

# LAMPIRAN

## **Lampiran 1**

### **a. Surat Penelitian**



PAUD TERPADU  
PIMPINAN RANTING AISIYIAH CONDOGCATUR TIMUR  
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
KB-TK AISIYIAH BUSTANUL ATHFAL PRINGWULUNG  
Alamat : Pringwulung Jalan Wulung 442 Condongcatur Depok Sleman, Yogyakarta  
Telp: 0274-586487, Kode Pos 55283

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor: 30/TKABADW/DDK/PRA/CCT/D/V/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sutamini

NBM : 735366

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa:

Nama : Sakinah Siregar

NIM : 17717251055


Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

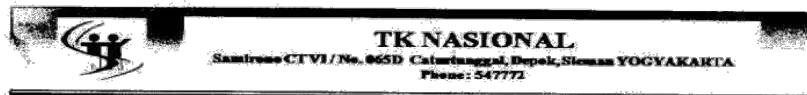
Judul Tesis : Pengembangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada bulan Maret 2019 di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pringwulung.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 April 2019

Kepala Sekolah TK  
Aisyiyah Bustanul Athfal Pringwulung  
  
(Sutamini)



**SURAT KETERANGAN**  
No. 184/TK NAS/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Suwartiyah  
Jabatan : Kepala TK Nasional Depok  
Alamat : Jl. Anggrek No. 65D, Samirano, Caturtunggal, Depok, Sleman

menerangkan bahwa:

Nama : Sakinah Siregar  
NIM : 17717251055  
Program Studi : S2 PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta

Memang benar telah melaksanakan kegiatan penelitian pada Februari-April 2019 dengan judul penelitian: *"Pengembangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit untuk Anak Usia 4-5 Tahun"*

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 15 April 2019  
Kepala TK Nasional

  
Dra. SUWARTIYAH





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH 'ASIIYAH  
RANTING 'ASIIYAH CATURTUNGGAL TENGAH  
TAMAN KANAK-KANAK 'AISIIYAH KARANGMALANG  
Alamat : Karangmalang Blok E/1 Caturtunggal Depok Sleman Telp. (0274) 558044

**SURAT KETERANGAN**

99/TK ABA:KM/PRA.CTT/IV/2019

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama : Supartiati, S.Pd, AUD  
NBM : 1203.6992.7353.67  
Jabatan : Kepala TK 'Aisyiyah Karangmalang

**Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:**

Nama : Sakinah Siregar  
NIM : 17717251055

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian di TK Aisyiyah Karangmalang.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Dikeluarkan di : Depok  
Pada tanggal : 23 April 2019

Kepala TK



NBM, 1203.6992.7353.67



**TAMAN KANAK – KANAK KARTINI**

Alamat: Karanggayam, Caturtunggal, Depok, Sleman DIY 55281

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor: 13/TKK/V/2019

**Yang bertanda tangan di bawah ini :**

Nama : Rokhmah Sulistyawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Lembaga

**Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa:**

Nama : Sakinah Siregar

NIM : 17717251055

Program Studi : S2 Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada bulan Maret s.d April 2019 di kelompok A TK KARTINI.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 April 2019

Kepala TK KARTINI  
  
(Rokhmah Sulistyawati, S.Pd)

## **Lampiran 2**

**a.Lembar Angket Guru**

**b. Lembar Validasi Ahli Materi**

**c.Lembar Validasi Instrumen Keterampilan Sosial**

### ANGKET UNTUK PENGGUNA (GURU) BUKU PANDUAN

Judul Penelitian : Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit untuk Anak Usia 4-5 Tahun  
Sasaran : Anak Usia 4-5 Tahun  
Peneliti : Sakinah Siregar  
Nama Guru : SETYO ASTUTI  
Nama Sekolah : TK TRI PUSPA RUMAH

#### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pengguna buku panduan. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk produk yang akan digunakan.

#### B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi produk buku panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

1. = Tidak Sesuai
  2. = Kurang Sesuai
  3. = Sesuai
  4. = Sangat Sesuai
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

NO	Komponen Penilaian	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
1.	Materi	Kejelasan tentang pengertian model pembelajaran dan permainan sirkuit				✓
		Penjelasan tentang perbedaan stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan yang lainnya			✓	
		Langkah-langkah model stimulasi berbasis permainan sirkuit			✓	
		Mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas				✓
		Mudah dipahami				✓
		Alat yang digunakan aman bagi anak				✓
		Anak mudah melakukan permainan sirkuit				✓
		Alat permainan yang digunakan mudah diperoleh				✓
		Materi sesuai dengan tujuan menstimulasi keterampilan sosial anak			✓	
2.	Kualitas Intruksional	Buku Panduan sebagai sarana pendukung stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit			✓	
		Buku panduan dapat membantu guru				✓
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD			✓	
		Menggunakan kalimat sederhana			✓	
4.	Grafika	Kejelasan Buku				✓
		Kemenarikan Buku				✓
		Kesesuaian buku dengan judul buku				✓
		Kesesuaian huruf				✓
		Kesesuaian ukuran huruf				✓
		Komposisi gambar dengan komponenlain dalam cover			✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan			✓	
		Kejelasan gambar			✓	
		Komposisi warna yang dipilih				✓
		Kemenarikan warna dalam buku panduan				✓
		Jumlah Keseluruhan				

### Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Guru Kelas

  
(SETYO ASNITI)

### ANGKET UNTUK PENGGUNA (GURU) BUKU PANDUAN

Judul Penelitian : Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit untuk Anak Usia 4-5 Tahun  
Sasaran : Anak Usia 4-5 Tahun  
Peneliti : Sakinah Siregar  
Nama Guru : SUGYANTI  
Nama Sekolah : TK TRIPUSORORINI  
DEPOK - KEMAN

#### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pengguna buku panduan. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk produk yang akan digunakan.

#### B. PETUNJUK

1. Bpak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi produk buku panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

1. = Tidak Sesuai
  2. = Kurang Sesuai
  3. = Sesuai
  4. = Sangat Sesuai
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

NO	Komponen Penilaian	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
1.	Materi	Kejelasan tentang pengertian model pembelajaran dan permainan sirkuit				✓
		Penjelasan tentang perbedaan stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan yang lainnya.				✓
		Langkah-langkah model stimulasi berbasis permainan sirkuit				✓
		Mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas				✓
		Mudah dipahami				✓
		Alat yang digunakan aman bagi anak				✓
		Anak mudah melakukan permainan sirkuit				✓
		Alat permainan yang digunakan mudah diperoleh				✓
		Materi sesuai dengan tujuan menstimulasi keterampilan sosial anak				✓
2.	Kualitas Intruksional	Buku Panduan sebagai sarana pendukung stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit.				✓
		Buku panduan dapat membantu guru				✓
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD				✓
		Menggunakan kalimat sederhana				✓
4.	Grafika	Kejelasan Buku				✓
		Kemenarikan Buku				✓
		Kesesuaian buku dengan judul buku				✓
		Kesesuaian huruf				✓
		Kesesuaian ukuran huruf				✓
		Komposisi gambar dengan komponenlain dalam cover			✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan			✓	
		Kejelasan gambar			✓	
		Komposisi warna yang dipilih			✓	
		Kemenarikan warna dalam buku panduan				✓
		Jumlah Keseluruhan				

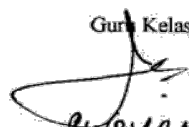


Saran dan Komentar

Buku PANDUAN LOAH TERBUKA DENGAN  
TUJUAN PENGEMBANGAN DAN PERKEMBANGAN  
ANAK VIA BANI.

Buku PANDUAN LOAH BUKU. BUKU GAMBAR  
MAUPUN MAUPUN ISI DARI BUKU PANDUAN.

Guru Kelas

  
(Pujiyanti)

### ANGKET UNTUK PENGGUNA (GURU) BUKU PANDUAN

Judul Penelitian : Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit  
untuk Anak Usia 4-5 Tahun  
Sasaran : Anak Usia 4-5 Tahun  
Peneliti : Sakinah Siregar  
Nama Guru : Endang widayaningsih, S. Ag.  
Nama Sekolah : TK ABA pringweling

#### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pengguna buku panduan. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk produk yang akan digunakan.

