

LAMPIRAN 1

DAFTAR TERJEMAH

Q.S An-Nisa 86	Dan apabila kamu dihormati dengan suatu (salam) penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik, atau balaslah (penghormatan itu, yang sepadan) dengannya. Sungguh, Allah memperhitungkan segala sesuatu.
Q.S Al-Zalzalah 7-8	Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrah pun, niscaya dia akan melihat (balasannya). Dan barang siapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrah pun, niscaya dia akan melihat (balasannya) pula.

LAMPIRAN II

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

INTRUMEN PENELITIAN

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Perkembangan sosial emosional anak kelompok A <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana perkembangan kebiasaan menyapa guru dan teman sebelum dan sesudah dilaksanakannya fun game? b. Bagaimana perkembangan anak saat menaati aturan permainan <i>outdoor (fun game)</i> ? c. Bagaimana perkembangan anak saat menunggu giliran ketika bermain <i>outdoor (fun game)</i> ? d. Bagaimana perkembangan anak saat menyelesaikan permainan berkelompok ? 	
2.	Bagaimana Interaksi antara guru dan anak?	
3.	Dalam mengembangkan sosial emosional anak kelompok A apa yang sekolah atau guru lakukan ?	
4.	Bagaimana perencanaan sekolah dalam implementasi <i>Outdoor Fun Game</i> mengembangkan sosial emosional pada anak kelompok A ?	
5.	Bagaimana pelaksanaanya ?	
6.	Setelah melakukan <i>Fun Game Outdoor</i> tersebut apa yang telah dicapai oleh anak kelompok A ?	
7.	Bagaimana cara penilaian anak setelah dilaksanakannya <i>Outdoor Fun Game</i> ?	

1. PEDOMAN OBSERVASI

- a. Mengamati Langsung Lokasi Kegiatan *Outdoor Fun Game* yang dilaksanakan
- b. Mengamati langsung pembelajaran *Outdoor Fun Game* yang dilaksanakan
- c. Mengamati Langsung Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A setelah dilakukannya Kegiatan *Outdoor Fun Game*.

No.	Observasi	Indikator	Keterangan
1.	Lokasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada ayunan 2. Jungkat-jungkit 3. Perosotan 4. Keluarga binatang 5. Papan titian 6. Lompat tali 7. Ular tangga 8. Mencari harta karun 9. Gajah dan semut 	
2.	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayunan <ol style="list-style-type: none"> a. Media : b. Teknik : c. Metode : 2. Jungkat-jungkit <ol style="list-style-type: none"> a. Media : b. Teknik : c. Metode : 3. Perosotan <ol style="list-style-type: none"> a. Media : b. Teknik : c. Metode : 4. Harta Karun <ol style="list-style-type: none"> a. Media : b. Teknik : c. Metode : 5. Papan Titian <ol style="list-style-type: none"> a. Media : b. Teknik : c. Metode : 6. Lompat Tali <ol style="list-style-type: none"> a. Media : b. Teknik : c. Metode : 	

		<p>7. Keluarga Binatang a. Media : b. Teknik : c. Metode :</p> <p>8. Gajah dan Semut a. Media : b. Teknik : c. Metode :</p> <p>9. Ular Tangga a. Media : b. Teknik : c. Metode :</p>	
3.	Sosial	<p>1. Percaya diri 2. Manaati Aturan 3. Sikap sabar saat menunggu giliran saat bermain 4. Bekerja sama</p>	

2. PEDOMAN DOKUMENTASI

A. Data Pokok

1. RPPM dan RPPH

B. Data Penunjang

1. Dokumen tentang sejarah berdirinya PAUD Islam Al-Mukhtar ?
2. Dokumen tentang Visi dan Misi PAUD Islam Al-Mukhtar?
3. Dokumentasi tentang jumlah tenaga pengajar PAUD Islam Al-Mukhtar ?
4. Dokumentasi tentang jumlah peserta didik PAUD Islam Al-Mukhtar ?
5. Dokumentasi tentang sarana dan prasarana di PAUD Islam Al-Mukhtar ?
6. Dokumentasi tentang penilaian anak kelompok A setelah dilaksanakannya kegiatan *Outdoor Fun Game* ?
7. Dokumentasi tentang kegiatan anak saat dilaksanakannya kegiatan *Outdoor Fun Game*

LAMPIRAN III

**DATA HASIL WAWANCARA
CATATAN LAPANGAN
(WAWACARA KEPALA SEKOLAH)**

KODE : CWKS01
 HARI, TANGGAL : Senin, 21 Februari 2022
 TEMPAT : Ruang Kepala Sekolah
 INTERVIEW : Kepala Sekolah PAUD Islam Al-Mukhtar
 INTERVIEWER : Norsifa
DESKRIPSI

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Perkembangan sosial emosional anak kelompok A a. Bagaimana perkembangan kebiasaan menyapa guru dan teman sebelum dan sesudah dilaksanakannya <i>fun game</i> ?	Yang awalnya ragu-ragu anak menyapa teman dan guru menjadi tidak malu lagi karena anak beberapa hari sudah bermain di luar ruangan nah disana anak akrab dengan teman-temannya dan juga gurunya
	b. Bagaimana perkembangan anak saat menaati aturan permainan <i>outdoor (fun game)</i> ?	Anak mengalami perkembangan yang saat baik saat menaati peraturan bermain
	c. Bagaimana perkembangan anak saat menunggu giliran ketika bermain <i>outdoor (fun game)</i> ?	Sudah baik dalam menunggu giliran saat bermain
	d. Bagaimana perkembangan anak saat menyelesaikan permainan berkelompok ?	Anak sudah menunjukkan perkembangan menyelesaikan permainan dengan teman
2.	Bagaimana Interaksi antara guru dan anak?	Kami sebisa mungkin memberikan kemudahan bagi anak dalam bersikap sosial kepada temannya sehingga anak nyaman dalam berbicara dengan teman maupun dengan gurunya misalnya menanyakan perasaan anak sesudah dilaksanakannya permainan <i>outdoor (fun game)</i> . Misalnya saat dilaksanakannya permainan, disana lah kami berinterkasi dengan anak, kan anak biasanya ada yang kesulitan dalam bermain nah disana kami membantu

		anak dengan membantu inya disampingnya
3.	Dalam mengembangkan sosial emosional anak kelompok A apa yang sekolah atau guru lakukan ?	Sekolah atau guru Mencari penyebab dari timbulnya permasalahan sosial emosional anak, sehingga sosial dan emosional anak menjadi tidak stabil, kemudian guru memberikan rasa aman dan nyaman kepada anak sesuai dengan anak, seperti cara berdiskusi kepada anak, selain itu, guru juga mengalihkan perhatian anak dari hal yang tidak sukainya kepada hal yang sukainya yaitu dengan bermain <i>Outdoor (fun game)</i> Karena dengan bermain anak yang awalnya masih takut dan kurang berani menjadi berani.
4.	Bagaimana perencanaan sekolah dalam implementasi <i>Outdoor Fun Game</i> mengembangkan sosial emosional pada anak kelompok A ?	Perencanaan yang dilakukan sekolah yakni menyusun program mingguan(RPPM) dan harian(RPPH) untuk guru sehingga memundahkan kami dalam mengarahkan anak saat bermain ,rencana pembelajaran yang dibuat juga menyesuaikan dengan apa yang bisa kami lakukan dan banyak kegiatan bermain yang termasuk pada indikator yang ingin kami dicapai dalam aspek sosial emosional (rasa percaya diri) yang dapat dinilai apakah <i>outdoor (fun Game)ini</i> dapat mengembangkan aspek rasa percaya diri anak dan anak mampu mengikuti setiap kegiatan yang ada di sekolah.
5.	Bagaimana pelaksanaanya ?	Selama Pelaksanaan biasanya dilakukan di lingkungan sekolah/halaman sekolah supaya anak menjadi kenal siapa ibu guru dikelasnya siapa nama-nama temanya, dan lingkungan sekolahnya misalnya Wc, kelasnya berada, ruang kepala sekolah, tempat bermain dan lain-lain
6.	Setelah melakukan <i>Fun Game Outdoor</i> tersebut apa yang telah dicapai oleh anak kelompok A ?	Yang sudah dicapai oleh anak kelompok A setelah dilakukannya permainan <i>Outdoor (Fun game)</i> menjadi percaya diri, dapat berbicara dengan teman yang baru dia kenal, dapat bekerja sama dengan teman, mau menaati aturan saat bermain dan mau menunggu giliran saat bermain
7.	Bagaimana cara penilaian anak setelah dilaksanakannya <i>Outdoor Fun Game</i> ?	Ceklis

No.	Observasi	Indikator	Keterangan
1.	Lokasi	1. Ayunan	Ada
		2. Jungkat-Jungkit	Ada
		3. Perosotan	Ada
		4. Mencari Harta Karun	Ada
		5. Papan Titian	Ada
		6. Lompat Tali	Ada
		7. Keluarga Binatang	Ada
		8. Gajah dan Semut	Ada
		9. Ular tangga	Ada
2.	laksanaan	Ayunan	
		a. Media	Papan dan tali atau rantai
		b. Teknik	Diayun
		c. Metode	Bermain
		Jungkat –Jungkit	
		a. Media	1. Kayu besi 2. Dudukan 3. Pegangan Anak
		b. Teknik	Dengan cara menduduki masing-masing ujung besi dan sambil dijungkit-jungkit
		c. Metode	Bermain
		Perosotan	
		a. Media	Plastik
		b. Teknik	Naik ke atas menggunakan tangga yang ada. Kemudian duduk di papan tumpuan dan meluncur dari atas ke bawah.
		c. Metode	Bermain
		Mencari harta Karun	
		a. Media	Kertas yang berbentuk bintang
		b. Teknik	1. Guru menyiapkan kertas yang berbentuk bintang 2. Guru menyebar bintang-bintang tersebut dilingkungan sekolah 3. apabila sudah ketemukan semua bintang disebar

			maka permainan akan berakhir
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Papan Titian	
		a. Media	Kayu yang berukuran panjang, dan gambar jejak kaki yang berwarna warni
		b. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan kayu yang berukuran panjang 2. Menyuruh anak- satu persatu berjalan di atas papan titian supaya melatih keseimbangan, kelenturan, dan keberanian.
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Lompat Tali	
		a. Media	Tali yang terbuat dari karet
		b. Teknik	permainan lompat tali guru kelompok A menyediakan media gelang karet yang berukuran panjang yang mana gelang karet tersebut disambung satu-persatu sampai berukuran 3-4 meter, alat main yang disiapkan guru kelompok A disesuaikan dengan aspek perkembangan anak yang akan dicapai, kegiatan lompat tali dapat meningkatkan perkembangan kerja sama anak yang mana pada permainan ini ada 3 orang anak mereka harus berkerjasama, misalnya 2 orang memegang ujung tali lalu digoyang-goyang dan 1 orang melompat,
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Keluarga Binatang	
		a. Media	Kertas yang digulung, Penutup mata

		b. Teknik	guru menyiapkan kertas yang berisi nama-nama binatang dan penutup mata. Kertas yang didapat anak pada permainan ini disuruh mempragakan suara hewan yang ada di kertas tersebut sambil mata tertutup dan mencari pasangan suara hewan tersebut siapa kelompok yang berkumpul lebih dulu itulah pemenangnya.
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Gajah dan Semut	
		a. Media	Tidak Ada
		b. Teknik	guru kelompok A menjelaskan kepada anak gajah itu berbentuk besar diungkapkan dengan merentangkan kedua tangan dan menggerakkan membentuk lingkaran, apabila semut lingkaran berbentuk kecil. Apabila ada respon dari anak salah bisa disuruh guru kelompok A bernyayi.
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Ular Tangga	
		a. Media	Kertas berukuran besar yang berwarna, dadu berbentuk persegi
		b. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan Tempat yang luas 2. Himpimpa sebelum permainan 3. Menentukan Waktu Permainan 4. Menentukan langkah anak 5. Quest apabila anak kalah dalam permainan
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
3.	Sosial	1. Percaya diri saat permainan	Setelah dilakukannya permainan anak menjadi percaya diri lebih mandiri ketika bermain sendiri disekolah tidak terlalu tergantung

			dengan orang tua
		2. Menaati Peraturan saat permainan	Juga mulai untuk terbiasa main untuk sesuai dengan aturan main
		3. Sabar Menunggu Giliran saat permainan	Sikap sabar anak juga sudah mulai muncul meskipun terkadang masing terlalu antusias sehingga apayo modelnya tuh kurang sabar nyatuh belum maksimal
		4. Bekerja Sama saat permainan	Sudah mulai muncul

