

Lampiran 1. terjemahan ayat

LAMPIRAN - LAMPIRAN

No	BAB	Kutipan	Halm	Terjemah
1.	I	<p>Surah Al-Hujarat ayat 13</p> <p>يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ</p>	4	<p>Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal. (QS. Al-Hujarat [49]:13.</p>
2.	I	<i>Unplugged activities</i>	4	Kegiatan tanpa teknologi
3.	I	<i>Unplugged coding</i>	14	Pembelajaran dasar pemograman
4.	I	<i>Problem solving</i>	14	Pemecahan masalah
5.	II	<i>Golden age</i>	17	Masa keemasan anak
6.	II	<i>Life skills</i>	22	Kecakapan hidup
7.	II	<i>Indoor</i>	37	Dalam ruangan
8.	II	<i>Outdoor</i>	37	Luar ruangan
9.	III	<i>Field research</i>	41	Penelitian lapangan
10.	III	<i>Non-numerik</i>	41	Tidak angka
11.	III	<i>Cuk-cuk bimbi</i>	102	Permainan tradisional

Lampiran 2 Pedoman Observasi

No	Indikator	Aspek Perilaku yang Diamati	Ket
1.	Komunikasi	Berinteraksi dengan teman	Anak menyapa, mengajak, atau berbicara dengan teman saat bermain
		Menyampaikan pendapat	Anak mengungkapkan ide, keinginan, atau gagasan dalam kegiatan
		Merespon komunikasi	Anak menjawab, menanggapi, atau mengikuti ajakan teman
		Menggunakan bahasa yang sopan	Anak berbicara tanpa mengejek, berteriak, atau berkata kasar
		Memahami instruksi	Anak mampu mendengarkan dan melaksanakan arahan guru.
2.	Kerja sama	Bergabung dalam kelompok	Anak mau ikut bermain bersama teman
		Berbagi alat/bahan	Anak mau bergantian menggunakan alat permainan
		Membantu teman	Anak menolong teman yang mengalami kesulitan
		Mengikuti aturan	Anak mematuhi aturan yang telah disepakati
		Terlibat dalam kegiatan kelompok	Anak aktif menyelesaikan kegiatan bersama
3.	Saling Menghargai	Menunggu giliran	Anak tidak berebut dan sabar menunggu
		Menghargai pendapat teman	Anak mendengarkan dan tidak memaksakan kehendak
		Tidak merebut alat main	Anak menggunakan alat secara tertib
		Menerima hasil permainan	Anak tidak marah berlebihan saat kalah

No	Indikator	Aspek Perilaku yang Diamati	Ket
		Menunjukkan empati	Anak peduli terhadap teman (menolong/menenangkan)

Lampiran 4 Pedoman Wawancara

Sumber Data	No	Indikator	Pertanyaan
Kepala Sekolah	1.	Pelaksanaan Unplugged	Bagaimana awal mula berdirinya sekolah PAUD Alam Darunnajah?
	2.		Apakah kegiatan <i>unplugged activities</i> diterapkan dalam pembelajaran?
	3.		Bagaimana cara guru memfasilitasi kegiatan?
Guru Kelas B1	4.	Pelaksanaan Unplugged Activities	Jenis permainan <i>unplugged activities</i> apa saja yang biasa dilakukan?
	5.		Apa tujuan guru menerapkan kegiatan <i>unplugged activities</i> ?
	6.		Bagaimana respon anak-anak ketika mengikuti permainan?
	7.		Bagaimana kemampuan anak dalam bekerjasama dengan teman saat mengikuti kegiatan <i>unplugged activities</i> ?
	8.		Apa saja metode yang digunakan guru untuk mengembangkan sosial anak usia dini?
	9.		Bagaimana kemampuan anak dalam berinteraksi dan sikap menghargai teman saat bermain bersama?
	10.		Berapa jumlah siswa dan siswinya
	11.		Bagaimana menyikapi anak yang kurang mau bersosial di masyarakat?
	12.		Bagaimana anak berinteraksi dengan teman saat kegiatan berlangsung?
	13.		Apakah anak aktif berbicara selama kegiatan bermain?
	14.		Bagaimana cara anak memulai komunikasi dengan teman?
	15.		Apakah anak mampu menyampaikan pendapat atau ide saat bermain?