#### B. PETUNJUK

1. Bpak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi produk buku panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

1. = Tidak Sesuai
  2. = Kurang Sesuai
  3. = Sesuai
  4. = Sangat Sesuai
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

NO	Komponen Penilaian	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
1.	Materi	Kejelasan tentang pengertian model pembelajaran dan permainan sirkuit			✓	
		Penjelasan tentang perbedaan stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan yang lainnya.			✓	
		Langkah-langkah model stimulasi berbasis permainan sirkuit			✓	
		Mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas			✓	
		Mudah dipahami				✓
		Alat yang digunakan aman bagi anak			✓	
		Anak mudah melakukan permainan sirkuit				✓
		Alat permainan yang digunakan mudah diperoleh				✓
		Materi sesuai dengan tujuan menstimulasi keterampilan sosial anak			✓	
		Buku Panduan sebagai sarana pendukung stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit.				✓
		Buku panduan dapat membantu guru				✓
2.	Kualitas Intruksional	Buku Panduan sebagai sarana pendukung stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit.				✓
		Buku panduan dapat membantu guru				✓
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD				✓
		Menggunakan kalimat sederhana				✓
4.	Grafika	Kejelasan Buku			✓	
		Kemenarikan Buku			✓	
		Kesesuaian buku dengan judul buku			✓	
		Kesesuaian huruf			✓	
		Kesesuaian ukuran huruf			✓	
		Komposisi gambar dengan komponenlain dalam cover			✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan			✓	
		Kejelasan gambar			✓	
		Komposisi warna yang dipilih			✓	
		Kemenarikan warna dalam buku panduan				✓
		Jumlah Keseluruhan				

Saran dan Komentar

Saran : Bahwa model Pembelajaran sangat baik untuk diterapkan di TK, karena bisa merangsang anak untuk melakukan kegiatan yang menarik dan sekaligus dapat melatih kesabaran, kemandirian dan tanggung jawab anak.

Komentar : Agar Pembelajaran seperti ini perlu sekali di tingkat lanjut, agar tercipta kreatif, dan inovatif.

Guru Kelas



(.....Suparni.....)

## ANGKET UNTUK PENGGUNA (GURU) BUKU PANDUAN

Judul Penelitian : Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit  
untuk Anak Usia 4-5 Tahun  
Sasaran : Anak Usia 4-5 Tahun  
Peneliti : Sakinah Siregar  
Nama Guru : Rohmah Ardiana  
Nama Sekolah : TK Magid Kampus UGM

### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pengguna buku panduan. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk produk yang akan digunakan.

### B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi produk buku panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

1. = Tidak Sesuai
  2. = Kurang Sesuai
  3. = Sesuai
  4. = Sangat Sesuai
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

NO	Komponen Penilaian	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
1.	Materi	Kejelasan tentang pengertian model pembelajaran dan permainan sirkuit			✓	
		Penjelasan tentang perbedaan stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan yang lainnya.			✓	
		Langkah-langkah model stimulasi berbasis permainan sirkuit			✓	
		Mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas				✓
		Mudah dipahami				✓
		Alat yang digunakan aman bagi anak				✓
		Anak mudah melakukan permainan sirkuit			✓	
		Alat permainan yang digunakan mudah diperoleh				✓
		Materi sesuai dengan tujuan menstimulasi keterampilan sosial anak			✓	
2.	Kualitas Intruksional	Buku Panduan sebagai sarana pendukung stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit.			✓	
		Buku panduan dapat membantu guru			✓	
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD			✓	
		Menggunakan kalimat sederhana			✓	
4.	Grafika	Kejelasan Buku				✓
		Kemenarikan Buku			✓	
		Kesesuaian buku dengan judul buku				✓
		Kesesuaian huruf			✓	
		Kesesuaian ukuran huruf			✓	
		Komposisi gambar dengan komponenlain dalam cover			✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan			✓	
		Kejelasan gambar				✓
		Komposisi warna yang dipilih				✓
		Kemenarikan warna dalam buku panduan				✓
		Jumlah Keseluruhan				

### Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Guru Kelas



(Rohmat Ardiana, S.Ti.f.)

## ANGKET UNTUK PENGGUNA (GURU) BUKU PANDUAN

Judul Penelitian : Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit  
untuk Anak Usia 4-5 Tahun  
Sasaran : Anak Usia 4-5 Tahun  
Peneliti : Sakinah Siregar  
Nama Guru : Makha Eliyana  
Nama Sekolah : TK ABA Pringwulung

### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pengguna buku panduan. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk produk yang akan digunakan.

### B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi produk buku panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

1. = Tidak Sesuai
  2. = Kurang Sesuai
  3. = Sesuai
  4. = Sangat Sesuai
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.



NO	Komponen Penilaian	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
1.	Materi	Kejelasan tentang pengertian model pembelajaran dan permainan sirkuit			✓	
		Penjelasan tentang perbedaan stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan yang lainnya.			✓	
		Langkah-langkah model stimulasi berbasis permainan sirkuit			✓	
		Mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas			✓	
		Mudah dipahami				✓
		Alat yang digunakan aman bagi anak				✓
		Anak mudah melakukan permainan sirkuit				✓
		Alat permainan yang digunakan mudah diperoleh				✓
		Materi sesuai dengan tujuan menstimulasi keterampilan sosial anak			✓	
2.	Kualitas Intruksional	Buku Panduan sebagai sarana pendukung stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit.			✓	
		Buku panduan dapat membantu guru			✓	
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD			✓	
		Menggunakan kalimat sederhana			✓	
4.	Grafika	Kejelasan Buku				✓
		Kemenarikan Buku				✓
		Kesesuain buku dengan judul buku				✓
		Kesesuaian huruf				✓
		Kesesuaian ukuran huruf				✓
		Komposisi gambar dengan komponenlain dalam cover			✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan			✓	
		Kejelasan gambar			✓	
		Komposisi warna yang dipilih				✓
		Kemenarikan warna dalam buku panduan			✓	
		Jumlah Keseluruhan				

#### Saran dan Komentar

1. Kegiatan sudah baik dan sesuai kls

Guru Kelas

  
Massa Ellyana S.Pd

### ANGKET UNTUK PENGGUNA (GURU) BUKU PANDUAN

Judul Penelitian : Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit  
untuk Anak Usia 4-5 Tahun  
Sasaran : Anak Usia 4-5 Tahun  
Peneliti : Sakinah Siregar  
Nama Guru :  
Nama Sekolah :

#### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pengguna buku panduan. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk produk yang akan digunakan.

#### B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi produk buku panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

1. = Tidak Sesuai
  2. = Kurang Sesuai
  3. = Sesuai
  4. = Sangat Sesuai
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

NO	Komponen Penilaian	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
1.	Materi	Kejelasan tentang pengertian model pembelajaran dan permainan sirkuit			✓	
		Penjelasan tentang perbedaan stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan yang lainnya.			✓	
		Langkah-langkah model stimulasi berbasis permainan sirkuit			✓	
		Mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas			✓	
		Mudah dipahami			✓	
		Alat yang digunakan aman bagi anak			✓	
		Anak mudah melakukan permainan sirkuit			✓	
		Alat permainan yang digunakan mudah diperoleh			✓	
		Materi sesuai dengan tujuan menstimulasi keterampilan sosial anak			✓	
		2.	Kualitas Intruksional	Buku Panduan sebagai sarana pendukung stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit.		
Buku panduan dapat membantu guru						✓
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD				✓
		Menggunakan kalimat sederhana				✓
4.	Grafika	Kejelasan Buku			✓	
		Kemenarikan Buku			✓	
		Kesesuaian buku dengan judul buku			✓	
		Kesesuaian huruf			✓	
		Kesesuaian ukuran huruf			✓	
		Komposisi gambar dengan komponenlain dalam cover			✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan			✓	
		Kejelasan gambar			✓	
		Komposisi warna yang dipilih			✓	
		Kemenarikan warna dalam buku panduan			✓	
		Jumlah Keseluruhan				



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326  
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Panggung Sulopa, M.S.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Stimulus Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit untuk Anak  
Usia 4-5 Tahun

dari mahasiswa:

Nama : Sakinah Siregar  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
NIM : 17717251055

(sudah siap/~~belum siap~~)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran  
sebagai berikut:

1. urutan materi pembelajaran disesuaikan  
dengan kondisi peserta didik
2. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 2019

Validator,

Dr. Panggung Sulopa, M.S.