Gambut, 21 Februari 2022
Kepala Sekolah



Octaviani S.Pd

**CATATAN LAPANGAN
(WAWACARA GURU WALI KELAS A)**

KODE : CWGWKA02
 HARI, TANGGAL : Selasa, 8 Maret 2022
 TEMPAT : PAUD Islam Al-Mukhtar
 INTERVIEW : Guru Wali Kelas A PAUD Islam Al-Mukhtar
 INTERVIEWER : Norsifa

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Perkembangan sosial emosional anak kelompok A a. Bagaimana perkembangan kebiasaan menyapa guru dan teman sebelum dan sesudah dilaksanakannya fun game?	Alhamdulillah anak sudah mulai menunjukkan perkembangan sesudah kami melaksanakan permainan <i>outdoor (fun game)</i> yang awalnya malu-malu menyapa teman jadi berani memanggil temannya duluan dan pas anak tersebut masuk ke dalam kelas dia sudah mulai menunjukkan keakraban dengan guru misanya mengajak guru untuk berbicara dengan nya
	b. Bagaimana perkembangan anak saat menaati aturan permainan <i>outdoor (fun game)</i> ?	Alhamdulillah anak sudah mengalami perkembangan cukup baik saat menaati aturan permainan saat kami laksanakan.
	c. Bagaimana perkembangan anak saat menunggu giliran ketika bermain <i>outdoor (fun game)</i> ?	Anak sudah menunjukkan sikap menunggu giliran saat permainan dilaksanakan
	d. Bagaimana perkembangan anak saat bekerja sama menyelesaikan permainan berkelompok ?	Anak terlihat antusias saat bekerja sama menyelesaikan permainan supaya menang dalam kelompok
2.	Bagaimana Interaksi antara guru dan anak?	Interaksi kami kepada anak biasanya membantunya pada saat permainan misalnya memberikan semangat.
3.	Dalam mengembangkan sosial emosional anak kelompok A apa yang sekolah atau guru lakukan ?	Sekolah dan guru lakukan untuk mengembangkan sosial emosional salah satunya dengan permainan <i>outdoor (fun game)</i> yaitu menggunakan permainan mencari harta karun, permainan keluarga binatang, permainan papan titian, permainan lompat tali, permainan ular tangga, dan permainan gajah dan semut.

4.	Bagaimana perencanaan sekolah dalam implementasi <i>Outdoor Fun Game</i> mengembangkan sosial emosional pada anak kelompok A ?	Perencanaan pembelajaran <i>Outdoor (fun game)</i> dimasukkan kedalam RPPM dan dimasukkan dalam RPPH yang lebih menekankan kepada meningkatkan kemampuan sosial emosional anak terutama dalam hal percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran dan bekerja sama.
5.	Bagaimana pelaksanaannya ?	Kami melaksanakan <i>Outdoor (fun game)</i> pada awal 2020 sampai ini dan dilaksanakan di halaman sekolah. Alasan dilaksanakan <i>Outdoor (fun game)</i> karena pada awal kanakan masuk sekolah hari pertama atau hari kedua anak-anak hanyar amsuk sekolah nah makanya kami menerapkan (<i>fun game</i>) ini karena kami melihat kanakan awal awal to masih supan-supan bekawanan dengan kawan hanyar dan juga kami menerapkan <i>Outdoor (fun game)</i> ini supaya anak kenal lawan sekolah dan teman baru.
6.	Setelah melakukan <i>Fun Game Outdoor</i> tersebut apa yang telah dicapai oleh anak kelompok A ?	Alhamdulillah, sebagian besar anak dalam aspek sosial emosionalnya anak sudah mampu untuk menunjukkan rasa percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran dan kerja sama. Ketika diajak bermain anak tidak malu-malu lagi untuk bermain meskipun ada beberapa anak yang masih nampak malu-malu tetapi responnya sudah baik terhadap ajakan untuk bermain dengan teman atau ibu gurunya, jadi kesimpulannya anak mengalami perkembangan yang sangat baik setelah dilakukannya <i>outdoor (fun game)</i> ini
7.	Bagaimana cara penilaian anak setelah dilaksanakannya <i>Outdoor Fun Game</i> ?	Cara kami menilai anak biasanya berupa ceklis

No.	Observasi	Indikator	Keterangan
1.	Lokasi	1. Ayunan	Ada
		2. Jungkat-Jungkit	Ada
		3. Perosotan	Ada
		4. Mencari Harta Karun	Ada
		5. Papan Titian	Ada
		6. Lompat Tali	Ada
		7. Keluarga Binatang	Ada

		8. Gajah dan Semut	Ada
		9. Ular tangga	Ada
2.	Pelaksanaan	Ayunan	
		a. Media	Papan dan tali atau rantai
		b. Teknik	Diayun
		c. Metode	Bermain
		Jungkat –Jungkit	
		a. Media	1. Kayu besi 2. Dudukan 3. Pegangan Anak
		b. Teknik	Dengan cara menduduki masing-masing ujung besi dan sambil dijungkit-jungkit
		c. Metode	Bermain
		Perosotan	
		a. Media	Plastik
		b. Teknik	Naik ke atas menggunakan tangga yang ada. Kemudian duduk di papan tumpuan dan meluncur dari atas ke bawah.
		c. Metode	Bermain
		Mencari harta Karun	
		d. Media	Gambar-Gambar lingkungan sekolah seperti wc, kamar mandi, kantor, teras, depan kantor dll Kertas yang berbentuk bintang
		e. Teknik	1. menyiapkan kertas yang berbentuk bintang 2. menyebar bintang-bintang tersebut di pot bunga, depan kelas, depan kantor, depan wc, teras, dan lain-lain 3. apabila sudah semua dapat permainan berakhir
		4. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Papan Titian	
	d. Media	Kayu panjang, dan gambar jejak kaki yang berwarna warni	

		e. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyiapkan kayu yang berukuran panjang 2. memperlihatkan gambar kaki dan menjelaskan fungsi kaki 3. menjelaskan permainan 4. Menyuruh anak- satu persatu berjalan di atas papan titian supaya melatih keseimbangan sie anak, kelenturan badannya saat , dan keberaniannya saat melangkah diatas ppan titian.
		5. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Lompat Tali	
		d. Media	Gambar kaki Tali yang terbuat dari karet yang berukuran 3-4 meter
		e. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan gambar kaki 2. Menjelaskan fungsi kaki 3. Guru memperlihatkan tali 4. Guru menyampaikan aturan bermain 5. Guru mengawasi anak
		f. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Keluarga Binatang	
		d. Media	Gambar telinga Gambar ayam dan kucing Tisu untuk Penutup mata
		e. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan fungsi telinga 2. Guru meperlihatkan gambar kucing dan ayam 3. Menyampaikan aturan permainan 4. Menyuruh anak untuk mengacak-ngacak kertas tersebut sampai anak mendapatkan yang diinginkan 5. Mempragakan kertas yang sudah didapatnya sesuai dengan tulisann yang ada didalamnya misalnya binatang kucing 6. Siapa yang berkumpul duluan

			itu pemenangnya
		f. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Gajah dan Semut	
		d. Media	Tidak Ada
		e. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kepada anak cara bermain gajah 2. Apabila gajah maka lingkaran besar dan apabila semut lingkaran kecil 3. Apabila ada anak yang salah biasa disuruh untuk bernyayi
		f. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Ular Tangga	
		d. Media	Tidak ada
		e. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan halaman yang luas supaya anak leluasa berkeling-keliling 2. Hompimpa sebelum permainan 3. Menentukan Waktu Permainan dengan nyayian 4. pertanyaan apabila anak kalah dalam permainan
		5. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
3.	Sosial	1. Percaya diri saat permainan	Anak sudah mulai menunjukkan sikap percaya dirinya saat melakukan permainan <i>outdoor(fun game)</i> misalnya kepercayaan dirinya saat melangkah di atas papan titian kan itu perlu keberanian dirinya sendiri misalnya dia tidak percaya diri maka dia akan terjatuh
		2. Menaati Peraturan saat Permainan	Alhamdulillah anak-anak saat bermain sudah mau menaati peraturan yang diberikan oleh kami

		3. Sabar Menunggu Giliran saat Permainan	Kami lihat lah pas kanakan bermain to masih ada pang yang berabut handak main-tapi kami selaku guru dikelompok A sebisa mungkin menjaga anak supaya kada bakalahian, jadi kami memadahi kanakan supaya mau bagantiann saat bermain supaya teman yang lain kebagian jua
		4. Bekerja sama saat permainan	Alhamdulillah anak bekerja sama saat permainan yang kami berikan

Gambut, 8 Maret 2022

Wali Kelas A



Robiatul Adawiyah

**CATATAN LAPANGAN
(WAWACARA GURU WALI KELAS A)**

KODE : CWGWKA03
 HARI, TANGGAL : Selasa, 8 Maret 2022
 TEMPAT : PAUD Islam Al-Mukhtar
 INTERVIEW : Guru Pendamping Wali Kelas A PAUD Islam
 Al-Mukhtar
 INTERVIEWER : Norsifa