Guru kelas B1	16.	Aspek Komunikasi (Sosial)	Dalam situasi apa anak biasanya mengungkapkan pendapatnya?
	17.		Apakah semua anak berani mengungkapkan ide? Mengapa?
	18.		Bagaimana anak merespon ajakan atau percakapan dari temannya?
	19.		Bagaimana interaksi dua arah antar anak saat bermain?
	21.		Apakah terdapat perubahan kemampuan komunikasi anak setelah mengikuti kegiatan <i>unplugged</i> ?
	22.		Perubahan seperti apa yang paling terlihat?
Guru Kelas B1	23.	Aspek Kerja sama (Sosial)	Bagaimana keterlibatan anak dalam kelompok?
	24.		Apakah anak langsung bergabung atau perlu diarahkan?
	25.		Apakah anak nyaman bekerja dalam kelompok?
	26.		Apakah anak mampu berbagi peran dalam kelompok?
	27.		Bagaimana cara anak menentukan peran?
	28.		Apakah ada anak yang ingin mendominasi?
	29.		Apakah anak mau berbagi alat permainan?
	30.		Bagaimana sikap anak saat harus bergantian?
	31.		Apakah anak pernah menolak berbagi?
	32.		Bagaimana komunikasi anak saat bekerja sama?
	33.		Apakah anak berdiskusi saat menyelesaikan tugas?

	34.		Apakah anak membantu teman secara spontan?
	35.		Dalam situasi apa bantuan itu muncul?
	36.		Apakah anak menerima bantuan dari teman?
	37.		Apakah pernah terjadi konflik dalam kelompok?
	38.		Bagaimana cara anak menyelesaikan konflik tersebut?
	39.		Apakah anak bertahan dalam kelompok sampai akhir kegiatan?
	40.		Apakah kerja sama anak mengalami perkembangan?
	41.		Bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah kegiatan?
Guru kelas B1	42.	Aspek Saling Menghargai (Sosial)	Bagaimana sikap anak terhadap teman saat bermain?
	43.		Apakah anak menunjukkan perilaku menghargai?
	44.		Bagaimana kemampuan anak dalam menunggu giliran?
	45.		Apakah anak sabar atau tidak sabar?
	46.		Bagaimana sikap anak saat mendengar pendapat teman?
	47.		Apakah anak menerima atau menolak pendapat teman?
	48.		Bagaimana sikap anak saat menggunakan alat bersama?
	49.		Apakah anak menjaga alat permainan?
	50.		Apakah anak menunjukkan kepedulian terhadap teman?

	51.		Apakah anak memahami aturan sosial seperti antre dan berbagi?
	52.		Bagaimana sikap anak terhadap aturan tersebut?
	53.		Apakah sikap saling menghargai anak berkembang?

Lampiran 5 Pedoman Dokumentasi

No	Pedoman Dokumentasi
1.	Sejarah berdirinya sekolah PAUD Alam Darunnajah
2.	Identitas Sekolah

3.	Visi, Misi, dan Tujuan PAUD Alam Darunnajah
4.	Keadaan sarana dan prasarana PAUD Alam Darunnajah
5.	Foto kegiatan anak bermain langsung
6.	Foto interaksi, kerja sama, dan saling menghargai anak selama bermain
7.	Catatan guru tentang perkembangan anak

Lampiran 6 Data Hasil Observasi (catatan Lapangan)

CATATAN LAPANGAN 1
(OBSERVASI/PENGAMATAN)