\*) coret yang tidak perlu

NO	Indikator	Kategori			
		1	2	3	4
Materi					
1.	Materi yang disampaikan dalam buku panduan terkait dengan stimulus keterampilan sosial anak di PAUD				✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan pencapaian perkembangan yang diharapkan.				✓
3.	Keterkaitan isi materi				✓
4.	Materi tidak menimbulkan sara				✓
5.	Materi yang disampaikan dalam buku panduan terkait dengan stimulus keterampilan sosial anak.			✓	
Bahasa					
6.	Materi disampaikan dalam bahasa yang jelas			✓	
7.	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)				✓
8.	Kalimat yang digunakan tidak mengandung makna ganda			✓	
9.	Ejaan, tanda baca, kosakata dan paragraf sesuai dengan kaidah.				✓
Penyajian Materi					
10.	Adanya tujuan pembelajaran yang disampaikan secara eksplisit				✓
11.	Buku panduan menarik minat dan perhatian pengguna				✓
12.	Materi dalam buku panduan mudah dipahami			✓	
13.	Kejelasan petunjuk pengguna				✓
14.	Mampu membantu guru dalam pelaksanaan stimulus keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.				✓

**Saran dan Komentar**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, ...28...2019

Validator



(Dr. Pangguno Sutopo MS)

Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan	1	2	3	4
1) Kepedulian	1. Kemampuan membantu teman	1. Anak memiliki kemauan untuk membantu teman menyelesaikan permainan secara sukarela.				
	2. Kemampuan untuk berbagi	2. Anak berbagi motivasi baik secara kata-kata dan tindakan dengan teman dalam strategi bermain dan tidak untuk menang sendiri.				
2) Komunikasi dan Interaksi Sosial	1. Kemampuan berkomunikasi dengan teman	3. Anak berkomunikasi dengan teman dalam kelompok bermain dan berkomunikasi dengan teman dikelompok lainnya.				
	2. Bermain dengan teman sebaya	4. Anak bermain dengan teman sebaya dalam kelompok secara				



		mampu memotivasi teman lain untuk ikut bekerjasama dalam menyelesaikan permainan kelompok			
	2. Kemampuan berbagi motivasi dengan teman dalam strategi bermain	8. Anak memiliki kemauan memberikan dukungan secara verbal dan memecahkan masalah untuk menyelesaikan permainan dengan teman kelompok dengan suka rela.			
	3. Salingketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok	9. Anak memiliki kemauan bermain dengan cepat dan tepat dan tidak mengganggu teman dalam satu kelompok			

		aktif dan akrab dan mengajak teman yang lainnya untuk tidak memilih-milih teman.			
	3. Kemampuan sopan santun.	5. Anak mendengarkan arahan dan memperhatikan guru/teman yang sedang berbicara dengan baik tanpa menyela saat bermain.			
	4. Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok	6. Anak dapat berinteraksi dengan teman dalam satu kelompoknya ketika diperlukan atau tidak diperlukan tanpa membuat keributan atas inisiatif sendiri.			
3) Kerjasama.	1. Kemampuan kerjasama dengan kelompok	7. Anak mampu bekerjasama dengan baik dan			

		dan memiliki tujuan yang sama.			
4) Tanggung jawab Sosial	1. Mengikuti peraturan permainan	10. Anak mengikuti aturan permainan dengan baik dan tertib serta mampu mengingatkan temannya untuk mengikuti peraturan permainan.			
	2. Merapikan alat permainan	11. Anak merapikan alat permainan dengan sukarela tanpa menunggu perintah guru setelah selesai bermain			
	3. Kemampuan menyelesaikan permainan sampai selesai.	12. Anak mampu menyelesaikan 5 pos dalam permainan dengan cepat dan tepat.			
	4. Kemampuan tanggung jawab menguasai materi dalam	13. Anak mampu menyelesaikan permainan			

### **LAMPIRAN 3. DATA DAN ANALISIS DATA INSTRUMEN PENELITIAN**

- a. Data dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi**
- b. Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Sosial**
- c. Data dan Analisis Data Hasil Angket  
untuk Guru pada Uji Coba Lapangan  
Awal**
- d. Data dan Analisis Data Hasil Angket  
untuk Guru pada Uji Coba Lapangan**
- e. Hasil Uji Normalitas Data Keterampilan Sosial Anak**
- f. Hasil Uji Homogenitas Data Keterampilan Sosial Anak**
- g. Penilaian Keterampilan Sosial Anak pada Kelas  
Eksperimen**
- h. Penilaian Keterampilan Sosial Anak pada Kelas Kontrol**
- i. Penilaian Keterampilan Sosial Anak pada  
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**
- j. Hasil Uji *Paired Sample T-Test***
- k. Hasil Uji *Independent Sample T-Test***

Lampiran 3.a

DATA DAN ANALISIS DATA VALIDASI AHLI MATERI

$$\begin{aligned}\bar{X} &= (10 \times 4) + (4 \times 3) \\ &= 40 + 12 \\ &= 52\end{aligned}$$

$$\text{Skor maks} = 14 \times 4 = 56$$

$$\text{Skor min} = 14 \times 1 = 14$$

$$\begin{aligned}M_i &= \frac{1}{2} \times (\text{skor maks} + \text{skor min}) \\ &= \frac{1}{2} \times (56 + 14) \\ &= \frac{1}{2} \times 70 \\ &= 35\end{aligned}$$

$$SD_i = \frac{1}{6} \times (\text{skor maks} - \text{skor min})$$

$$\begin{aligned}&= \frac{1}{6} \times (56 - 14) = 41 \\ &= \frac{1}{6} \times 42 \\ &= 7\end{aligned}$$

$$M_i + 1,5SD_i \leq M \leq M_i + 3,0SD_i$$

$$35 + 1,5(7) \leq 52 \leq 35 + 3(7)$$

$$35 + 10,5 \leq 52 \leq 35 + 21$$

$$45,5 \leq 52 \leq 56$$

Kategori "Sangat Baik"

Lampiran 3.b

UJI RELIABILITAS INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

Item	Observer				
	A	B	C	D	E
1	3	4	2	3	3
2	2	3	2	2	2
3	2	3	1	3	2
4	2	3	1	2	2
5	2	3	1	3	2
6	2	3	1	2	2
7	2	3	1	3	2
8	2	3	1	2	2
9	2	3	1	3	2
10	2	3	1	2	2
11	2	3	1	3	2
12	2	3	1	2	2
13	2	3	1	3	2
14	2	3	1	2	2
15	2	3	1	3	2
Jumlah	31	46	17	38	31

# HASIL Uji RELIABILITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	3.3
	Excluded <sup>a</sup>	145	96.7
	Total	150	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.988	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	30.4000	97.800	.985	.987
item2	30.6000	100.300	.944	.991
item3	31.0000	103.000	.765	.989
item4	31.4000	97.800	.965	.987
item5	31.2000	95.700	.941	.987
item6	31.4000	97.800	.965	.987
item7	31.2000	95.700	.941	.987
item8	31.4000	97.800	.965	.987
item9	31.2000	95.700	.941	.987
item10	31.4000	97.800	.965	.987
item11	31.2000	95.700	.941	.987
item12	31.4000	97.800	.965	.987
item13	31.2000	95.700	.941	.987
item14	31.4000	97.800	.965	.987
item15	31.2000	95.700	.941	.987