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Perkembangan sosial emosional anak kelompok A a. Bagaimana perkembangan kebiasaan menyapa guru dan teman sebelum dan sesudah dilaksanakannya <i>fun game</i> ?	Anak yang pada awalnya sangat pemalu dan enggan untuk menyapa guru serta tidak terlalu tertarik untuk menyapa ataupun melihat ke arah temannya setiap bertemu, sesudah diakannya <i>fun game</i> ini anak menjadi lebih menerima dan enjoy dengan guru maupun temannya serta mau menyapa temannya ketika bertemu
	b. Bagaimana perkembangan anak saat menaati aturan permainan <i>outdoor (fun game)</i> ?	Anak sudah menunjukkan perkembangan menaati aturan permainan
	c. Bagaimana perkembangan anak saat menunggu giliran ketika bermain <i>outdoor (fun game)</i> ?	Perkembangan anak saat menunggu giliran saat permainan sudah baik
	d. Bagaimana perkembangan anak saat menyelesaikan permainan berkelompok ?	Anak sudah menunjukkan perkembangan menyelesaikan permainan berkelompok
2.	Bagaimana Interaksi antara guru dan anak?	Pada saat <i>fun game</i> sangat banyak terdapat interaksi antara guru dan anak, baik saat melakukan permainan maupun sebelum dan sesudah kegiatan
3.	Dalam mengembangkan sosial emosional anak kelompok A apa yang sekolah atau guru lakukan ?	Yang sekolah lakukan dalam mengembangkan sosial emosional anak yaitu dengan merancang sedemikian rupa permainan yang dapat mengembangkan sosial emosional anak supaya berkembang lagi yaitu dengan merancang pembelajaran <i>Outdoor (fun game)</i> yang kami masukkan dalam RPPH dan RPPM Yang guru lakukan yaitu mencari permainan-permainan yang membuat anak tidak mudah

		bosan untuk melakukannya. Misalnya permainan, mencari harta karun, keluarga binatang, papan titian, lompat tali, ular tangga, dan gajah dan semut
4.	Bagaimana perencanaan sekolah dalam implementasi <i>Outdoor Fun Game</i> mengembangkan sosial emosional pada anak kelompok A ?	kami guru-guru di PAUD Al-Mukhtar bersama-sama saling bantu dalam pembuatan program pembelajaran <i>Outdoor (fun game)</i> dan perencanaan yang kami lakukan biasanya menyusun program mingguan dan harian. Untuk memundahkan kami guru dalam pelaksanaan <i>Outdoor (fun game)</i>
5.	Bagaimana pelaksanaannya ?	Pelaksanaannya biasanya kami diluar ruangan atau di halaman sekolah dan sebelum dilaksanakannya <i>fun game</i> kami menyiapkan apa saja yang diperlukan saat permainan berlangsung
6.	Setelah melakukan <i>Fun Game Outdoor</i> tersebut apa yang telah dicapai oleh anak kelompok A ?	Yang telah dicapai oleh anak setelah dilakukannya permainan ini anak menjadi percaya diri ketika ditanya atau disapa oleh teman yang belum dikenal menaati peraturan, dan mau berinteraksi dengan orang baru dia kenal mau bergantian, dan mau bekerja sama saat bermain
7.	Bagaimana cara penilaian anak setelah dilaksanakannya <i>Outdoor Fun Game</i> ?	Ceklis

No.	Observasi	Indikator	Keterangan
1.	Lokasi	1. Ayunan	Ada
		2. Jungkat-Jungkit	Ada
		3. Perosotan	Ada
		4. Mencari Harta Karun	Ada
		5. Papan Titian	Ada
		6. Lompat Tali	Ada
		7. Keluarga Binatang	Ada
		8. Gajah dan Semut	Ada
		9. Ular tangga	Ada
2.	Pelaksanaan	Ayunan	
		a. Media	Papan dan tali atau rantai
		b. Teknik	Diayun
		c. Metod	Bermain

		e	
		Jungkat –Jungkit	
		a. Media	1. Kayu besi 2. Dudukan 3. Pegangan Anak
		b. Teknik	Dengan cara menduduki masing-masing ujung besi dan sambil dijungkit-jungkit
		c. Metod e	Bermain
		Perosotan	
		a. Media	Plastik
		b. Teknik	Naik ke atas menggunakan tangga yang ada. Kemudian duduk di papan tumpuan dan meluncur dari atas ke bawah.
		c. Metod e	Bermain
		Mencari harta Karun	
		a. Media	Gambar-gambar lingkungan sekolah seperti wc, kamar mandi, kantor, teras,dll. Kertas yang berbentuk bintang
		b. Teknik	1. menyiapkan kertas yang berbentuk bintang 2. menyebar bintang-bintang tersebut di pot bunga, depan kelas, depan kantor, depan wc, teras, dan lain-lain 3. memperlihatkan gambar-gambar lingkungan sekolah seperti wc, kamar mandi, kantor, teras,dll. Dan Kertas yang berbentuk bintang 4. apabila sudah semua dapat permainan berakhir
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Papan Titian	

		a. Media	Kayu panjang, dan gambar jejak kaki yang berwarna warni
		b. Teknik	1. menyiapkan kayu yang berukuran panjang 2. menjelaskan permainan 3. Menyuruh anak- satu persatu berjalan di atas papan titian.
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
Lompat Tali			
		a. Media	Tali yang terbuat dari karet yang berukuran 3-4 meter
		b. Teknik	1. Menyiapkan tali 2. Menjelaskan permainan 3. Menyuruh 2 anak orang yang bertugas memegang tali 4. Ada anak yang melompat
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
Keluarga Binatang			
		a. Media	Kertas yang digulung, Penutup mata
		b. Teknik	1. menyiapkan kertas yang berisi nama-nama binatang dan penutup mata. 2. Menjelaskan permainan 3. Menyuruh anak untuk mengacak-ngacak kertas tersebut sampai anak mendapatkan yang diinginnnya 4. Mempragakan kertas yang sudah didapatnya sesuai dengan tulisann yang da didalamnya misalnya binatang kucing 5. Siapa yang berkumpul duluan itu pemenangnya
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap

		Gajah dan Semut	
		a. Media	Tidak Ada
		b. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kepada anak cara bermain gajah 2. Apabila gajah maka lingkaran besar dan apabila semut lingkaran kecil 3. Apabila ada anak yang salah biasa disuruh untuk bernyayi
		4. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
		Ular Tangga	
		a. Media	Tidak ada
		b. Teknik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan halamanyang luas supaya anak leluasa berkeling-keliling 2. Hompimpa sebelum permainan 3. Menentukan Waktu Permainan dengan nyayian 4. pertanyaan apabila anak kalah dalam permainan
		c. Metode	Bermain, Tanya Jawab, dan Bercakap-Cakap
3.	Sosial	1. Percaya diri saat permainan	Permainan sangat mengasah kepercayaan diri anak, karena pada saat bermain anak secara tidak langsung berlatih kepercayaan dirinya saat bersama teman-temannya bahkan untuk mengungkapkan keinginannya dalam bermain.
		2. Menaati Peraturan saat permainan	Pada saat permainan berlangsung anak akan diminta untuk menaati aturan yang ada pada permainan,

			sehingga anak yang ingin ikut bermain otomatis akan menuruti peraturan yang telah dibuat.
		3. Sabar Menunggu Giliran saat permainan	Pada saat bermain anak diminta untuk bersabar dalam menunggu giliran saat bermain, karena disamping untuk melatih kesabaran sang anak juga akan menumbuhkan rasa peduli dengan sesama dilingkungannya dalam bermain untuk menghargai teman-temannya
		4. Bekerja Sama saat permainan	Pada saat permainan anak sudah memperlihatkan sikap kerja samanya

Gambut, 21 Februari 2022
Wali Kelas A



Halimah

LAMPIRAN IV

DATA HASIL OBSERVASI CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

DESKRIPSI

Pada hari Senin 21 Februari 2022 pukul 09.00 Peneliti mengunjungi Sekolah PAUD Islam Al-Mukhtar di Jl. Pemajatan Km 1.300 Komplek Rumbia Mas 2 Rt.07 Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan. Untuk meminta izin observasi .Peneliti di sambung dengan kepala sekolah PAUD Islam Al-Mukhtar dan diajak masuk masuk kedalam kantor kepala sekolah. Kami bercakap-cakap tentang penerapan *Outdoor (fun game)* untuk mengembangkan sosial emosional anak di PAUD Islam Al Mukhtar

Pada hari selasa, tanggal 22 Februari, peneliti datang ke PAUD Islam Al-Mukhtar. Saat memasuki sekolah peneliti masuk kedalam ruangan dan memberi salam kepada guru kelompok A. peneliti mewawancarai guru kelompok A tentang perencanaan dan pelaksanaan serta evaluasi yang di lakukan PAUD Islam Al Mukhtar dalam pembelajaran *Outdoor (fun game)* untuk mengembangkan sosial emosional anak kelompok A berdasarkan hasil wawancara guru kelompok A menyebutkan bahwa perencanaan di PAUD Islam Al Mukhtar untuk meningkatkan sosial emosional anak kelompok A yang disesuaikan dengan program mingguan RPPM (rencana Program Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian). Sosial emosional yang dikembangkan di PAUD Islam Al-Mukhtar yaitu tentang percaya diri anak, sikap menaati aturan, mau menunggu giliran saat bermain, dan bekerja sama saat bermain sosial emosional tersebut sesuai dengan aspek yang ingin sekolah capai dalam tema dan sub tema yang sudah ditentukan.

Pelaksanaan *Outdoor (fun game)* di PAUD Islam Al-Mukhtar dilaksanakan di halaman sekolah dimulai dengan kegiatan pembukaan yaitu Pembukaan dimulai dengan salam dan membaca doa Kegiatan Inti guru menyampaikan aturan permaian dan mengawasi anak saat bermain *ourdoor (fun game)*. Kegiatan Penutup guru mengajak anak mencuci tangan dan menanyakan bagaimana perasaannya setelah dilakukan Permainan *ourdoor (fun game)*. Evaluasi dilakukan melalui observasi menggunakan ceklis. Sebelum permainan dimulai guru mempersiapkan bahan/media yang mendukung pembelajaran *Outdoor (fun game)* ada 6 permaian dalam pembelajaran *Outdoor (fun game)* di PAUD Islam Al-Mukhtar yaitu permainan mencari harta karun, permainan keluarga binatang, permainan papan titian, permaian lompat tali, permainan ular tangga, dan permainan gajah dan semut.

Pada permaianan mencari harta karun guru menyiapkan kertas berbentuk bintang, pada keluarga binatang guru menyiapkan gambar telinga, gambar ayam dan kucing, dan tisu, pada permainan papan titian guru menyiapkan kayu panjang dan gambar kaki yang berwarna warni, pada permainan lompat tali guru menyediakan gambar kaki dan tali yang terbuat dari karet yang berukuran 3-4 meter, pada permaianan ular tangga guru menyiapkan gambar kaki dan tangan, pada permainan gajah dan semut guru menyiapkan gambar tangan selanjutnya a

semut lingkarannya mengecil.

Pada tanggal 22 Februari 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* pada permainan mencari harta karun di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *Outdoor (fun game)*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* dimulai dengan sholat dhuha

Pada kegiatan pembukaan anak disuruh oleh gurunya duduk melingkar dan disana guru baru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, membaca syahadat, doa sebelum, belajar, doa harian,

Pada kegiatan inti Guru kelompok A menyebutkan tempat-tempat yang ada disekolah supaya anak mengenal lingkungan sekolah seperti ruang kelas, teras, wc, kantor dan lain-lain. Selain itu guru kelompok A memperlihatkan gambar bintang yang mana gambar tersebut digunakan guru untuk melakukan permainan mencari harta karun setelah itu guru kelompok A membagi anak menjadi 2 kelompok yang mana mereka bersaing untuk sesegera mungkin mendapatkan bintang yang sudah disebar ditempat-tempat yang ada dilingkungan sekolah. dan menyampaikan aturan permainan.

Pada saat permainan dimulai guru kelompok A mengawasi anak-anak saat bermain mencari harta karun sambil melihat sosial emosional apa yang muncul pada saat permainan mencari harta karun. Sosial emosional anak yang muncul yaitu percaya diri ketika menyapa teman saat permainan mencari harta karun, menaati aturan saat permainan berlangsung, sabar dalam mencari bintang-bintang yang sudah disebar oleh guru, dan berkerja sama satu kelompok dalam mendapatkan bintang.

Pada saat permainan berlangsung guru kelompok A memberikan semangat kepada anak-anak agar anak sesegera mungkin mendapatkan bintang-bintang yang sudah disebar oleh guru, pada saat permainan berlangsung terlihat masih ada anak yang masih malu-malu untuk bergerak tetapi guru kelompok A dengan tanggap mengalihkan perhatian anak dari hal yang membuatnya malu untuk bergerak menjadi semangat bergerak. Pendekatan yang dilakukan guru yaitu dengan mengikutinya saat mencari bintang-bintang tersebut.

