi karena:

Ya, karena penyampaiannya cukup jelas, anak mudah menjawab.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak senang dan semangat.

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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sebelum menilai sudah menentukan alat penilaian yang sesuai dengan bidang pengembangan, sedangkan kegiatannya disesuaikan dengan indikator.

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah di tetapkan?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Sesuai dengan tingkat kompetensi anak.

15.

Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya

Hal ini terjadi karena:

Telahterencana yang sesuai RKH; pembukaan \pm 30 menit, kegiatan inti \pm

60 menit, istirahat \pm 30 menit, dan penutup +30menit.



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

Ya

Hal ini terjadi karena:

Pada kegiatan akhir diisimengulas kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari itu, kemudian berdo'a dan mengucapkan salam pulang.





**Gedung TK Dharma Wanita Persatuan
Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat**



Anak-Anak Kelas B III Melakukan Kegiatan Melipat Kertas Bentuk Pesawat



Anak-anak KelompokB melaksanakan Kegiatan Melipat



Anak Kelas B III Memajang Hasil Karyanya



Hasil Karya Anak Kelas B III



Hasil Karya Anak Kelompok B Melipat Kertas Bentuk Pesawat



Hasil Karya Anak Kelompok B Melipat Kertas Bentuk Pesawat



LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak

: Fajri

Kelompok

: B

Semester

: I

Tahun Ajaran

: 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			PraSiklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 3	3 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 4	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 2	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 4	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		2 4	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak

: Mawar

Kelompok

: B

Semester

: I

Tahun Ajaran

: 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	<ol style="list-style-type: none"> Keberanian anak dalam melipat. Ketepatan anak dalam melipat. 		<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">4</p>
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	<ol style="list-style-type: none"> Keberanian anak dalam melipat Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat. 		<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">4</p>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">4</p>
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	<ol style="list-style-type: none"> Keberanian anak dalam melipat. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat. 		<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">4</p>
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	<ol style="list-style-type: none"> Keberanian anak dalam melipat. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak. 		<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">4</p>
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	<ol style="list-style-type: none"> Keberanian anak dalam melipat. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat. 		<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">4</p>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">4</p>

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak
Semester

: Nuraisyah
: I

Kelompok : B
Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 4	3 3
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 4	3 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 3	3 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		2 3	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 4	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018
Peneliti

Eva Mutia
NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Fatah
Kelompok : B Semester
: I
Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			PraSiklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 4	4 3
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 4	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 4	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 2	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 3	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Seva
Kelompok : B Semester
: I
Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			PraSiklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 2	4 3
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 4	3 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 2	3 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 2	3 3
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		4 3	3 3

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Agung
 Kelompok : B
 Semester : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 4	3 3
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 3	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 4	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		3 3	3 3
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		4 4	4 3

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Alif
 Kelompok : B
 Semester : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 4	3 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 4	4 3
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 3	3 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 4	3 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 3	3 4

Bengkulu, 19 Maret 2018
 Peneliti

Eva Mutia
 NPM 1311070100
 ENDANGSUMI

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Devi
 Kelompok : B
 Semester : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 3	4 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 3	3 3
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 2	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 3	4 3
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		4 3	3 3

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Hengki
 Kelompok : B
 Semester : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujursangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 2	3 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 2	4 3
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 3	4 3
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		3 3	4 3
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		2 3	4 3

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Aura
Kelompok : B Semester
: I
Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 3	4 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 3	3 3
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 2	3 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		2 3	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		2 3	3 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Anas
Kelompok : B Semester
: I
Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			PraSiklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 3	3 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 3	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 4	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		3 3	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		4 4	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama Anak :
 Kelompok : B
 Semester : I
 Tahun Ajaran : 2012/2013

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipatsatupilatan bentuk.segitiga darikertas bujursangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 4	4 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 4	4 3
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 3	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 3	3 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 4	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas

Nama anak : Karina
 Kelompok : B
 Semester : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 4	3 3
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 4	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 4	4 3
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 3	4 3
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		2 3	4 4

LEMBAR OBSERVASI**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS**

Nama anak : Azis
Kelompok : B
Semester : I
Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 2	3 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 3	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 2	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		3 3	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 3	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Anggah
 Kelompok : B
 Semester : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 3	3 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 3	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 3	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 3	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 3	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Okta
 Kelompok : B Semester
 : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		2 2	3 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 3	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 2	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		3 2	4 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 3	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Valen
 Kelompok : B Semester
 : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 4	3 3
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		4 2	4 4
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		2 3	4 3
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		4 3	4 3
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 4	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS

Nama anak : Dimas
 Kelompok : B Semester
 : I
 Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Indikator	Butir Amatan	Diskripsi Butir Amatan		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Melipat satu lipatan bentuk segitiga dari kertas bujur sangkar.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketepatan anak dalam melipat.		3 3	4 4
2	Melipat bagian bawah kertas dari bentuk segitiga.	1. Keberanian anak dalam melipat 2. Kemiripan lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 3	4 3
3	Melipat menjadi 2 dari lipatan sebelumnya.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian lipatan sesuai lipatan yang dilihat.		3 3	4 4
4	Melipat setengah lapisan pertama ke atas dan setengah lapisan kedua ke belakang.	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Betul atau tidak lipatan yang dibuat anak.		3 3	3 4
5	Melipat salah satu ujung kertas keluar	1. Keberanian anak dalam melipat. 2. Ketelitian anak dalam melipat kertas bentuk pesawat.		3 3	4 4

Bengkunat, 19 Maret 2018

Peneliti

Eva Mutia

NPM 1311070100

LEMBAR OBSERVASI
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS



ENDANGSUMI

PROGRAM SEMESTER (PROSEM) KELOMPOK B
TK DHARMA WANITA PERSATUAN KECAMATAN BENGKUNAT
T.P. 2018/ 2019

SEMESTER I

KD	TEMA	SUB TEMA	ALOKASI WAKTU
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1 (NAM) 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.6-3.6, 3.9-4.9 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.7, 2.8, 3.13-4.13, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENDI)	Diriku	Tubuhku	1 minggu
		Identitasku	1 minggu
		Kesukaanku	1 minggu
		Puncak tema Diriku	
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2 (NAM) 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-3.6, 3.7-4.7 (KOGNITIF) 2.13, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 3.13-4.13 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENDI)	Lingkunganku	Keluargaku	1 minggu
		Rumahku	1 minggu
		Sekolahku	1 minggu
		Pasar	1 minggu
Puncak tema Lingkunganku			
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2 (NAM) 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-3.6, 3.9-4.9 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 3.13-4.13, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENDI)	Kebutuhanku	Makanan	1 minggu
		Minuman	1 minggu
		Pakaian	1 minggu
		Kesehatan	1 minggu
Puncak tema Kebutuhanku			
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1 (NAM) 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.6-3.6, 3.8-4.8 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.11, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENDI)	Binatang	Binatang darat	1 minggu
		Binatang air	1 minggu
		Binatang udara	1 minggu
		Puncak tema Binatang	
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1 (NAM) 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.6-3.6, 3.8-4.8 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.11, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENDI)	Tanaman	Buah	1 minggu
		Sayuran	1 minggu
		Bunga	1 minggu
		Puncak tema Tanaman	

SEMESTER II

KD	TEMA	SUB TEMA	ALOKASI WAKTU
1.1, 1.2, 2.13, 3.2-4.2 (NAM) 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-3.6, 3.7-4.7 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENI)	Rekreasi	Kebun Binatang Surabaya	1 minggu
		Pantai Kenjeran	1 minggu
		Jatim Park	1 minggu
		Puncak tema Rekreasi	
1.1, 1.2, 2.13, 3.2-4.2 (NAM) 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.6-3.6, 3.7-4.7, 3.9-4.9 (KOGNITIF) 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.12, 3.13-4.13 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENI)	Pekerjaan	Dokter	1 minggu
		Polisi	1 minggu
		Pengemudi kendaraan	1 minggu
		Puncak tema Pekerjaan	
1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2 (NAM) 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-3.6, 3.8-4.8 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.12, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENI)	Air, Udara, dan Api	Air	1 minggu
		Udara	1 minggu
		Api	1 minggu
		Puncak tema Air, Udara, dan Api	
1.2, 2.13, 3.1-4.1 (NAM) 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.6-3.6, 3.9-4.9 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.11, 2.12, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENI)	Alat Komunikasi	Televisi	1 minggu
		Telepon	1 minggu
		Koran	1 minggu
		Puncak tema Alat Komunikasi	
1.1, 1.2, 2.13, 3.2-4.2 (NAM) 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK) 2.2, 2.3, 3.6-3.6, 3.7-4.7 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 3.13-4.13 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENI)	Tanah Airku	Bendera Negara	1 minggu
		Lambang negara	1 minggu
		Suku bangsa	1 minggu
		Puncak tema Tanah airku	
1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2 (NAM) 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FISIK MOTORIK)	Alam Semesta	Benda langit	1 minggu
		Bumi	1 minggu

2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-3.6, 3.8-4.8 (KOGNITIF) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (BAHASA) 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.12, 3.14-4.14 (SOSEM) 2.4, 3.15-4.15 (SENI)		Gejala alam	1 minggu
		Puncak tema Alam Semesta	

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Persatuan
Kecamatan Bengkuntat

Bengkuntat, 7 Januari 2018
Guru Kelas Kelompok B III

Hj. AINUN, S.Pd. M.Pd

YULIA INDAH, S.Pd.