Lampiran 3.c

**DATA DAN ANALISIS DATA ANGKET UNTUK GURU PADA  
UJI COBA LAPANGAN AWAL**

Nama Guru	Komponen			
	1	2	3	4
Bu. DE	27	6	6	31
Bu. SA	28	6	6	30
Bu. NN	25	6	6	30
Bu. GY	27	8	7	35
Bu. NR	28	8	8	35
Jumlah	135	34	33	161
M	27	6,8	6,6	32,2

$$\text{Skor maks} = 23 \times 4 = 92$$

$$\text{Skor min} = 23 \times 1 = 23$$

$$\begin{aligned} M_t &= \frac{1}{2} \times (\text{skor maks} + \text{skor min}) \\ &= \frac{1}{2} \times (92 + 23) \\ &= \frac{1}{2} \times 115 \\ &= 57,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6} \times (\text{skor maks} - \text{skor min}) \\ &= \frac{1}{6} \times (92 - 23) \\ &= \frac{1}{6} \times 74 \\ &= 11,5 \end{aligned}$$

$$M_i + 0,5 S_{di} < M < M_i + 1,5 S_{di}$$

$$57,5 + 0 (11,5) < 72,6 < 57,5 + 1,5 (11,5)$$

$$57,5 < 72,6 < 57,5 + 13$$

$$57,5 < 72,6 < 70,5$$

Kategori "Baik"



Lampiran 3.d

DATA DAN ANALISIS DATA NGKET  
UNTUK GURU PADA UJI COBA LAPANGAN

Nama Guru	Komponen			
	1	2	3	4
Bu. NA	36	6	6	40
Bu. H	34	6	6	35
Bu. ND	32	6	6	36
Bu. IAS	35	6	7	36
Bu. S	30	8	8	36
Bu. DRS	34	8	8	38
Bu. SL	34	7	8	38
Bu. FS	35	6	6	38
Bu. POV	34	7	7	35
Jumlah	304	60	62	332
M	33,77	6,66	6,88	36,88

Skor maks =  $23 \times 4 = 92$

Skor min =  $23 \times 1 = 23$

$$\begin{aligned}
 M_i &= \frac{1}{2} \times (\text{skor maks} + \text{skor min}) \\
 &= \frac{1}{2} \times (92 + 23) \\
 &= \frac{1}{2} \times 115 \\
 &= 57,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SD_i &= \frac{1}{6} \times (\text{skor maks} - \text{skor min}) \\
 &= \frac{1}{6} \times (92 - 23) \\
 &= \frac{1}{6} \times 69 \\
 &= 11,5
 \end{aligned}$$

$$M_i + 1,5 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 3,0 SD_i$$

$$57,5 + 1,5 (11,5) < 84,2 < 57,5 + 3,0 (11,5)$$

$$57,5 + 13 < 84,2 < 92$$

$$70,5 < 84,2 < 92$$

Kategori "Sangat Baik"

### 3.e Hasil Uji Normalitas Keterampilan Sosial Anak

Kelompok	Variabel	Sig.	Keterangan
Kontrol	Pre	0,181	Normal
	Post	0,205	Normal
Eksperiment	Pre	0,054	Normal
	Post	0,108	Normal

Sumber: Data Primer

### 3.f Hasil Uji Homogenitas Data Keterampilan Sosial Anak

#### Test of Homogeneity of Variances

##### PRETEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,263	1	148	,609

#### Test of Homogeneity of Variances

##### POSTTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,070	1	148	,303

# LAMPIRAN UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N		78	78	72	72
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	26,62	48,78	27,61	28,32
	Std. Deviation	3,300	4,468	4,546	4,599
	Absolute	,124	,121	,159	,142
Most Extreme Differences	Positive	,073	,121	,159	,142
	Negative	-,124	-,072	-,114	-,137
Kolmogorov-Smirnov Z		1,095	1,066	1,345	1,208
Asymp. Sig. (2-tailed)		,181	,205	,054	,108

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Test of Homogeneity of Variances

PRETEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,263	1	148	,609

Test of Homogeneity of Variances

POSTTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,070	1	148	,303

**PENILAIAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK  
PADA KELAS KONTROL**

NO	Nama Anak	Kepedulian			Interaksi & Komunikasi					Kerjasama					Tanggungjawab Sosial					Mengendalikan Agresi			Total	Rata2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15								
1	Mer	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	30	2							
2	Sas	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	31	2.06667							
3	Ran	1	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	31	2.06667							
4	Nila	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	32	2.13333							
5	Kay	1	2	2	1	2	3	3	3	3	2	1	2	2	1	30	2							
6	Imam	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	31	2.06667							
7	Ita	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	34	2.26667							
8	Raf	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	22	1.46667							
9	Riz	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	1.86667							
10	Zik	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	53	3.53333							
11	Fai	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	31	2.06667							
12	Ter	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	31	2.06667							
13	Als	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	30	2							
14	San	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	30	2							
15	Ham	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	30	2							
16	Ifa	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	21	1.4							
17	Lin	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	29	1.93333							
18	Sri	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	30	2							
19	Ika	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	1	2	1	2	27	1.8							
20	Ikak	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	2	30	2							
21	Sur	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	29	1.93333							
22	Dod	1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	31	2.06667							
23	Aris	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	29	1.93333							
24	Luth	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	31	2.06667							
25	Jun	1	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	29	1.93333							

26	Dar	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	1	30	2
27	Nay	1	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	32	2.13333
28	Una	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	32	2.13333
29	Eca	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	27	1.8
30	Lya	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	32	2.13333
31	Ria	2	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	1	30	2
32	Ziza	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	34	2.26667
33	Zifa	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	27	1.8
34	Nadin	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	1	2	29	1.93333
35	Jura	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	29	1.93333
36	Sah	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	28	1.86667
37	Asih	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	28	1.86667
38	Rafs	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	34	2.26667
39	Dila	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
40	Umay	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	30	2
41	Lilis	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	28	1.86667
42	Tia	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	1.66667
43	Win	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	1.4
44	Rev	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	1	2	2	20	1.33333
45	Mus	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	27	1.8
46	Chil	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	29	1.93333
47	Nursya	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	30	2
48	Dew	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	34	2.26667
49	Cicil	1	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	2	28	1.86667
50	Qur	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	27	1.8
51	Dhiza	2	1	2	1	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	23	1.53333
52	Flkri	2	2	1	2	1	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	1	29	1.93333
53	Luth	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	30	2
54	Mall	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	1.33333
55	Iksan	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	26	1.73333
56	Rosyad	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	30	2
57	Habib	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	22	1.46667
																		20	1.93333

58	Mun	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	25	1.66667
59	Muh	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1	2	27	1.8
60	Rafa	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	22	1.46667
61	Ariza	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	27	1.8
62	Safil	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	1	24	1.6
63	Anin	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	23	1.53333
64	Fad	2	2	2	2	1	3	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1	27	1.8
65	Haroky	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	22	1.46667
66	Nia	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	27	1.8
67	andin	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	26	1.73333
68	Latifa	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	25	1.66667
69	Dea	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	29	1.93333
70	Rah	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	1.4
71	Shal	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	27	1.8
72	Anto	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	25	1.66667



**PENILAIAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK  
PADA KELAS EKSPERIMEN**

NO	Nama Anak	Kepedulian		Interaksi & Komunikasi			Kerjasama			Tanggungjawab Sosial					Mengendalikan Agresi		Total	Rata2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Ard	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	45	3
2	Ray	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	43	2.866666667
3	Nur	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	54	3.6
4	Cin	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
5	Raf	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	48	3.2
6	Sul	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	3.533333333
7	Ind	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	51	3.4
8	Mer	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	49	3.266666667
9	Sal	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	48	3.2
10	Cila	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	52	3.466666667
11	Moh	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	48	3.2
12	Kur	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	50	3.333333333
13	May	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	47	3.133333333
14	Zul	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	47	3.133333333
15	Kuy	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	48	3.2
16	Sar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
17	Fat	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	53	3.533333333
18	Afr	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	51	3.4
19	Dia	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	52	3.466666667
20	Nia	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	47	3.133333333
21	Sut	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	51	3.4
22	Don	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	48	3.2
23	Mis	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	55	3.666666667
24	Sur	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	54	3.6
25	Ayu	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	48	3.2