Pada kegiatan penutup guru menyuruh anak untuk beres-beres dan mencuci tangan setelah itu anak masuk ke dalam kelas, anak di ajak oleh ibu guru untuk duduk melingkar dan di Tanya bagaimana perasaanya setelah permainan di lakukan apakah anak tersebut senang atau tidak.

Pada tanggal 23 Februari 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* pada permainan keluarga binatang di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *Outdoor (fun game)*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* dimulai dengan sholat dhuha

Pada kegiatan pembukaan anak disuruh oleh gurunya duduk melingkar dan disana guru baru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, dan

mengajak anak untuk berdoa dan guru kelompok A menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak tema pada hari itu tentang Tema Diriku sub tema Tubuhku Sub-Sub Tema Fungsi Telinga. Pada permainan keluarga binatang guru menyiapkan kertas yang berisi gambar binatang kucing dan ayam.

Pada kegiatan inti guru Guru kelompok A memperlihatkan gambar telinga dan menyebutkan fungsi dari telinga, setelah itu guru kelompok A memperlihatkan gambar kucing dan ayam dan menyuruh anak mempragakan suara kucing dan ayam tersebut dan juga guru memperlihatkan tisu gulung yang mana itu untuk menutup mata sie anak agar anak dapat menggunakan telinganya untuk mendengar suara hewan kucing dan ayam sebelum permainan guru mempraktekkan cara bermain keluarga binatang yaitu dengan mata tertutup lalu sie anak mengeluarkan suara binatang yang di dapatkannya pada saat pembagian kertas gambar dan mendatangi sumber suara hewan tersebut yang sudah dipragakan oleh guru dan tidak lupa juga guru kelompok A Menyampaikan aturan permainan yang mana di dalam bermain anak disuruh untuk berteman dengan teman yang lain, menaati peraturan yang sudah dibuat ibu guru, sabar dalam mencari sumber suara, bekerja sama dengan teman.

Pada saat permainan berlangsung anak dibagikan satu persatu gambar binatang lalu mata sie anak ditutup oleh guru lalu sie anak berpencar kesna kemari mencari sumber suara hewan yang didapatnya pada saat pembagian di awal. Terlihat anak yang awal nya malu-malu berteman dengan adanya permainan ini guru kelompok A memberikan dukungan berupa semangat kepada anak yang masih malu-malu untuk mengeluarkan suara menjadi tidak malu lagi dengan mengikuti suara hewan yang diperagakan oleh anak yang merasa malu tersebut. Reaksi anak setelah itu menjadi percaya diri dalam mengeluarkan suaranya, menaati peraturan yang dibuat guru, sabar dalam menacari sumber suara, bekerja sama dengan teman mencari sumber suara

Pada kegiatan penutup guru menyuruh anak untuk beres-beres dan mencuci tangan setelah itu anak masuk ke dalam kelas, anak di ajak oleh ibu guru untuk duduk melingkar dan di Tanya bagaimana perasaanya setelah permainan di lakukan apakah anak tersebut senang atau tidak.

Pada tanggal 24 Februari 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* pada permainan papan titian di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *Outdoor (fun game)*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* dimulai dengan sholat dhuha.

Pada kegiatan pembukaan anak disuruh oleh gurunya duduk melingkar dan disana guru kelompok A memberikan salam kepada anak, menayakan kabar anak dan mengajak anak untuk berdoa. Guru kelompok A menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak Guru kelompok A mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema pada hari itu tentang diriku sub tema tubuhku, sub-sub tema kaki.

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan gambar kaki dan menyebutkan ada berapa kaki yang dimiliki anak lalu anak menjawab ada 2 setelah itu guru

menjelaskan fungsi kaki, sebelum permainan dimulai guru menyampaikan aturan bermain kepada anak yang mana isinya anak harus percaya diri pada saat menaiki papan titian, menaati peraturan pada saat naik papan titian yaitu tidak boleh jatuh, sabar berjalan diatas papan titian, bekerja sama dengan teman.

Pada saat permainan berlangsung guru kelompok A mengajak Anak berbaris didepan kelas dan guru kelompok A memperlihatkan media papan titian yang sudah disiapkan dan mepragakan permainan, setelah itu anak bergantian saat berjalan di atas papan titian. Saat anak berjalan di atas papan titian yang dilakukan guru adalah memberikan motivasi agar anak percaya diri saat berjalan diatas papan titian dan sabar berjalan diatas papan titian tersebut. Ketika bermain, sering terlihat anak berebut dan tidak mau bergantian, reaksi guru yaitu memberikan arahan kepada anak agar bermain dengan bergantian, karena anak yang pemalu atau pun takut dengan temannya, akan menangis jika tidak sempat bermain. Sehingga guru mengajak semua anak untuk bergantian dalam bermain dan tidak berebut.

Pada kegiatan penutup guru menyuruh anak untuk beres-beres dan mencuci tangan setelah itu anak masuk ke dalam kelas, anak di ajak oleh ibu guru untuk duduk melingkar dan di Tanya bagaimana perasaanya setelah permainan di lakukan apakah anak tersebut senang atau tidak.

Pada tanggal 1 Maret 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* pada permainan lompat tali di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *Outdoor (fun game)*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* dimulai dengan sholat dhuh.

Pada kegiatan pembukaan anak disuruh oleh gurunya duduk melingkar dan mengajak anak untuk berdoa. Lalu yang dilakukan Guru kelompok A yaitu mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema diriku sub tema tubuhku sub-sub tema kaki. Saat pelaksanaan permainan guru akan menyampaikan aturan bermain kepada anak. Guru kelompok A dan Anak akan berbaris didepan kelas dan guru kelompok A menjelaskan kegiatan dan media yang akan dimainkan, setelah itu ada 2 orang anak yang bertugas memegang ujung tali lalu digoyang-goyang dan 1 orang anak melompat apabila anak yang melompat terkena tali maka anak tersebut menggantikan teman yang bertugas tadi satu orang apabila anak tersebut tidak terkena tali maka permainan dilanjutkan oleh teman selanjutnya.

Pada kegiatan inti guru kelompok A memperlihatkan gambar kaki dan menyebutkan fungsi dari kaki tersebut, dan tali yang sudah siapkan sebelum permainan dimulai guru menyampaikan aturan permainan kepada anak yang mana isinyaa anak harus percaya diri pada saat melompat tali, menaati peraturan pada saat bermain tali yaitu tidak boleh menyetuh tali pada saat permainan, sabar untuk menunggu antrian saat melompat.

Pada saat permainan guru memberikan dukungan berupa semangat kepada anak supaya percaya diri saat melompat tali dan memberikan bantuan apabila ada anak yang tidak bisa melakukan kegiatan lompat tali yaitu dengan mengikutinya

melompat disamping anak tersebut. Guru kelompok A juga menyuruh anak agar sabar dalam menunggu antrian untuk melompat tali dan guru kelompok A mempersilahkan teman yang lain untuk membantu menyemangati teman-teman yang masih kesulitan.

Pada kegiatan penutup guru menyuruh anak untuk beres-beres dan mencuci tangan setelah itu anak masuk ke dalam kelas, anak di ajak oleh ibu guru untuk duduk melingkar dan di Tanya bagaimana perasaanya setelah permainan di lakukan apakah anak tersebut senang atau tidak.

Pada tanggal 2 Maret 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* pada permainan ular tangga di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *Outdoor (fun game)*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* dimulai dengan sholat dhuha.

Pada kegiatan pembukaan guru mengajak anak untuk duduk melingkar dan mengajak anak untuk berdoa. Lalu yang dilakukan Guru kelompok A yaitu mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema diriku sub tema panca indra sub-sub tema tangan. Sebelum bermain guru akan menyampaikan aturan bermain kepada anak. Guru kelompok A dan Anak akan berbaris didepan kelas dan guru kelompok A menjelaskan kegiatan dan media yang akan dimainkan, pada permainan ular tangga guru kelompok A mengintruksikan anak kelompok A untuk berbaris memanjang membentuk seperti ular dan ada 2 orang anak yang bertugas sebagai mulut ular tangga. Pada permainan ini anak bergerak berputar-putar sambil bernyayi apabila ada yang tertangkap maka anak tersebut menggantikan posisi teman yang menjadi mulut ular.

Pada kegiatan inti guru kelompok A memperlihatkan gambar tangan dan menjelaskan fungsi tangan, sebelum bermain guru akan menyampaikan aturan bermain kepada anak yang mana isinya anak harus percaya diri saat permainan ular tangga, menaati aturan yang sudah dibuat ibu guru sebelumnya yaitu memperhatikan pemberhentian lagu supaya tidak masuk dimulut ular, sabar dalam memainkan ular tangga, bekerja sama dengan teman saat memainkan ular tangga.

Pada saat permainan Ular tangga Guru kelompok A mempraktekkan cara bermain ular tangga supaya tidak masuk kedalam mulut ular tangga. Setelah itu guru kelompok A mengintruksikan anak kelompok A untuk berbaris memanjang membentuk seperti ular dan ada 2 orang anak yang bertugas sebagai mulut ular tangga. Pada permainan ini anak bergerak berputar-putar sambil bernyayi apabila ada yang tertangkap masuk dalam mulut ular maka anak tersebut menggantikan posisi teman yang menjadi mulut ular. Pada saat permainan berlangsung guru kelompok A memberikan dukungan dan semangat kepada anak yang masih malu-malu untuk mengikuti permainan ular tangga yaitu dengan mendampingi disamping anak yang pemalu tadi supaya mau ikut bermain ular tangga.

Pada kegiatan penutup guru menyuruh anak untuk beres-beres dan mencuci tangan setelah itu anak masuk ke dalam kelas, anak di ajak oleh ibu guru untuk duduk melingkar dan di Tanya bagaimana perasaanya setelah permainan di

lakukan apakah anak tersebut senang atau tidak.

Pada tanggal 7 Maret 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* pada permainan gajah dan semut di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *Outdoor (fun game)*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *Outdoor (fun game)* dimulai dengan sholat dhuha.

Pada kegiatan pembukaan anak disuruh oleh gurunya duduk melingkar dan mengajak anak untuk berdoa. Lalu yang dilakukan Guru kelompok A yaitu mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema diriku sub tema panca indra sub-sub tema tangan.

Pada kegiatan inti guru kelompok A memperlihatkan gambar tangan dan menjelaskan fungsi dari tangan yaitu untuk memegang sesuatu, meremas-remas benda, mengambil minuman dan lain-lain. Sebelum permainan dimulai guru menyampaikan aturan bermain kepada anak yang mana isinya anak harus percaya diri saat mengikuti permainan gajah dan semut, menaati peraturan yang sudah guru berikan yaitu tidak boleh lepas tangan satu dengan tangan temannya, sabar dalam mengikuti permainan gajah dan semut, bekerja sama dengan teman agar tangan teman tidak terlepas.

Pada saat permainan guru kelompok A mempraktekkan cara bermain agar anak paham dalam permainan dan menjelaskan kepada anak gajah itu berbentuk besar diungkapkan dengan merentangkan kedua tangan yang besar dan bergerak membentuk lingkaran yang besar, apabila semut merentangkan kedua tangan yang kecil membentuk lingkaran yang kecil. Apabila ada respon dari anak salah bisa disuruh guru kelompok A bernyayi. Saat permainan berlangsung guru kelompok A mengajak anak yang masih malu-malu untuk merentangkan tangannya dengan memegang tangan sie anak tersebut supaya mau bergerak mengikuti instruksi guru tersebut.