Kode	: CP.1.GB1
Hari/Tanggal	: Senin, 17 November 2025
Waktu Mulai dan Selesai	: 09.30-11.00 WITA
Sumber Data	: Ibu H
Jabatan	: Guru Wali Kelas B1
Objek	: Keterampilan sosial anak melalui bermain klasifikasi bahan alam

Catatan Deskripsi :

Pada hari Senin tanggal 17 November 2025 peneliti mendatangi PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru yang berada di Jl. Trikora Tambak Halayung, Kelurahan Landasan Ulin Tengah, Kecamatan Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. (CP.1.GBI.No.1)

Berdasarkan hasil pengamatan, sebelum kegiatan bermain klasifikasi bahan alam dimulai, guru memberikan materi di kelas dengan bantuan video animasi mengenai perbandingan ukuran, seperti panjang-pendek, tinggi-rendah, dan besar-kecil. Setelah itu, guru menyiapkan permainan di luar kelas yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. (CP.1.GBI No.2)

Sebelum anak mulai, guru mengumpulkan mereka duduk melingkar dan menjelaskan tugas yang harus dilakukan. Anak-anak diminta mencari batu dan daun dengan ukuran berbeda, minimal tiga benda dari tiap jenis, lalu menaruhnya di wadah atau mangkuk plastik yang sudah disiapkan. Setelah instruksi jelas, anak-anak memulai kegiatan berburu batu dan daun di area yang telah ditentukan, sambil tetap mematuhi aturan dan mengikuti arahan guru. (CP.1.GBI.No.3)

Saat bermain berburu alam, anak-anak sangat aktif berkomunikasi dengan teman dan guru ketika mencari serta mengumpulkan batu dan daun. Mereka saling bertanya tentang benda yang ditemui, berdiskusi mengenai cara mencarinya, dan berbagi ide dengan teman-teman. Kegiatan ini membantu anak melatih kemampuan

menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan mengekspresikan perasaan secara aktif.. (CP.1.GBI.No.4)

Kejadian nyata terlihat saat seorang anak menemukan sebungkah batu besar yang tertimbun tanah. Ia segera memanggil temannya dan terjadi diskusi mengenai cara mencarinya: "*Bantu aku, batunya berat sekali, kita congkel pakai ranting ini saja!*". Interaksi ini membuktikan adanya kemampuan berbagi ide dan pemecahan masalah secara kolaboratif melalui komunikasi verbal. Anak-anak tidak bekerja dalam diam mereka terus saling bertanya mengenai karakteristik benda yang ditemui, seperti membandingkan tekstur daun yang halus dan kasar atau warna batu yang berbeda-beda. (CP.1.GBI.No.5)

Kemampuan menyampaikan pendapat terlihat jelas ketika anak-anak mulai mengelompokkan hasil temuan mereka. Salah satu anak menyampaikan argumennya, "*Daun yang coklat ini sudah tua, jangan dicampur dengan yang hijau,*" yang kemudian dijawab oleh temannya dengan sikap mendengarkan dan menyetujui saran tersebut. Proses negosiasi sederhana ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami etika berkomunikasi, yaitu memberi ruang bagi pendapat orang lain sebelum mengambil keputusan kelompok. (CP.1.GBI.No.6)

Selain itu, anak-anak sangat aktif dalam mengekspresikan perasaan mereka secara spontan. Ungkapan kegembiraan seperti, "*Lihat! Aku sudah berhasil ketemu batu yang bagus, aku senang horee!*" menjadi bukti bahwa kegiatan ini mampu memancing ekspresi emosi yang jujur. Guru berperan sebagai fasilitator yang merespons setiap pernyataan anak, sehingga tercipta komunikasi dua arah yang hangat. Secara keseluruhan, aktivitas berburu alam ini menjadi media yang efektif bagi anak untuk melatih keterampilan berbahasa sekaligus mengasah kecerdasan sosial mereka melalui pengalaman langsung. (CP.1.GBI.No.7)