58	Tif	2	2	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	2	43	2.866666667
59	wen	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3.866666667
60	Ref	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	44	2.933333333
61	Bill	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	56	3.733333333
62	Salif	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	52	3.466666667
63	Acrl	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	43	2.866666667
64	Mal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	55	3.866666667
65	Riz	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	44	2.933333333
66	Angg	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	55	3.666666667
67	Ars	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	40	2.666666667
68	Anin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	55	3.666666667
69	Ter	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3	4	2	4	43	2.866666667
70	Nik	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	41	2.733333333
71	Ran	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	44	2.933333333
72	Hid	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	46	3.066666667
73	Ria	2	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	39	2.6
74	Rasd	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	57	3.8
75	Jon	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3.866666667
76	Miky	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	2.866666667
77	lkh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	53	3.533333333
78	Dan	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	3.8

Lampiran 3.1

Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen				
Respo	pre eksp	post eks	pre kon	post kon
1	26	45	25	30
2	29	43	27	31
3	27	54	25	31
4	30	45	29	32
5	22	48	29	30
6	26	53	28	31
7	21	51	27	34
8	25	49	29	22
9	29	48	28	28
10	28	52	55	53
11	28	48	29	31
12	29	50	30	32
13	21	47	31	31
14	30	47	30	30
15	30	48	30	30
16	27	45	30	21
17	23	53	29	29
18	23	51	30	30
19	21	52	27	27
20	25	47	31	30
21	28	51	29	29
22	23	48	31	31
23	21	55	29	29
24	31	54	31	31
25	30	48	29	29
26	24	57	30	30
27	27	48	32	32
28	29	47	32	32
29	31	49	27	27
30	31	48	32	32
31	28	48	29	30
32	31	48	32	34
33	27	48	27	27
34	32	51	31	29
35	29	49	29	29
36	24	51	30	28
37	26	53	26	28
38	30	50	30	34
39	31	47	30	30
40	27	48	23	28
41	27	52	28	25
42	25	51	31	21
43	26	53	25	20
44	30	48	24	27
45	31	48	24	29
46	25	49	28	30
47	29	51	23	34

48	22	48	27	28
49	26	47	21	27
50	27	51	24	23
51	32	44	25	29
52	30	46	25	30
53	27	44	25	20
54	26	44	24	26
55	29	42	23	30
56	30	42	27	22
57	25	45	26	29
58	27	43	25	25
59	30	58	24	27
60	24	44	25	22
61	28	56	26	27
62	30	52	22	24
63	25	43	29	23
64	21	55	25	27
65	21	44	24	22
66	29	55	24	27
67	22	40	23	26
68	25	55	31	25
69	29	43	23	29
70	20	41	28	21
71	26	44	25	27
72	25	46	16	25
73	20	39		
74	27	57		
75	24	58		
76	21	43		
77	24	53		
78	31	57		

Lampiran 3.j

Uji Paired T-Test

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
POSTTEST	Eksperimen	78	48,78	4,468	,506
	kontrol	72	28,32	4,599	,542

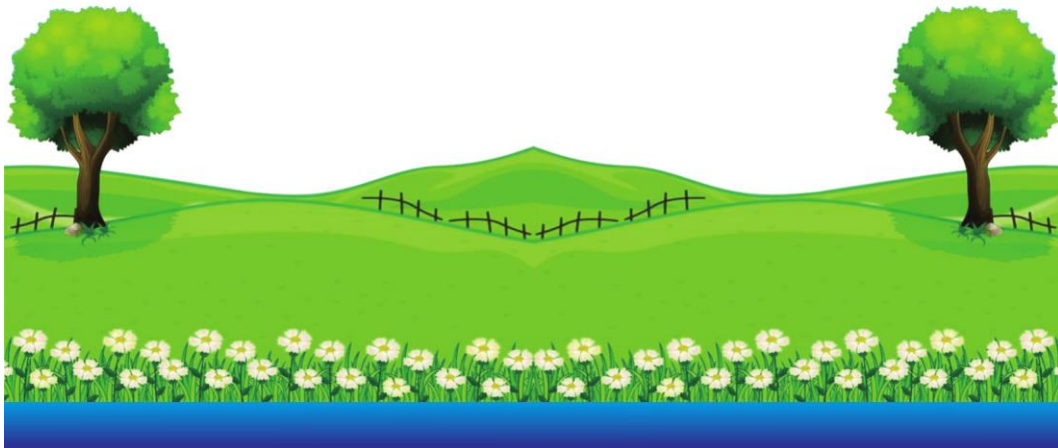
Independent Samples Test

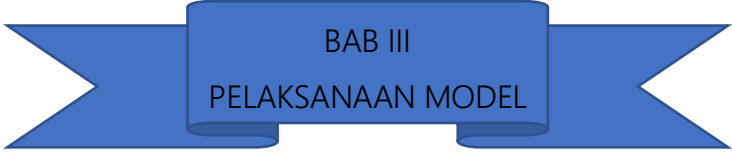
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
POSTTEST	Equal variances assumed	1,070	,303	27,631	148	,000	20,463	,741	18,999	21,926
	Equal variances not assumed			27,599	146,250	,000	20,463	,741	18,997	21,928

LAMPIRAN 4









### BAB III PELAKSANAAN MODEL

A. Prosedur Pelaksanaan Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit.

1. Syntax (Langkah-langkah) pelaksanaan

Pelaksanaan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit ini menggunakan berbagai langkah kegiatan yang mana telah dikembangkan dari syntax beberapa model keterampilan sosial yang dimodifikasi sedemikian rupa agar lebih menarik yaitu:

**a. Menyampaikan Tujuan dan Menyiapkan Anak**

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan mengapa anak harus berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan anak harus mengetahui apa yang dapat mereka lakukan setelah berperan dalam pembelajaran tersebut. Dengan menyampaikan rangkuman rencana pembelajaran dengan singkat dan jelas. Guru juga menyiapkan anak dengan tujuan agar anak fokus (memusatkan perhatian) dan bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

**b. Mendemonstrasikan Kegiatan**

1) Menyampaikan informasi dengan jelas

Guru menyampaikan tahapan-tahapan yang dilakukan anak dalam proses kegiatan pembelajaran, keterampilan sosial apa saja yang harus dikembangkan anak, untuk dapat menyelesaikan permainan. Dalam melakukan presentasi ini, anak diajak untuk menganalisa keterampilan apa saja yang harus dimiliki anak saat bermain.

2) Melakukan Demonstrasi

Demostrasi ini merupakan pengajaran langsung yang diberikan oleh guru kepada anak, dengan harapan agar anak dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan baik dan berhasil. Anak diberikan pengenalan dan penjelasan terlebih dahulu mengenai konsep dan alat yang diperlukan serta didukung oleh alat dan bahan yang telah disediakan sekaligus cara memecahkan masalah atau menyelesaikan kegiatan dengan benar dan tepat.

### 3) Memberikan kesempatan Latihan Mandiri

Guru bertanggungjawab sebagai fasilitator terhadap aktivitas anak selama bermain latihan mandiri pada setiap tahapan. Anak menyelesaikan permainan secara berkelompok tanpa diberikan contoh oleh guru dengan pengawasan dan pendampingan.

- (a) Anak melaksanakan kegiatan permainan sirkuit secara berkelompok untuk menstimulasi keterampilan sosial anak yang terdiri dari; kepedulian, komunikasi dan interaksi, kerjasama, tanggung jawab sosial dan mengendalikan agresi.
- (b) Setiap kelompok akan memulai permainan secara bersama-sama. Setiap kelompok harus menyelesaikan tantangan yang terdapat di setiap pos sebelum melanjutkan ke pos berikutnya.
- (c) Pada pos pertama semua kelompok bermain membawa balon menggunakan koran dan memasukkan ke dalam keranjang. Kelompok yang telah menyelesaikan permainan di pos pertama akan melanjutkan ke pos kedua, yaitu kolase gambar. Kemudian melanjutkan kegiatan di pos tiga dengan menyusun



menara, pos keempat puzzle angka dan terakhir dipos kelima bermain pipa bocor.