Pada kegiatan penutup guru menyuruh anak untuk beres-beres dan mencuci tangan setelah itu anak masuk ke dalam kelas, anak di ajak oleh ibu guru untuk duduk melingkar dan di Tanya bagaimana perasaanya setelah permainan di lakukan apakah anak tersebut senang atau tidak.

LAMPIRAN V

**DATA DAN DOKUMENTASI LAPANGAN
(ARSIP)**

No	Dokumentasi Tata Usaha 2020/2021
1.	<p>Sejarah Singkat PAUD Islam Al-Mukhtar PAUD Islam Al-Mukhtar merupakan salah satu lembaga anak-anak usia dini (PAUD) yang dikelola oleh Yayasan Lukmanul Ihsan Al-Mukhtar. Lembaga ini berdiri pada 01 Juli 2020. Adapun alasan berdirinya PAUD ini adalah sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dengan mengutamakan nilai-nilai keagamaan agar dapat menciptakan generasi penerus dengan karakter islami yang kuat . Lembaga PAUD Islam Al-Mukhtar beralamat di Jl. Pemajatan Km. 1.300 Pondok Rumbia Mas II Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.</p>
2.	<p>Profil Sekolah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Sekolah : PAUD Islam Al-Mukhtar 2. Lembaga di PAUD : Kelompok Bermain (untuk anak berusia 2-4 Tahun) Taman Kanak-Kanak (untuk anak berusia 4-6 tahun) 3. Alamat : Jl. Pemajatan Km. 1.300 Pondok Rumbia Mas II <ol style="list-style-type: none"> a. Kecamatan : Gambut b. Kabupaten : Banjar 4. Status Sekolah : Swasta 5. Nama Yayasan : Lukmanul Ihsan Al-Mukhtar 6. Ketua Yayasan : 7. Kepala Sekolah :
3.	<p>Visi PAUD Islam Al-Mukhtar Membentuk anak yang cerdas, baik dan terampil berakhlak mulia, sholeh/sholihah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.</p> <p>Misi PAUD Islam Al-Mukhtar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif. 5) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak. 6) Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak. <p>Tujuan PAUD Islam Al-Mukhtar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) Mengembangkan Kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif 5) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa. 6) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan

	ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak					
4.	Jumlah Anak Didik di PAUD Islam Al-Mukhtar					
	No	Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah anak	Jumlah Kelas
			Perempuan	Laki-Laki		
	1.	Bermain	2	7	9	1
	2.	A	6	3	9	1
	3.	B	9	7	16	1
5.	Jumlah Tenaga Kerja Di PAUD Islam Al-Mukhtar					
	Unit	Tugas	Jumlah	Total		
	Guru PAUD	Guru TK	4	7		
		Guru KB	1			
		Guru penitipan	2			
	Guru Tahfidz	Mengajar Tahfidz	2	2		
	Tenaga Tata Usaha	Tenaga Admistrasi	1	1		
	Juru Masak	Memasak dan Menyiapkan Makan	1	1		
	Total Pegawai PAUD			11		
	No	Nama	L/P	Sekolah	Alamat	
	1.	Octaviani, S.Pd	P	S1 PAUD	Jl. Pemajatan Km 1	
	2.	Rahmita, S.Pd	P	S1	Pematang Panjang Km 6	
	3.	Normalini	P	S1	Jl. Irigasi Kayu Bawang, Rt 03	
	4.	Lolla Wasessa	P	S1	Jl. A Yani Km 14	
	5.	Norsifa	P	SLTA	Jl. A. Yani Km13,900	
	6.	Halimah	P	SLTA	Jl.Pemajatan Komp. Ilham Yusuf	
	7.	Robiatul Adawiyah	P	SLTA	Jl.Pemajatan Komp. Ilham Yusuf	
	8.	Nadia Rahmah	P	SLTA	Jl. A Yani Km14.500 Gang Papadaan	
	9.	Arbayah	P	SLTA	Jl. Pemajatan Km 1	
	10.	Sri Mahdita	P	SLTA	Jl. Irigasi Komplek Pesona Residence Bloc B	
	11.	Sarina	P	SLTA	Jl Pramuka Gang Kayu Manis	
6.	Sarana dan Prasarana PAUD Islam Al-Mukhtar					
	No	Jenis	Jumlah	Kondisi		
	1.	Loker	3	Baik		
	2.	Almari	1	Baik		
	3.	Kipas Angin	3	Baik		
	4.	Tempat Cuci Tangan	3	Baik		
	5.	Gambar Lambang Negara	3	Baik		

6.	Gambar Presiden dan Wakil Presiden	3	Baik
7.	Jam Dinding	4	Baik
8.	Tempat Sampah	5	Baik
9.	APE	10	Baik
10.	Bak Pasir	2	Baik
11.	Bak Air	1	Baik
12.	Jungkat Jungkit	1	Baik
13.	Perosotan	1	Baik
14.	Ayunan	1	Baik
15.	Alas Bermain	3	Baik
16.	Meja	34	Baik
17.	Buku Tema	2	Baik
18.	Alat Tulis Kantor	10	Baik
19.	Absensi	4	Baik
20.	Papan Tulis	3	Baik
21.	Loker anak	3	Baik
22.	Kipas Angin	3	Baik
23.	Ac	1	Baik

No	Jenis	Jumlah Ruang	Jumlah ruang kondisi baik	Jumlah ruang kondisi rusak	Katagori kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak sedang	Rusak berat
1.	Ruang Kelas	3	3	-	-	-	-
2.	Kantor	1	1	-	-	-	-
3.	WC	1	1	-	-	-	-
4.	Kamar Mandi	1	1	-	-	-	-
5.	Dapur	1	1	-	-	-	-
6.	Gudang	0	0	-	-	-	-
7.	Ruang UKS	0	0	-	-	-	-

7. Jadwal Belajar Di PAUD Islam Al-Mukhtar
a. Senin-Kamis Pukul 08.00-10.00 Wita



No	Waktu	Kegiatan
1.	08.00-08.30	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Sholat Dhuha • Membaca surah • Membaca doa-doa harian • Membaca Hadist

2.	08.30-09.30	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca doa Sebelum Belajar • Membahas Tema • Kegiatan Inti
3.	09.30-09.45	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat
4.	09.45-10.00	<ul style="list-style-type: none"> • Recaling dan persiapan pulang
<p>b. Jum'at dan Sabtu kelas Tahfidz</p>		
No	Waktu	Kegiatan
1.	08.00-08.20	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Doa sebelum belajar • Asmaul Husna • Hadits • Menyanyi
2.	08.20-09.15	<ul style="list-style-type: none"> • Muraja'ah • Menghafal • Mengaji • Setoran Hafalan • Doa Sebelum Makan
3.	09.15-09.30	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat
4.	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> • Doa Sesudah makan • Membaca doa-doa harian • Menulis huruf Hijaiyah • Meraja'ah Hafalan hari ini • Muraja'ah hurup hijaiyah • Membaca surah • Doa pulang

LAMPIRAN VI

DATA HASIL DOKUMENTASI

CATATAN DOKUMENTASI

<p>Pengantaran Surat Izin Observasi kepada Kepala Sekolah</p>	 A photograph showing two women wearing hijabs sitting at a small wooden table. The woman on the left, wearing a blue jacket and a grey hijab, is handing a white document to the woman on the right, who is wearing a white long-sleeved shirt and a patterned hijab. They are both smiling. In the background, there is a blue wall, a white fan, and a green door.
<p>Wawancara dengan kepala sekolah</p>	 A photograph showing the same two women from the previous image sitting at the same table. They are both looking down at a document on the table. The woman in the blue jacket is pointing at the document. The woman in the white shirt is also looking at the document. The background is the same as in the first image.
<p>Wawancara dengan Guru Wali Kelas A</p>	


	
<p>Wawancara dengan Guru Wali Kelas A</p>	
<p>Observasi Permainan <i>Outdoor (fun game)</i> Harta Karun, Keluarga Binatang, Papan Titian, Lompat Tali, Ular Tangga, Gajah dan Semut</p>	<p>Foto Sholat Dhuha</p> 
	<p>Foto Pembukaan Pembelajaran</p> 



Foto Kegiatan Inti
1. Permainan Mencari Harta Karun







2. Permainan Keluarga Binatang







3. Permainan Papan Titian





4. Permainan Lompat Tali





5. Ular Tangga





6. Gajah dan Semut





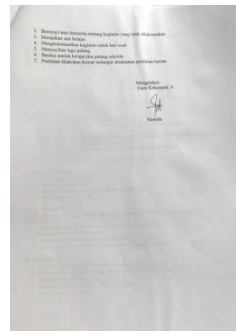
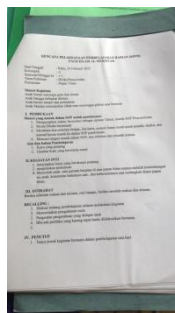
Foto Kegiatan Penutup



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dan Mingguan PAUD Islam Al-Mukhtar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
 KELAS/UMUM : A (Usia 4-5 Tahun)
 SEMESTER : 1 (Minggu 2 dan ke)
 TEMA : LINGKUNGAN&DIRI

Senin, 22 Februari	Selasa, 23 Februari	Selasa, 24 Februari
2.3 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat bermain mainan harta karun. 2.6 anak mampu mematuhi aturan saat permainan mainan harta karun. 2.7 anak mau bergantian saat permainan mainan harta karun. 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan mainan harta karun.	2.3 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan belah ketupat. 2.6 anak mampu mematuhi aturan saat permainan belah ketupat. 2.7 anak mau bergantian saat permainan belah ketupat. 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan belah ketupat.	2.3 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan papan titian. 2.6 anak mampu mematuhi aturan saat permainan papan titian. 2.7 anak mau bergantian saat permainan papan titian. 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan papan titian.
Selasa, 1 Maret	Rabu, 2 Maret	Senin, 7 Maret
2.3 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat Permainan tempat tali. 2.6 anak mampu mematuhi aturan saat Permainan tempat tali. 2.7 anak mau bergantian saat Permainan tempat tali. 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat Permainan tempat tali.	2.3 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat Permainan alat tangga. 2.6 anak mampu mematuhi aturan saat Permainan alat tangga. 2.7 anak mau bergantian saat Permainan alat tangga. 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat Permainan alat tangga.	2.3 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan gajah dan serut. 2.6 anak mampu mematuhi aturan saat permainan gajah dan serut. 2.7 anak mau bergantian saat permainan gajah dan serut. 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan gajah dan serut.



Penilaian Anak Kelompok A



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
 KELOMPOK : A (Usia 4-5 Tahun)
 SEMESTER : I Minggu 2 dan ke3
 TEMA : LINGKUNGAN&DIRIKU

Senin, 22 februari

- Sossem : 2.5 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat bermain mencari harta karun.
- 2.6 anak mampu menaati aturan saat bermain mencari harta karun.
- 2.7 anak mau bergantian saat permainan mencari harta karun.
- 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan mencari harta karun.

Selasa, 23 februari

- Sossem : 2.5 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan keluarga binatang.
- 2.6 anak mampu menaati aturan saat permainan keluarga binatang.
- 2.7 anak mau bergantian saat permainan keluarga binatang.
- 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan keluarga binatang.