Aspek kerja sama muncul secara spontan sebagai bentuk kepedulian antar sesama. Saat seorang anak menemukan hambatan, seperti batu yang terlalu berat atau daun yang tersangkut di dahan yang tinggi, teman lainnya segera datang untuk memberikan bantuan. Terjadi percakapan dua arah yang menunjukkan proses

berbagi ide dan pemecahan masalah bersama: "*Ayo kita angkat sama-sama supaya lebih ringan!*" atau "*Gunakan ranting ini untuk meraih daun itu, aku akan memegang plastik/wadahmu.*" Tindakan saling menolong ini membuktikan bahwa anak-anak telah mampu menurunkan ego mereka untuk mencapai tujuan kelompok, sembari tetap mengingatkan tugas masing-masing agar koleksi bahan alam mereka lengkap dan rapi. (CP.1.GBI.No.8)

Sikap saling menghargai terlihat sangat menonjol pada momen-momen saat ruang gerak mereka terbatas di area yang sama. Anak-anak menunjukkan kontrol diri yang luar biasa dengan menunggu giliran dengan sabar tanpa perlu diminta berulang kali oleh guru. Mereka tidak saling berebut, melainkan menggunakan komunikasi yang santun untuk meminta izin, seperti: "*Boleh aku mengambil batu yang ada pada dekatmu setelah selesai?*" yang kemudian dijawab dengan ramah oleh temannya: "*Boleh, tunggu ya.*" Interaksi ini mencerminkan kemampuan mendengarkan yang baik serta rasa hormat terhadap ruang pribadi orang lain. (CP.1.GBI.No.9)

Pada akhir kegiatan, guru menginformasikan bahwa waktu bermain telah selesai. Anak-anak kemudian diarahkan untuk mengumpulkan hasil pencarian dan menata kembali alat atau bahan yang telah digunakan. Setelah itu, anak duduk membentuk lingkaran bersama guru. Dalam suasana tersebut, guru mengajak anak melakukan refleksi singkat dengan menanyakan perasaan mereka serta pengalaman selama bermain. Kegiatan penutup ini bertujuan melatih tanggung jawab dan kemampuan anak dalam mengungkapkan pendapat maupun perasaannya. (CP.1.GBI.No.10)

CATATAN LAPANGAN 2

(OBSERVASI/PENGAMATAN)

Kode : CP.2.GB1

Hari/Tanggal	: Rabu, 19 November 2025
Waktu Mulai dan Selesai	: 09.30-11.00 WITA
Sumber Data	: Ibu H
Jabatan	: Guru Wali Kelas B1
Objek	: Keterampilan sosial anak selama bermain balok

Catatan Deskripsi :

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 19 November 2025, peneliti kembali datang ke PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru pukul 08.00 WITA. Pada saat itu kebetulan waktu nya lagi hujan sehingga pembelajaran agak sedikit terlambat dan jumlah anak digabung menjadi dua kelas. (CP.2.GB1.No.1)

Pada kegiatan inti, guru memberikan materi lewat menonton video pada layar smart TV berupa perbandingan ukuran seperti panjang/pendek, besar/kecil, tinggi/rendah, dan terang/gelap. Melalui materi ini guru menyiapkan beberapa media yakni mewarna, mengurutkan ukuran, dan bermain balok. Anak anak dibagi menjadi tiga bagian, kemudian dalam beberapa waktu anak akan melakukan rolling pada setiap kegiatan. (CP.2.GB1.No.2)

Berdasarkan hasil observasi, saat bermain balok anak-anak terlihat aktif berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun bentuk atau menyelesaikan tugas bersama. kegiatan ini membantu anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas, seperti di sekolah dan masyarakat. Selain itu, anak juga tampak belajar menghargai teman dan tidak mengejek ketika bangunan balok yang mereka buat roboh. (CP.2.GB1.No.3)