#### 4) Penilaian terhadap Aktivitas Bermain Anak

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing anak, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai anak. Penilaian keberhasilan pelaksanaan pembelajaran stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit pada anak dapat dilakukan pada tiap-tiap pos.

#### 5) Evaluasi

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan anak melakukan refleksi terhadap aktivitas bermain yang sudah dijalankan. Anak diminta untuk menjelaskan tentang proses penyelesaian dan pemecahan masalah dalam setiap pos permainan.

### 2. *Social System* (peraturan) pelaksanaan

Pelaksanaan Pengembangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit terdapat peraturan dalam pelaksanaannya, yaitu:

- a. Anak akan melakukan kegiatan permainan sirkuit secara berkelompok.
- b. Pelaksanaan stimulasi berpusat kepada anak, sehingga anak yang aktif dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Anak diminta untuk memilih teman kelompok sendiri untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam kegiatan permainan sirkuit.
- d. Anak diwajibkan menyelesaikan setiap pos sebelum berpindah ke pos yang selanjutnya.

- e. Anak menyelesaikan permainan secara bersama-sama dengan teman kelompoknya.
- f. Anak tidak diperbolehkan membantu teman dikelompok lain.
- g. Pada akhir kegiatannya, anak diminta untuk menjelaskan proses penyelesaian permainan setiap pos.
- h. Anak diminta penjelasan perilaku apa saja yang harus dimiliki anak saat bermain bersama teman.

### 3. *Teacher Responsive* saat pelaksanaan

*Teacher Responsive* merupakan peran yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada pembelajaran yang menggunakan model stimulasi keterampilan sosial, guru berperan sebagai fasilitator bagi anak. Guru juga berperan sebagai monitoring, pendamping, motivator dan evaluator bagi anak pada saat kegiatan permainan sirkuit berlangsung.

- f. Fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung. Artinya, guru memberikan fasilitas bagi anak mulai dari alat permainan, aturan main, maupun cara pelaksanaannya. Menjadi fasilitator bukan hanya sebagai penyedia sarana prasarana saja akan tetapi juga menyediakan layanan, maka dalam hal ini guru juga berperan sebagai pengajar dan pelatih. Sebagai fasilitator, pengajar, dan pelatih maka seorang guru dituntut berperan aktif, kreatif, dan dinamis. Dengan aktifnya seorang guru dalam kegiatan bermain anak, disini seorang guru juga berperan menjadi seorang aktor yang harus menyesuaikan diri dengan anak didiknya dan juga sebagai teman bagi anak didiknya.

- g. *Monitoring*, guru melakukan *monitoring* atau pengamatan terhadap penyelesaian setiap pos permainan yang dikerjakan anak.
- h. *Pendamping*, guru melakukan *pendampingan* terhadap anak dimana guru membantu anak didik dalam menyelesaikan konflik yang terjadi dengan menawarkan cara penyelesaian tanpa menimbulkan pertikaian dan juga menasehati mereka untuk saling memaafkan. Dengan tujuan, jika nanti terjadi konflik atau permasalahan lagi, anak mampu menyelesaikannya dengan baik (tanpa pertikaian).
- i. *Motivator*, guru memberikan motivasi pada anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan dan memberikan keyakinan agar anak lebih percaya diri dengan kemampuannya.
- j. *Evaluator*, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran.

#### **4. *Support System* saat pelaksanaan**

Pada proses pelaksanaan pengembangan model stimulasi keterampilan sosial, terdapat *support system* atau perangkat pendukung pelaksanaan pembelajaran. *Support system* yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah :

- a. *Lingkungan yang mendukung*. Kegiatan pembelajaran dilakukan diluar ruangan (*outdoor learning*), hal ini dilakukan untuk mengurangi rasa jenuh pada anak, memberikan kebebasan pada

anak untuk bersosialisasi dengan teman dan dalam mengekspresikan diri.

- b. Selain kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar ruangan, adapun *support system* yang digunakan dalam pembelajaran ini dengan menggunakan alat permainan yang murah dan mudah didapat dilingkungan sekitar anak. Seperti kardus bekas, koran, balon karet, pipa paralon, gelas plastik bekas. Dimana benda-benda tersebut dijadikan alat permainan yang menarik dan edukatif bagi anak khususnya untuk menstimulasi keterampilan sosial anak.
- c. Sistem Penilaian. Terdiri dari penilaian awal (*pretest*) bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keterampilan sosial anak sebelum menggunakan model stimulasi keterampilan sosial. Selanjutnya penilaian akhir (*posttest*) bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keterampilan sosial anak (kepedulian, komunikasi dan interaksi, kerjasama, tanggung jawab sosial dan mengendalikan agresi) setelah menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

## **5. Dampak Intruksional dan Pengiring**

- a. Dampak intruksional dalam pembelajaran ini adanya peningkatan keterampilan sosial (kepedulian, komunikasi dan interaksi, kerjasama, tanggung jawab sosial dan mengendalikan agresi).
- b. Dampak intruksional dalam pembelajaran ini meningkatkan aspek perkembangan anak yang lainnya seperti; motorik, kognitif, bahasa, dan Nam.

## B. Rencana Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru membuka dengan menyampaikan tujuan dari kegiatan pembelajaran, anak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tentang konsep dan topik kegiatan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan penjelasan tersebut anak mengidentifikasikan benda-benda apa yang digunakan saat bermain, dan keterampilan sosial apasaja yang harus dimiliki anak agar anak dapat menyelesaikan permainan dengan sempurna.
- b. Anak diberikan pengenalan dan penjelasan terlebih dahulu tentang cara bermain setiap pos permainan sirkuit. Penjelasan ini berupa cara penyelesaian ataupun pemecahan masalah agar anak dapat bermain dengan efektif. Guru dan anak juga membuat kesepakatan mengenai aturan bermain, seperti anak bermain secara berkelompok dan memilih teman kelompoknya sendiri, melatih kerjasama antar kelompok, menyelesaikan permainan dengan tepat dan mengikuti aturan permainan.

### 2. Kegiatan Inti

- a. Guru bertanggung jawab mengawasi jalannya permainan sirkuit, dimana guru berperan sebagai monitoring, pendamping dan motivator bagi anak pada saat kegiatan bermain berlangsung.
  - (1) Anak mendengarkan penjelasan tentang langkah-langkah bermain dari setiap pos permainan, dimana pos 1 (membawa balon menggunakan koran), pos 2 (kolase gambar), pos 3 (menyusun menara menggunakan aqua gelas

bekas), pos 4 (puzzle angka) dan pos 5 (bermain pipa bocor), dimana alat dan bahan permainan telah disediakan dan disusun oleh guru.

(2) Anak bermain secara berkelompok, dimana anak melewati setiap pos permainan dengan pengawasan guru.

(3) Anak menyelesaikan setiap permainan secara bekerjasama, bertanggungjawab atas penyelesaian permainan, membangun interaksi dan komunikasi yang baik, saling peduli terhadap tugas masing-masing dan menghindari konflik dibawah bimbingan guru.

**b. Kegiatan Penutup**

1) Guru memberikan penilaian terhadap setiap permainan yang telah diselesaikan anak. Sebagai evaluator guru melakukan evaluasi terhadap proses permainan dan pencapaian tujuan pembelajaran dengan model stimulasi keterampilan yang digunakan guru, serta melakukan refleksi terhadap permainan dan pemecahan masalah setiap pos permainan.

2) Anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, menjelaskan jenis-jenis permainan dan proses penyelesaiannya. Melakukan tanya jawab perasaan anak saat bermain dan keterampilan sosial apa yang anak miliki ketika bermain dan masalah sosial apasaja yang ditemui anak. Dengan demikian guru sekaligus memberi nasehat untuk saling menyayangi dan menghargai teman serta menghindari perilaku tercela.