Selasa, 24 februari

- Sossem : 2.5 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan papan titian.
- 2.6 anak mampu menaati aturan saat permainan papan titian.
- 2.7 anak mau bergantian saat permainan papan titian.
- 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan papan titian.

Selasa, 1 Maret

- Sossem : 2.5 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat Permainan lompat tali.
- 2.6 anak mampu menaati aturan saat Permainan lompat tali.
- 2.7 anak mau bergantian saat Permainan lompat tali.
- 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat Permainan lompat tali.

Rabu, 2 Maret

- Sossem : 2.5 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat Permainan ular tangga.
- 2.6 anak mampu menaati aturan saat Permainan ular tangga.
- 2.7 anak mau bergantian saat Permainan ular tangga.
- 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat Permainan ular tangga.

Senin, 7 Maret

- Sossem : 2.5 anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan gajah dan semut
- 2.6 anak mampu menaati aturan saat permainan gajah dan semut
- 2.7 anak mau bergantian saat permainan gajah dan semut
- 2.10 anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan gajah dan semut

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD ISLAM AL-MUKHTAR

Hari/Tanggal : Senin, 22 Februari 2022
 Kelompok : A
 Semester/Minggu ke : 1/1
 Tema/Subtema : Lingkungan/Sekolah
 Permainan : Mencari Harta Karun

Indikator

1. Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat bermain mencari harta karun.
2. Anak mampu menaati aturan saat bermain mencari harta karun
3. Anak mau bergantian saat permainan mencari harta karun
4. Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan mencari harta karun

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri melalui permainan mencari harta karun
2. Anak dapat menaati peraturan dengan baik
3. Anak dapat menunjukkan sikap bergantian saat permainan mencari harta karun
4. Anak dapat bekerja sama saat permainan mencari harta karun

Materi Kegiatan :

1. Menyebutkan gambar-gambar lingkungan sekolah yang diberikan guru di depan teman-temannya.
2. Menaati peraturan saat permainan mencari harta karun
3. Menunjukkan sikap mau menunggu giliran saat bermain
4. Bekerja sama saat permainan mencari harta karun

I. PEMBUKAAN

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Mengucapkan salam, bersyukur sebagai ciptaan Tuhan, masuk SOP Penyambutan
2. Sholat Dhuha berjamaah
3. Membaca doa sebelum belajar, doa harian, asmaul husna surah-surah pendek, Hadist, sholawat nariyah, tasbih dan asmaul husna masuk ke dalam SOP pembukaan.
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP, doa sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan Pembelajaran

1. Kertas berbentuk bintang

II. KEGIATAN INTI

1. Guru memperlihatkan gambar-gambar lingkungan sekolah seperti wc, kamar mandi, kelas, teras dan lain-lain
2. Guru memperlihatkan Gambar bintang
3. Anak mengamati gambar bintang
4. Guru menyampaikan aturan permainan

5. Guru membagi anak menjadi 2 bagian
6. Guru menggawasi anak saat bermain

III. ISTIRAHAT

Berdoa sebelum makan dan minum, cuci tangan, berdoa sesudah makan dan minum.

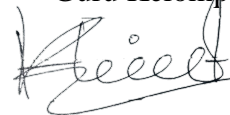
RECALLING :

1. Diskusi tentang pembelajaran selama melakukan kegiatan
2. Menceritakan pengalamannya saat bermain
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

IV. PENUTUP

1. Tanya jawab kegiatan bermain dalam pembelajaran satu hari
2. Bernyayi atau bercerita tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Merapikan alat belajar
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Menyayikan lagu pulang
6. Berdoa setelah belajar/doa pulang sekolah
7. Penilaian dilakukan format terlampir direkaman penilaian harian.

Mengetahui :
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD ISLAM AL-MUKHTAR**

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Februari 2022
 Kelompok : A
 Semester/Minggu ke : 1/1
 Tema/Subtema : Diri sendiri /Panca Indra/Telinga
 Permainan : Keluarga Binatang

Indikator

1. Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan keluarga binatang
2. Anak mampu menaati aturan saat permainan keluarga binatang
3. Anak mau bergantian saat permainan keluarga binatang
4. Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan keluarga binatang

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri melalui permainan keluarga binatang
2. Anak dapat menaati peraturan dengan baik
3. Anak dapat menunjukkan sikap bergantian saat permainan keluarga binatang
4. Anak dapat bekerja sama saat permainan keluarga binatang

Materi Kegiatan :

1. Menyebutkan gambar telinga dan gambar ayam dan kucing yang diberikan guru di depan teman-temannya.
2. Menaati peraturan saat permainan keluarga binatang
3. Menunjukkan sikap mau menunggu giliran saat bermain
4. Bekerja sama saat permainan keluarga binatang

I. PEMBUKAAN

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Mengucapkan salam, bersyukur sebagai ciptaan Tuhan, masuk SOP Penyambutan
2. Sholat Dhuha berjamaah
3. Membaca doa sebelum belajar, doa harian, asmaul husna surah-surah pendek, Hadist, sholawat nariyah, tasbih dan asmaul husna masuk ke dalam SOP pembukaan.
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP, doa sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan Pembelajaran

1. Gambar telinga
2. Gambar ayam dan kucing
3. Tisu untuk menutup mata

II. KEGIATAN INTI

1. Guru memperlihatkan Gambar telinga
2. Guru menjelaskan fungsi telinga
3. Guru memperlihatkan gambar kucing dan ayam

4. Guru menyampaikan aturan permainan
5. Guru menggawasi anak saat bermain

III. ISTIRAHAT

Berdoa sebelum makan dan minum, cuci tangan, berdoa sesudah makan dan minum.

RECALLING :

1. Diskusi tentang pembelajaran selama melakukan kegiatan
2. Menceritakan pengalamannya saat bermain
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

IV. PENUTUP

1. Tanya jawab kegiatan bermain dalam pembelajaran satu hari
2. Bernyayi atau bercerita tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Merapikan alat belajar
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Menyayikan lagu pulang
6. Berdoa setelah belajar/doa pulang sekolah
7. Penilaian dilakukan format terlampir direkaman penilaian harian.

Mengetahui :
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD ISLAM AL-MUKHTAR**

Hari/Tanggal : Rabu, 24 Februari 2022
 Kelompok : A
 Semester/Minggu ke : 1/1
 Tema/Subtema : Diri Sendiri/ Panca Indra/kaki
 Permainan : Papan Titian

Indikator

1. Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan papan titian
2. Anak mampu menaati aturan saat permainan papan titian
3. Anak mau bergantian saat permainan papan titian
4. Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan papan titian

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri melalui permainan papan titian
2. Anak dapat menaati peraturan dengan baik
3. Anak dapat menunjukkan sikap bergantian saat permainan permainan papan titian
4. Anak dapat bekerja sama saat permainan papan titian

Materi Kegiatan :

1. Menyebutkan gambar kaki yang diberikan guru di depan teman-temannya.
2. Menaati peraturan saat permainan papan titian
3. Menunjukkan sikap mau menunggu giliran saat bermain
4. Bekerja sama saat permainan papan titian

I. PEMBUKAAN

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Mengucapkan salam, bersyukur sebagai ciptaan Tuhan, masuk SOP Penyambutan
2. Sholat Dhuha berjamaah
3. Membaca doa sebelum belajar, doa harian, asmaul husna surah-surah pendek, Hadist, sholawat nariyah, tasbih dan asmaul husna masuk ke dalam SOP pembukaan.
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP, doa sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan Pembelajaran

1. Kayu yang panjang
2. Gambar Kaki yang berwarna warni

II. KEGIATAN INTI

1. Memperlihatkan gambar kaki
2. Menjelaskan fungsi kaki
3. Menjelaskan aturan permainan papan titian
4. Menyuruh anak- satu persatu berjalan di atas papan titian supaya melatih keseimbangan sie anak, kelenturan badannya saat , dan keberaniannya saat melangkah diatas ppan titian.

III. ISTIRAHAT

Berdoa sebelum makan dan minum, cuci tangan, berdoa sesudah makan dan minum.

RECALLING :

1. Diskusi tentang pembelajaran selama melakukan kegiatan
2. Menceritakan pengalaman main
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

IV. PENUTUP

1. Tanya jawab kegiatan bermain dalam pembelajaran satu hari
2. Bernyayi atau bercerita tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Merapikan alat belajar
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Menyayikan lagu pulang
6. Berdoa setelah belajar/doa pulang sekolah
7. Penilaian dilakukan format terlampir direkaman penilaian harian.

Mengetahui :
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD ISLAM AL-MUKHTAR**

Hari/Tanggal : Selasa, 1 Maret 2022
 Kelompok : A
 Semester/Minggu ke : 1/1
 Tema/Subtema : Diri Sendiri/Panca Indra/kaki
 Permainan : Lompat Tali

Indikator

1. Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan lompat tali
2. Anak mampu menaati aturan saat permainan lompat tali
3. Anak mau bergantian saat permainan lompat tali
4. Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan lompat tali

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri melalui permainan lompat tali
2. Anak dapat menaati peraturan dengan baik
3. Anak dapat menunjukkan sikap bergantian saat permainan permainan lompat tali
4. Anak dapat bekerja sama saat permainan lompat tali

Materi Kegiatan :

1. Menyebutkan gambar kaki dan tangan yang diberikan guru di depan teman-temannya.
2. Menaati peraturan saat permainan lompat tali
3. Menunjukkan sikap mau menunggu giliran saat bermain
4. Bekerja sama saat permainan lompat tali

I. PEMBUKAAN

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Mengucapkan salam, bersyukur sebagai ciptaan Tuhan, masuk SOP Penyambutan
2. Sholat Dhuha berjamaah
3. Membaca doa sebelum belajar, doa harian,asmaul husna surah-surah pendek, Hadist, sholawat nariyah, tasbih dan asmaul husna masuk ke dalam SOP pembukaan.
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP, doa sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan Pembelajaran

1. Gambar kaki dan tangan
2. Tali yang terbuat dari karet yang berukuran 3-4 meter

II. KEGIATAN INTI

1. Guru memperlihatkan gambar kaki dan tangan
2. Guru menjelaskan fungsi kaki dan tangan
3. Guru memperlihatkan tali
4. Guru menyampaikan aturan bermain
5. Guru mengawasi anak saat bermain lompat tali

III. ISTIRAHAT

Berdoa sebelum makan dan minum, cuci tangan, berdoa sesudah makan dan minum.

RECALLING :

1. Diskusi tentang pembelajaran selama melakukan kegiatan
2. Menceritakan pengalaman main
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

IV. PENUTUP

1. Tanya jawab kegiatan bermain dalam pembelajaran satu hari
2. Bernyayi atau bercerita tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Merapikan alat belajar
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Menyayikan lagu pulang
6. Berdoa setelah belajar/doa pulang sekolah
7. Penilaian dilakukan format terlampir direkaman penilaian harian.