Komunikasi dua arah yang sangat nyata terlihat ketika anak-anak mulai merancang bentuk bangunan. Terjadi proses negosiasi yang menuntut kemampuan menyampaikan pendapat sekaligus mendengarkan secara aktif. Sebagai contoh, saat menentukan posisi balok, seorang anak akan berkata: "*Menurutku balok segitiga ini bagus untuk atap di atas kotakmu,*" yang kemudian ditanggapi oleh

temannya: *"Ide bagus, tapi tunggu aku selesaikan dindingnya dulu ya."* Dialog spontan ini membuktikan bahwa anak-anak telah mampu menggunakan bahasa untuk berkoordinasi dan menyesuaikan diri dengan keinginan lingkungan sosialnya di sekolah. (CP.2.GB1.No.4)

Di tengah proses pembangunan, aspek bekerja sama dalam kelompok muncul secara spontan melalui pembagian peran yang teratur. Anak-anak terlihat saling berbagi tugas ada yang bertugas mengumpulkan balok berdasarkan ukuran, sementara yang lain fokus pada penyusunan fondasi. Terjadi dialog dua arah yang menunjukkan proses koordinasi yang matang, seperti: *"Aku yang pasang bagian bawah ya, kamu yang cari balok panjang untuk atapnya."* Kerja sama ini membuktikan bahwa anak mulai memahami pentingnya kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama yang lebih besar daripada dikerjakan secara individual. (CP.2.GB1.No.5)

Salah satu momen paling krusial yang teramati adalah saat terjadi kegagalan teknis, seperti ketika bangunan balok yang mereka susun tiba-tiba roboh. Alih-alih merespons dengan emosi negatif, anak-anak menunjukkan kematangan karakter dengan belajar menghargai teman. Tidak terlihat adanya tindakan mengejek atau menyalahkan satu sama lain atas runtuhnya bangunan tersebut. Sebaliknya, muncul percakapan yang menenangkan dan penuh dukungan: *"Tidak apa-apa, ayo kita bangun lagi dari awal, kali ini kita buat yang lebih kuat ya."* (CP.2.GB1.No.6)

Sebelum waktu bermain berakhir, guru menyampaikan pemberitahuan kepada anak-anak agar bersiap menyelesaikan kegiatan bermain. Setelah proses merapikan selesai, anak-anak diarahkan untuk duduk membentuk lingkaran sehingga guru dapat lebih mudah menggali dan menanyakan perasaan anak setelah mengikuti kegiatan bermain. (CP.2.GB1.No.7)

CATATAN LAPANGAN 3

(OBSERVASI/PENGAMATAN)

Kode : CP.3.GB1

Hari/Tanggal	: Selasa, 25 November 2025
Waktu Mulai dan Selesai	: 09.30-11.00 WITA
Sumber Data	: Ibu H
Jabatan	: Guru Wali Kelas B1
Objek	: Keterampilan sosial anak selama bermain lego, balok, dan meronce.

Catatan Deskripsi :

Pada tanggal 25 November 2025 peneliti datang ke PAUD Alam Darunnajah untuk mengamati kegiatan anak-anak khususnya kelas B1. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan anak-anak duduk rapi menghadap papan tulis. Guru kemudian memberikan materi mengenai pengenalan bentuk-bentuk geometri, sambil mengarahkan anak untuk secara mandiri mengamati dan menganalisis berbagai bentuk yang ada di lingkungan kelas. (CP.3.GB1.No.1)

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain. Namun sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan aturan main yang harus dipatuhi oleh anak selama kegiatan berlangsung.

“nah sebelum kita main, ibu mau sebutkan dulu nih aturan main teman teman ikuti ya, aturan main satu sayang teman dua tidak melempar mainan tiga tidak membuang atau injak mainan empat main tidak sambil lari-larian lima main ditempatnya”. (CP.3.GB1.No.2)