C. Pelaksanaan Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit.

1. Rencana Pembelajaran

Rencana kegiatan stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Bagaimana deskripsi dari pelaksanaan ketiga kegiatan tersebut, dapat bapak dan ibu cermati pada narasi berikut.

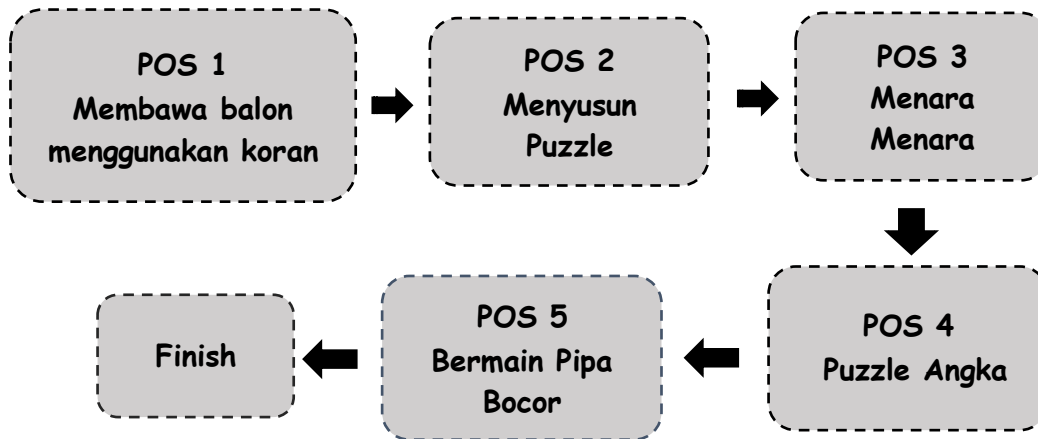
a. Kegiatan Pembukaan

Pada kegiatan pendahuluan ada beberapa hal yang harus bapak/ibu guru lakukan, yaitu:

1. Membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak.
2. Membaca doa dan bernyanyi bersama sebelum belajar dan menumbuhkan semangat anak sebelum memulai pembelajaran.
3. Melakukan apersepsi dengan menggali kembali ingatan anak mengenai pembelajaran sebelumnya serta mengajak anak membangun ide mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.
4. Mengenalkan permainan sirkuit pada anak.
5. Menyampaikan tujuan dan pokok-pokok materi dari kegiatan pembelajaran.
6. Menjelaskan disertai contoh cara bermain setiap pos permainan sirkuit beriku aturan mainnya.
7. Menanyakan pada anak apakah mau ikut bermain dan telah memahami aturan permainan.

b. Kegiatan Inti

Pelaksanaan permainan sirkuit membutuhkan beberapa pos permainan yang harus diselesaikan anak. Berikut skema permainan sirkuit pada model stimulasi keterampilan sosial:



Pada kegiatan inti hal-hal yang harus bapakk/ibu guru lakukan adalah:

1. Mengajak anak ke lapangan atau keluar ruangan.
2. Membagi anak kedalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-5 anak.
3. Mengenalkan alat-alat dan bahan yang digunakan serta posisi disetiap pos.
  - a. Balon dan koran sebagai alat permainan di pos 1.
  - b. Sketsa gambar ukuran A4, lem kertas dan potongan origami dengan ukuran 1 cm x 1 cm, sebagai alat permainan di pos 2.
  - c. Gelas plastik ukuran sedang sebagai alat permainan di pos 3.
  - d. Papan dan kepingan puzzle berada di pos 5 dengan ukuran 30 cm x 30 cm.
- a. Pipa paralon, bola pining kecil, gayung ukuran kecil, air dan ember ukuran 5 liter digunakan saat bermain di pos 5. Pipa Paralon dengan panjang 50 cm, dengan diameter 7,5 cm,



bagian bawah tertutup. Sisi -sisi pipa diberi lubang kecil dengan diameter 3 mm sebanyak tujuh lubang dengan jarak tiap lubang 10 cm. Pemberian jumlah lubang disesuaikan dengan jumlah tiap kelompok anak. Sebagai tantangan agar anak memiliki inisiatif dalam memecahkan masalah.

4. Mengajak anak melakukan pemanasan sebelum bermain.
5. Melakukan permainan dimulai dari pos pertama. Kelompok akan dimulai dari membawa balon menggunakan koran.
  - ❖ Permainan berlangsung di sirkuit/pos 1.
  - ❖ Setiap kelompok memegang ujung koran secara bersamaan.
  - ❖ Guru meletakkan balon yang telah ditiup di atas koran.
  - ❖ Kemudian anak berjalan secara bersamaan membawa balon menggunakan koran dan memasukkan kedalam keranjang.
  - ❖ Kelompok yang paling cepat memasukkan balon kedalam keranjang dapat melanjutkan ke pos selanjutnya.
  - ❖ Kelompok yang melakukan kesalahan seperti balon jatuh ketanah, maka permainan akan di ulang kembali dari awal.



Gambar 1: Anak membawa balon menggunakan koran

6. Kelompok yang telah menyelesaikan permainan di pos pertama dapat melanjutkan permainan di pos kedua, yaitu kolase gambar.
- ❖ Setelah menyelesaikan permainan di pos 1, anak melanjutkan ke pos 2.
  - ❖ Anak membentuk lingkaran.
  - ❖ Anak mengkolase gambar dengan menggunakan potongan kertas origami.
  - ❖ Anak menempel potongan kertas kecil menggunakan lem kertas.
  - ❖ Kelompok yang telah mengkolase gambar dengan rapi dapat melanjutkan ke pos selanjutnya di pos 3.



Gambar 2: Anak mengkolase gambar amplop

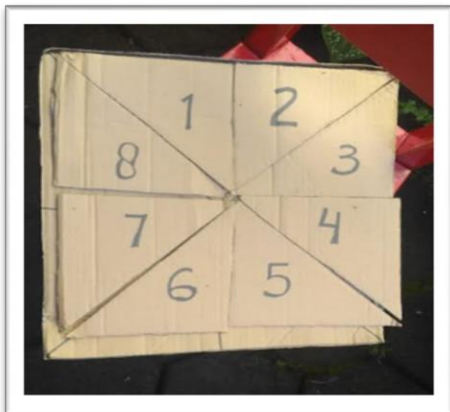
7. Kemudian melanjutkan kegiatan di pos ketiga dengan menyusun menara.
- ❖ Kemudian melanjutkan kegiatan di pos ketiga dengan bermain menyusun menara menggunakan gelas plastik.
  - ❖ Anak membentuk lingkaran.
  - ❖ Anak menyusun menara dengan urutan 5, 4, 3, 2, 1.
  - ❖ Kelompok yang selesai terlebih dahulu dapat melanjutkan ke pos selanjutnya.



Gambar 3: Anak menyusun menara menggunakan gelas plastik

#### 8. Pos keempat Menyusun Puzzle Angka

- ❖ Peserta melanjutkan permainan ke pos 4.
- ❖ Setiap kelompok membentuk lingkaran.
- ❖ Kelompok menyusun kepingan puzzle dengan mencocokkan urutan angka dan bentuk setiap kepingan.
- ❖ Kelompok yang telah selesai terlebih dahulu dapat melanjutkan ke pos selanjutnya.



Gambar 4: Anak menyusun puzzle angka

#### 9. Terakhir di Pos kelima anak bermain pipa bocor

- ❖ Peserta melanjutkan dari pos 4 ke pos 5.

- ❖ Setiap kelompok membentuk lingkaran dengan pipa paralon dan ember berisi air ditengah anak dimana posisi bola pimpong berada di dasar pipa paralon.
- ❖ Satu orang anak bertugas untuk memasukkan air kedalam pipa paralon.
- ❖ Anak yang lain menutup lubang disetiap sisi paralon menggunakan jari.
- ❖ Anak memasukkan air kedalam pipa paralon sampai bola pimpong keluar.
- ❖ Tugas kelompok tetap menutup sisi pipa paralon agar air tidak keluar dari lubang kecil.
- ❖ Kelompok yang paing cepat adalah pemenangnya.