Mengetahui :
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD ISLAM AL-MUKHTAR**

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Maret 2022
 Kelompok : A
 Semester/Minggu ke : 1/1
 Tema/Subtema : Diri Sendiri/Panca Indra/Tangan
 Permainan : Ular Tangga

Indikator

1. Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan ular tangga
2. Anak mampu menaati aturan saat permainan ular tangga
3. Anak mau bergantian saat permainan ular tangga
4. Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan ular tangga

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri melalui permainan ular tangga
2. Anak dapat menaati peraturan dengan baik
3. Anak dapat menunjukkan sikap bergantian saat permainan permainan ular tangga
4. Anak dapat bekerja sama saat permainan lompat tali

Materi Kegiatan :

1. Menyebutkan gambar tangan yang diberikan guru di depan teman-temannya.
2. Menaati peraturan saat permainan ular tangga
3. Menunjukkan sikap mau menunggu giliran saat bermain
4. Bekerja sama saat permainan ular tangga

I. PEMBUKAAN

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Mengucapkan salam, bersyukur sebagai ciptaan Tuhan, masuk SOP Penyambutan
2. Sholat Dhuha berjamaah
3. Membaca doa sebelum belajar, doa harian,asmaul husna surah-surah pendek, Hadist, sholawat nariyah, tasbih dan asmaul husna masuk ke dalam SOP pembukaan.
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP, doa sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan Pembelajaran

1. Gambar tangan

II. KEGIATAN INTI

1. Guru memperlihatkan gambar tangan
2. Guru menjelaskan fungsi tangan
3. Guru menyampaikan aturan permainan
4. Guru mengawasi anak

III. ISTIRAHAT

Berdoa sebelum makan dan minum, cuci tangan, berdoa sesudah makan dan minum.

RECALLING :

1. Diskusi tentang pembelajaran selama melakukan kegiatan bermain
2. Menceritakan pengalaman main
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

IV. PENUTUP

1. Tanya jawab kegiatan bermain dalam pembelajaran satu hari
2. Bernyayi atau bercerita tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Merapikan alat belajar
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Menyayikan lagu pulang
6. Berdoa setelah belajar/doa pulang sekolah
7. Penilaian dilakukan format terlampir direkaman penilaian harian.

Mengetahui :
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD ISLAM AL-MUKHTAR

Hari/Tanggal : Senin, 7 Maret 2022
 Kelompok : A
 Semester/Minggu ke : 1/1
 Tema/Subtema : Diri Sendiri/Panca Indra/Tangan
 Permainan : Gajah dan Semut

Indikator

1. Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat permainan gajah dan semut
2. Anak mampu menaati aturan saat permainan gajah dan semut
3. Anak mau bergantian saat permainan gajah dan semut
4. Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan gajah dan semut

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri melalui permainan gajah dan semut
2. Anak dapat menaati peraturan dengan baik
3. Anak dapat menunjukkan sikap bergantian saat permainan gajah dan semut
4. Anak dapat bekerja sama saat permainan gajah dan semut

Materi Kegiatan :

1. Menyebutkan gambar tangan yang diberikan guru di depan teman-temannya.
2. Menaati peraturan saat permainan gajah dan semut
3. Menunjukkan sikap mau menunggu giliran saat bermain
4. Bekerja sama saat permainan gajah dan semut

I. PEMBUKAAN

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Mengucapkan salam, bersyukur sebagai ciptaan Tuhan, masuk SOP Penyambutan
2. Sholat Dhuha berjamaah
3. Membaca doa sebelum belajar, doa harian, asmaul husna surah-surah pendek, Hadist, sholawat nariyah, tasbih dan asmaul husna masuk ke dalam SOP pembukaan.
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP, doa sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan Pembelajaran

Gambar Tangan

II. KEGIATAN INTI

1. Guru memperlihatkan gambar tangan
2. Guru menjelaskan fungsi tangan
3. Guru menyampaikan aturan permainan
4. Guru mengawasi anak

III. ISTIRAHAT

Berdoa sebelum makan dan minum, cuci tangan, berdoa sesudah makan dan minum.

RECALLING :

1. Diskusi tentang pembelajaran selama melakukan kegiatan bermain
2. Menceritakan pengalaman main
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

IV. PENUTUP

1. Tanya jawab kegiatan bermain dalam pembelajaran satu hari
2. Bernyayi atau bercerita tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Merapikan alat belajar
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Menyayikan lagu pulang
6. Berdoa setelah belajar/doa pulang sekolah
7. Penilaian dilakukan format terlampir direkaman penilaian harian.

Mengetahui :
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
KELOMPOK A
HARI TANGGAL: Senin/22 Februari 2022**

No	Nama Anak	IDIKATOR/KRITERIA PENILAIAN															
		2.5				2.6				2.7				2.10			
		Anak mampu menunjukkan sikap Percaya diri saat bermain mencari harta karun				Anak mampu menaati aturan saat bermain mencari harta karun				Anak mau bergantian saat permainan mencari harta karun				Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan mencari Harta Karun			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Nor Aulia Yumna			✓				✓				✓				✓	
2.	Nur Humairoh Rodhiyah		✓				✓				✓				✓		
3.	Rangga Maulana		✓				✓				✓				✓		
4.	Muhammad Fathan Syafi'i		✓				✓				✓				✓		
5.	Mauza Bayanaka			✓				✓				✓				✓	
6.	Fathimah Basyiro		✓				✓				✓				✓		
7.	Nova Rina Azzahra			✓				✓				✓				✓	
8.	Nor Asifa		✓				✓				✓				✓		
9.	Nor Aulia		✓				✓				✓				✓		

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambut, 22 Februari 2022
Guru kelompok A



Robiatul Adawiyah

**PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
KELOMPOK A
HARI TANGGAL: Selasa/23 Februari 2022**

No	Nama Anak	IDIKATOR/KRITERIA PENILAIAN															
		2.5				2.6				2.7				2.10			
		Anak mampu menunjukkan sikap Percaya diri saat permainan keluarga binatang				Anak mampu menaati aturan saat permainan keluarga binatang				Anak mau bergantian saat permainan keluarga binatang				Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan keluarga binatang			
		B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
1.	Nor Aulia Yumna				✓				✓				✓				✓
2.	Nur Humair oh Rodhiyah		✓				✓				✓				✓		
3.	Rangga Maulana		✓				✓				✓				✓		
4.	Muhammad Fathan Syafi'i		✓				✓				✓				✓		
5.	Mauza Bayanaka				✓				✓				✓				✓
6.	Fathimah Basyiro			✓				✓				✓				✓	
7.	Nova Rina Azzahra				✓				✓				✓				✓
8.	Nor Asifa		✓				✓				✓				✓		
9.	Nor Aulia		✓				✓				✓				✓		

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambut, 23 Februari 2022
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
KELOMPOK A
HARI TANGGAL: Rabu/24 Februari 2022

No	Nama Anak	IDIKATOR/KRITERIA PENILAIAN															
		2.5				2.6				2.7				2.10			
		Anak mampu menunjukkan sikap Percaya diri saat permainan papan titian				Anak mampu menaati aturan saat Permainan papan titian				Anak mau bergantian saat permainan papan titian				Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan papan titian			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Nor Aulia Yumna				✓				✓				✓				✓
2.	Nur Humairoh Rodhiyah		✓				✓				✓				✓		
3.	Rangga Maulana		✓				✓				✓				✓		
4.	Muhammad Fathan Syafi'i		✓				✓				✓				✓		
5.	Mauza Bayanaka				✓				✓				✓				✓
6.	Fathimah Basyiro			✓				✓				✓				✓	
7.	Nova Rina Azzahra				✓				✓				✓				✓
8.	Nor Asifa		✓				✓				✓				✓		
9.	Nor Aulia		✓				✓				✓				✓		

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambut, 24 Februari 2022
 Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
KELOMPOK A
HARI TANGGAL: Selasa/1 Maret 2022**

No	Nama Anak	IDIKATOR/KRITERIA PENILAIAN															
		2.5				2.6				2.7				2.10			
		Anak mampu menunjukkan sikap Percaya diri saat permainan Lompat Tali				Anak mampu menaati aturan saat permainan Lompat Tali				Anak mau bergantian saat permainan lompat tali				Anak mampu bekerja sama dengan teman saat permainan Lompat Tali			
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1.	Nor Aulia Yumna			✓				✓				✓				✓	
2.	Nur Humairoh Rodhiyah		✓				✓				✓				✓		
3.	Rangga Maulana			✓				✓				✓				✓	
4.	Muhammad Fathan Syafi'i			✓				✓				✓				✓	
5.	Mauza Bayanaka				✓				✓				✓				✓
6.	Fathimah Basyiro				✓				✓				✓				✓
7.	Nova Rina Azzahra				✓				✓				✓				✓
8.	Nor Asifa			✓				✓				✓				✓	
9.	Nor Aulia		✓				✓				✓				✓		

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambut, 1 Maret 2022
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
KELOMPOK A
HARI TANGGAL: Rabu/2 Maret 2022**

No	Nama Anak	IDIKATOR/KRITERIA PENILAIAN															
		2.5				2.6				2.7				2.10			
		Anak mampu menunjukkan sikap Percaya diri saat Permainan Ular Tangga				Anak mampu menaati aturan saat Permainan Ular Tangga				Anak mau bergantian saat Permainan Ular Tangga				Anak mampu bekerja sama dengan teman saat Permainan Ular Tangga			
B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B		
1.	Nor Aulia Yumna				✓				✓				✓				✓
2.	Nur Humairoh Rodhiyah			✓				✓				✓				✓	
3.	Rangga Maulana				✓			✓				✓				✓	
4.	Muhammad Fathan Syafi'i				✓			✓				✓				✓	
5.	Mauza Bayanaka				✓			✓				✓				✓	
6.	Fathimah Basyiro				✓			✓				✓				✓	
7.	Nova Rina Azzahra				✓			✓				✓				✓	
8.	Nor Asifa				✓			✓				✓				✓	
9.	Nor Aulia			✓				✓				✓			✓		✓

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambut, 2 Maret 2022
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

**PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
KELOMPOK A
HARI TANGGAL: Senin/7 Maret 2022**

No	Nama Anak	IDIKATOR/KRITERIA PENILAIAN															
		2.5				2.6				2.7				2.10			
		Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri saat Permainan Gajah dan Semut				Anak mampu menaati aturan saat Permainan Gajah dan Semut				Anak mau bergantian saat Permainan Gajah dan Semut				Anak mampu bekerja sama dengan teman saat Permainan Gajah dan Semut			
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1.	Nor Aulia Yumna				✓				✓				✓				✓
2.	Nur Humairoh Rodhiyah			✓				✓				✓				✓	
3.	Rangga Maulana				✓				✓				✓				✓
4.	Muhammad Fathan Syafi'i				✓				✓				✓				✓
5.	Mauza Bayanaka				✓				✓				✓				✓
6.	Fathimah Basyiro				✓				✓				✓				✓
7.	Nova Rina Azzahra				✓				✓				✓				✓
8.	Nor Asifa				✓				✓				✓				✓
9.	Nor Aulia			✓				✓				✓				✓	

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambut, 7 Maret 2022
Guru Kelompok A



Robiatul Adawiyah

LAMPIRAN VII

SURAT DAN PERNYATAAN
SURAT PERMOHONAN PESETUJUAN JUDUL

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani Km 4,5 Banjarmasin, Telp. (0511) 3253939 Fax. (0511) 3274492
Web: www.ftk.isin-antasari.ac.id Email: niand@uin-antasari.ac.id

Banjarmasin, 28 Juni 2021

Nomor:
Perihal: 1 Berkas Proposal
Hal : Mohon Persetujuan Judul Skripsi
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Di-
Tempat

Assalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Norsifa
Nim : 180101080841
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat menerima Proposal Skripsi saya yang berjudul:

“Implementasi *Outdoor (Fun Game)* Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok A Di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kab. Banjar”

Demikian permohonan ini disampaikan, besar harapan saya agar Bapak/Ibu berkenan menerimanya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Mengetahui,
Dosen Penasehat Akademik



Nor Izzatil Hasanah, S.Pd. M.Pd
NU. 201701001

Pemohon



Norsifa
NIM. 180101080841

SK PEMBIMBING




**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 149 TAHUN 2021
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 80 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 Tentang Perubahan Atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 Tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.
- Memperhatikan** : Usul Ketua Jurusan PIAUD Tanggal 26 Juli 2021
- MEMUTUSKAN:**
- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021
- Pertama** : Menunjuk Dan Menugaskan Kepada:
1. Nama : Dra. Rusdiah M.Pd.I.
NIP/NUP : 196709111994032003
Pangkat/Golongan : Pembina/IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing Bidang Bahasa Dan Teknik Penulisan
2. Nama : Nur Izzatil Hasanah, S.Pd, M.Pd
NIP/NUP : 201701001
Pangkat/Golongan : Penata/III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing Bidang Konten Dan Metodologi
- Untuk Membimbing Mahasiswa Penyusun Skripsi:
- Nama : Norsifa
NIM : 180101080841
Jurusan/Prodi : PIAUD
Judul Skripsi : Implementasi *Outdoor (Fun Game)* Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok A Di PAUD Islam Terpadu Al-Mukhtar
- Kedua** : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 26 Juli 2021
DEKAN,


Prof. Dr. H. Juairiah, M.Pd.
NIP. 196001061986032004

- Tembusan:**
1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
 2. Ketua Jurusan;
 3. Dosen Pembimbing;
 4. Arsip.