Gambar 5: Anak mengisi pipa bocor dengan air

#### c. Kegiatan Penutup

Setelah masing-masing kelompok menyelesaikan permainan, ada beberapa hal yang harus bapak /ibu lakukan, yakni:

1. Mengumpulkan anak-anak kembali.
2. Melakukan evalusi dan memberikan penilaian terhadap setiap permainan yang telah disediakan.
3. Memberikan reward kepada anak.

4. Anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, menjelaskan jenis-jenis permainan dan proses penyelesaiannya.
5. Melakukan tanya jawab tentang perasaan anak saat bermain dan masalah apa saja yang ditemui anak serta memberikan nasehat dan solusi atas masalah tersebut.
6. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung.

#### **d. Indikator Keterampilan Sosial**

Indikator dalam keterampilan sosial anak diambil dari beberapa definisi para ahli dan dimodifikasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Berikut penjelasan mengenai keterampilan sosial anak.

1. Kepedulian: yaitu kemampuan untuk menumbuhkan rasa simpati dan empati pada diri anak untuk dapat merasakan perasaan orang lain, sehingga tumbuh rasa untuk membantu dan meringankan beban teman, seperti berbagi.
2. Komunikasi dan Interaksi Sosial: yaitu kemampuan untuk berkomunikasi baik secara verbal ataupun non verbal, dari intonasi dan pemilihan kata dimana anak dapat bersikap sopan kepada yang lebih tua dan sayang kepada yang lebih muda. Sedangkan interaksi sosial kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan menunjukkan sikap-sikap yang baik, contohnya bermain dengan teman tanpa membuatkegaduhan.
3. Kerjasama: yaitu kemampuan menyelesaikan kegiatan secara berkelompok dengan tujuan yang sama, kerjasama melatih anak untuk saling berbagi ide, berbagi motivasi dan memiliki rasa

saling memiliki bahwa semua akan mudah jika dikerjakan secara bersama.


4. Tanggungjawab Sosial: yaitu kemampuan anak untuk menyelesaikan suatu kegiatan dengan tepat, dimana anak harus menguasai materi dan mengikuti aturan yang ada.
5. Mengendalikan Agresi: yaitu kemampuan anak dalam mengolah emosi, seperti marah, menangis saat bermain dan dapat menerima pendapat teman.

Indikator digunakan untuk menilai peningkatan keterampilan sosial anak. Dari masing-masing indikator dijadikan item pertanyaan untuk memudahkan penilaian keterampilan sosial anak dalam kegiatan permainan sirkuit tersebut.

Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan
1. Kepedulian	1. Kemampuan membantu teman	1. Anak memiliki kemauan untuk membantu teman menyelesaikan permainan secara sukarela.
2. Komunikasi dan Interaksi Sosial	2. Kemampuan berkomunikasi dengan teman	2. Anak dapat berkomunikasi dengan santun tanpa berkata kasar kepada teman kelompok dan teman dikelompok lainnya.
	3. Bermain dengan teman sebaya	3. Anak bermain dengan teman sebaya dalam kelompok secara aktif dan akrab dan mengajak teman yang lainnya untuk tidak memilih-milih teman.
3. Kerjasama	1. Kemampuan kerjasama dengan kelompok	4. Anak mampu bekerjasama dengan baik dan mampu memotivasi teman lain untuk ikut bekerjasama dalam menyelesaikan permainan



		kelompok.
	2.Kemampuan berbagi motivasi dengan teman dalam strategi bermain	5.Anak mampu memberikan dukungan secara verbal dan memecahkan masalah untuk menyelesaikan permainan dengan teman kelompok dengan suka rela.
	3.Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok	6.Anak memiliki kemauan bermain dengan cepat dan tepat dan tidak mengganggu teman dalam satu kelompok dan memiliki tujuan yang sama.
4.Tanggung jawab Sosial	1. Mengikuti peraturan permainan	7.Anak mengikuti aturan permainan dengan baik dan tertib serta mampu mengingatkan temannya untuk mengikuti peraturan permainan.
	2. Merapikan alat permainan	8.Anak merapikan alat permainan dengan sukarela tanpa menunggu perintah guru setelah selesai bermain
	3. Kemampuan tanggung jawab menguasai materi dalam permainan	9.Anak mampu menyelesaikan 5 pos permainan dalam kelompok dengan benar dan cepat tanpa bantuan guru ataupun kelompok lain.
5.Mengendalikan agresi	1. Menciptakan situasi kondusif	10.Anak mampu mengendalikan diri dari perilaku kasar dan berbicara kotor serta menang sendiri saat bermain.



## BAB IV EVALUASI PEMBELAJARAN

Evaluasi pembelajaran adalah proses kegiatan untuk mendapatkan informasi data mengenai hasil belajar mengajar yang dialami peserta didik, mengolah dan menafsirkannya menjadi nilai berupa data kualitatif (kualitas anak), kuantitatif (jumlah anak) sesuai dengan standar tertentu. Hasilnya diperlukan untuk membuat berbagai putusan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran ini adalah salah satu dari tugas bapak/ibu dimana tujuan akhir dari evaluasi pembelajaran ini adalah :

1. Menggambarkan kemampuan belajar peserta didik. Umpan balik untuk peserta didik, dilakukan secara berkala dan orang tua peserta didik menjadi tahu kelebihan dan keterbatasan dalam memahami materi.
2. Mengetahui tingkat keberhasilan PBM (Proses Belajar Mengajar).
3. Seberapa efektifnya pembelajaran yang guru laksanakan, apa peserta didik mampu menyerapnya.
4. Informasi untuk orang tua dari hasil tes yang dilakukan dan sudah dilaksanakan oleh peserta didik.
5. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian serta berfungsi sebagai hadiah atas usaha yang dilakukan oleh peserta didik.



## 2. Penilaian Keterampilan Sosial

### LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN SOSIAL

#### ANAK USIA 4-5 TAHUN

Petunjuk :

Tulislah simbol angka (1,2, 3, atau 4) pada kolom kemampuan anak .

Keterangan:

- (1) BM (Belum Muncul) = Anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan.
- (2) MM (Mulai Muncul) = Anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain.
- (3) M (Muncul) = Anak menunjukkan perilaku yang diharapkan namun terkadang masih perlu dibantu dan diingatkan.
- (4) K (Konsisten) = Anak selalu menunjukkan perilaku yang diharapkan tanpa diingatkan.

No	Komponen Aspek	Kemampuan Anak			
		Nama Anak 1	Nama Anak 2	Nama Anak 3	dst
1.	Anak memiliki kemauan untuk membantu teman menyelesaikan permainan secara sukarela.				
2.	Anak berkomunikasi dengan teman dalam kelompok bermain dan berkomunikasi dengan teman dikelompok lainnya .				
3.	Anak bermain dengan teman sebaya dalam kelompok secara aktif dan akrab dan mengajak teman yang lainnya untuk tidak memilih-milih teman				
4.	Bekerjasama dengan baik dan mampu memotivasi teman lain untuk ikut bekerjasama dalam menyelesaikan permainan kelompok.				

5.	Anak memiliki kemauan memberikan dukungan secara verbal dan memecahkan masalah untuk menyelesaikan permainan dengan teman kelompok dengan suka rela.				
6.	Anak memiliki kemauan bermain dengan cepat dan tepat dan tidak mengganggu teman dalam satu kelompok dan memiliki tujuan yang sama.				
7.	Mengikuti aturan permainan dengan baik dan tertib serta mampu mengingatkan temannya untuk mengikuti peraturan permainan.				
8.	Merapikan alat permainan dengan sukarela tanpa menunggu perintah guru setelah selesai bermain				
9.	Menyelesaikan permainan dalam kelompok dengan benar dan cepat tanpa bantuan guru ataupun kelompok lain.				
10	Mengendalikan diri dari perilaku kasar dan berbicara kotor serta menang sendiri saat bermain				