SURAT IZIN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BIRO SKRIPSI**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: ftk.antasari@gmail.com Web: www.ftk.iain-antasari.ac.id

SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Hari/Tanggal : Jum'at/ 6 Agustus 2021

Judul Proposal Skripsi : IMPLEMENTASI OUTDOOR (FUN GAME) UNTUK
MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK KELOMPOK
A DI PAUD ISLAM TERPADU AL-MUKHTAR

Nama Penyaji /NIM : Norsifa/180101080841

Dosen Pembimbing : 1. Nor Izzatil Hasanah, S.Pd, M.Pd.
2. Dr. Rusdiah, M.Pd.I

Ruang Seminar : Whatsapp Group


Alamat Rumah :

Penanggap Utama : Wenty Safitri


Penanggap Umum : 1. Ghina Azizah
2. Mariatul
3. Nurlaila

Banjarmasin, 12 Oktober 2021


Pembimbing,
(Konten & Metodologi)


Nor Izzatil Hasanah, S.Pd, M.Pd.
NIP. 201701001

Pembimbing,
(Bahasa & Teknik Penulisan)


Dra. Rusdiah, M.Pd.I
NIP. 196709111994032003

Moderator,


Dessy Norfitriani
Nim.180101080834

Catatan :

1. Blanko ditandatangani oleh Pembimbing dan Moderator sewaktu kegiatan seminar dilaksanakan.
2. Blanko ini segera diserahkan ke Biro Skripsi setelah kegiatan seminar dilaksanakan

SK TELAH SEMINAR PROPOSAL

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN BIRO SKRIPSI
	Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4.5 Banjarmasin Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492 Email: ftk.antasari@gmail.com Web: www.ftk.iain-antasari.ac.id
<hr/> SURAT KETERANGAN Nomor: 1359/Un.14/III.1.t/pp.00.9/10/2021	
Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:	
Nama	: NORSIFA
N I M	: 180101080841
Jurusan/Prodi	: PIAUD
Alamat	: Jalan A. Yani Km 13,900 Gambut
adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:	
IMPLEMENTASI OUTDOOR (FUN GAME) UNTUK MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD ISLAM TERPADU AL-MUKHTAR	
Pada Hari/Tanggal	: Jum'at, 6 Agustus 2021
Tempat	: Rumah
Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Banjarmasin, 13 Oktober 2021 Ketua,	
 Mahmudah, M.Pd.I NIP. 198708212015032004	

SURAT PERSETUJUAN RISET

SURAT PERSETUJUAN RISET

Skripsi yang berjudul : "Implementasi *ourdoor (fun game)* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada anak kelompok A"

Ditulis oleh : Norsifa
NIM : 180101080841
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 8 (delapan)
Alamat : Jl. A. Yani Km. 13,900 Rt. 010 Rw 03

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset, dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing, riset akan dilaksanakan pada :

Tempat Riset : PAUD Islam Al-Mukhtar
Daerah Tempat Riset : Jl. Pemajatan Km. 1.300 Pondok Rumbia Mas 2
Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

Banjarmasin , 11 Februari 2022

Mengetahui,

Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi



Nor Izatil Hasanah, S.Pd, M.Pd
NIP. 19671227994031005

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan



Dra. Rusdiah M.Pd.I
NIP.196709111994032003

SURAT RISET



**PEMERINTAH KABUPATEN BANJAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Sekeloa Ujung Desa Bincau No.03 RT.05 RW.03 Telp. (0511) 6749084 Martapura 70651

Martapura 03 Februari 2022

Nomor : 010/035 -Umpeg/Diedik
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth
Wakil Dekan
Fakultas Bidang Akademik dan
Kelembagaan
UIN Antasari
di -
Banjarmasin

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor B-596/Un.14/II.1/PP.00.9/02/2022 tanggal Februari 2022 perihal Izin Penelitian, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

N a m a : **NORSIFA**

NIM : 180101080841

Jurusan/Program Studi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Diberikan izin untuk mengadakan penelitian dengan judul :

" IMPLEMENTASI OUTDOOR (FUN GAME) UNTUK MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD ISLAM AL-MUKHTAR "

Dengan syarat :

1. Sebelum melaksanakan penelitian diharapkan Yang bersangkutan menghubungi Kepala Sekolah tempat penelitian.
2. Kegiatan penelitian yang dilaksanakan hendaknya tidak mengganggu proses belajar mengajar di tempat penelitian.
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian agar menyampaikan satu rangkap tembusan hasil laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banjar.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

A/n, Kepala Dinas
Kasubag Umpeg

Eddy Rachman, S.AP
NIP.19700329 199202 1 001

Tembusan :
1. Kepala Sekolah
2. Mahasiswa Ybs

SURAT RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4.5 Banjarmasin
 Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274462
 Email: fk@uin-antasari.ac.id Web: www.fk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor: B-596 /Un.14/III.1/PP.00.9/02/2022

Yang bertanda tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama	: Norsifa
Nomor Induk Mahasiswa	: 180101080841
Semester	: DELAPAN (VIII)
Alamat	: Jl. A. Km. 13,900 kec. Gambut
Tugas	: Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi Sarjana dengan Judul :

IMPLEMENTAI OUTDOOR (FUN GAME) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD ISLAM AL-MUKHTAR


Tempat yang dituju	: PAUD Islam Al-Mukhtar
Barang yang dibawa	: Saperangkat alat riset
Lamanya Riset	: 2 (Dua) bulan
Dari tanggal	: 18 Februari 2022
Sampai dengan tanggal	: 20 April 2022

Demikian Surat Riset ini diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, Februari 2022
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Kelembagaan,

 Dr. Ahmad Muradi, M.Ag
 NIP. 197808082005011008

Mahasiswa yang bersangkutan,


 Norsifa
 NIM. 180101080841

SURAT RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
 Telepon (0511) 3263938 Faksimile (0511) 3274492
 Email ftk@uin-antasari.ac.id Web www.ftk.uin-antasari.ac.id

REKOMENDASI

Nomor B- 594/Un.14/III.1/PP.00.9/02/2022

Yang bertanda tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

Nama	: Norsifa
Nomor Induk Mahasiswa	: 180101080841
Jurusan	: S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester	: DELAPAN (VIII)
Tahun Akademik	: 2021/2022
Alamat	: Jl. A. Km. 13,900 kec. Gambut

Untuk melakukan kegiatan penelitian / Riset sebagai tindak lanjut dari Penyusunan Skripsi yang berjudul : IMPLEMENTAI OUTDOOR (FUN GAME) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD ISLAM AL-MUKHTAR pada PAUD Islam Al-Mukhtar sejak tanggal 19 Februari 2022 sampai dengan 20 April 2022.

Demikian Surat Rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, Februari 2022
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Kelembagaan


 Dr. Ahmad Muradi, M.Ag
 NIP. 197808082005011006

SURAT RISET



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: rk@uin-antasari.ac.id Web: www.rk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-594 /Un.14/III.1/PP.00.9/02/2022 21 Februari 2022
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : Riset dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. **Kepala PAUD Islam Al-Mukhtar
Kabupaten Banjar**

Martapura

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Norsifa
N I M : 190101080841
Jurusan : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. A. Km. 13,900 kec. Gambut

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,



Abdul Muradi

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari.

STURAT RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
 Telepon (0511) 3253938 Faksimile (0511) 3274492
 Email: rk@uin-antasari.ac.id Web: www.ik.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 556 /Un.14/III.1/PP.00.9/02/2022 12 Februari 2022
 Sifat : Penting
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Hal : Riset dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN BANJAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Norsifa
 N I M : 180101080841
 Jurusan : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Alamat : Jl. A. Km. 13,900 kec. Gambut

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan Bidang Akademik
 Kelembagaan,

Muhammad Muradi

Tembusan :
 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari
 2. Kepala PAUD Islam Al-Mukhtiar

SURAT KETERANGAN LULUS KOMPREHENSIF

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN</p> <p>Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492 Email: ftk@uin-antasari.ac.id Web: ftk.uin-antasari.ac.id</p>
	<p>SURAT KETERANGAN Nomor: B- 5445/Un.14/III.b.1/PP.00.9/11/2021</p>
<p>Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menerangkan bahwa :</p>	
<p>Nama : NORSIFA NIM : 180101080841 Jurusan/Konsentrasi : PIAUD</p>	
<p>Yang bersangkutan benar telah mengikuti Ujian Komprehensif, yang dilaksanakan pada:</p>	
<p>Tanggal : 1 s.d. 15 November 2021</p>	
<p>Berdasarkan hasil <i>Ujian Tertulis</i> (63,00) dan <i>Ujian Praktik Keagamaan</i> (88,57), yang namanya tersebut di atas dinyatakan LULUS dengan Nilai Akhir: 78,34 (B+)</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Banjarmasin, 16 November 2021 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,</p>	
<p> Dr. Hairul Hudaya, M.Ag NIP. 197510232006041003</p>	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. Nama | : Norsifa |
| 2. Tempat, tanggal lahir | : Gambut, 8 Juli 1999 |
| 3. Agama | : Islam |
| 4. Kebangsaan | : Indonesia |
| 5. Status Perkawinan | : Belum Kawin |
| 6. Alamat | : Jl. A. Yani Km 13,900 Rt 10 Rw 03
Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar |
| 7. No. Hp/E-mail | : 088804204519/ sifarahman28@gmail.com |
| 8. Pendidikan | : <ul style="list-style-type: none"> a. RA Sejahtera gambut 2005 b. SDN Gambut 10 2012 c. MTS Modern Puteri Cindai Alus 2015 d. MAN 3 Banjar 2018 |
| 9. Orang Tua | : |
| <u>Ayah</u> | |
| Nama | : Gazali Rahman ALM |
| Pekerjaan | : |
| Alamat | : |
| <u>Ibu</u> | |
| Nama | : Latifah Hani |
| Pekerjaan | : Ibu Rumah Tangga |
| Alamat | : Jl. A. Yani Km 13,900 Gambut |
| 10. Saudara (Jumlah saudara) | : 3 Bersaudara |
| 11. Pengalaman Organisasi/ Kerja | : PAUD Terpadu Al-Madina
PAUD Islam Al-Muktar |

Banjarmasin, 9 Mei 2022

Penulis



Norsifa