Pada kegiatan inti guru mengenalkan angka dengan kartu dan tutup botol jadi anak di perintahkan untuk menghitung menggunakan benda tersebut. Setiap anak di persilahkan maju satu-persatu dengan guru, sisa nya boleh bermain selagi menunggu panggilan dari guru telah disediakan tiga permainan pada setiap sudut ada permainan lego, balok, dan meronce. Sebelum permainan di mulai guru terlebih dahulu menyebutkan aturan main seperti main dengan aman, tidak merusak alat main, saling berbagi dan sayang teman, serta bergiliran. Tiap-tiap permainan memiliki jumlah 5-6 orang dalam satu kelompok, pada saat permainan berlangsung

peneliti mengawasi dan memperhatikan perkembangan sosial apa saja yang muncul yakni seperti komunikasi (menyapa, mengajak main, saling tukar pendapat), kerja sama (saling membantu, mencapai tujuan yang sama, berbagi peran), dan saling menghargai (memberi tempat duduk, berbagi alat main, apresiasi hasil karya teman). (CP.3.GB1.No.3)

Dalam permainan Lego, aspek komunikasi menjadi sangat dominan karena sifat permainannya yang detail. Anak-anak terlihat aktif menyapa teman yang baru bergabung dengan kalimat seperti, "*kamu mau ikut buat istana?*" yang menunjukkan keterbukaan sosial. Saat proses merakit, terjadi saling tukar pendapat yang intens mengenai letak potongan Lego. (CP.3.GB1.No.4)

Ketika seorang anak ingin memasang roda pada kendaraan, teman di sebelahnya memberikan saran: "*Menurutku, rodanya harus yang besar supaya bisa jalan lebih cepat.*" Komunikasi dua arah ini berlanjut pada aksi mengajak main secara kolaboratif, di mana mereka saling mengonfirmasi setiap langkah pembangunan. Interaksi ini membuktikan bahwa Lego menjadi media bagi anak untuk melatih kejelasan berbicara dan keberanian menyampaikan gagasan di hadapan teman sebaya. (CP.3.GB1.No.5)

Permainan balok cenderung membutuhkan tenaga fisik dan koordinasi ruang, sehingga aspek kerja sama muncul dengan kuat. Anak-anak secara otomatis berbagi peran demi mencapai tujuan yang sama, yaitu membangun struktur yang tinggi dan stabil. Ada anak yang bertugas sebagai "pemasok" balok, sementara yang lain bertugas sebagai "arsitek" atau penyusun utama. (CP.3.GB1.No.6)

Sikap saling membantu terlihat saat sebuah bangunan besar hampir roboh; seorang anak dengan sigap menahan fondasi sementara teman lainnya menambahkan balok penguat di bagian bawah. Percakapan yang terjadi sangat terfokus pada tujuan kelompok: "*Tolong ambilkan balok kotak yang itu, aku pegangi supaya tidak jatuh!*" Di sini, anak-anak belajar bahwa keberhasilan sebuah karya besar bergantung pada kontribusi setiap orang dalam tim, yang secara

langsung melatih jiwa kepemimpinan dan rasa tanggung jawab kolektif. .
(CP.3.GB1.No.7)

Berbeda dengan Lego atau balok yang bersifat membangun, meronce lebih bersifat personal namun dilakukan dalam lingkungan kelompok, sehingga aspek saling menghargai menjadi sangat menonjol. Anak-anak menunjukkan sikap menghormati ruang pribadi dengan memberi tempat duduk yang nyaman bagi teman di sebelah mereka agar tidak saling bersenggolan saat memasukkan benang ke lubang manik-manik. (CP.3.GB1.No.8)

Kematangan sosial terlihat saat mereka berbagi alat main, seperti saat seorang anak meminjamkan manik-manik warna tertentu yang sangat diinginkan temannya: *"Ini, ambil saja warna merahku, aku sudah punya banyak."* Selain itu, muncul bentuk apresiasi hasil karya teman secara tulus. Ketika sebuah kalung atau gelang selesai dibuat, teman-temannya memberikan pujian: *"Wah, pola warnamu bagus sekali, seperti pelangi!"* Interaksi ini menciptakan suasana yang suportif, di mana anak belajar menghargai proses kreatif orang lain tanpa adanya rasa iri atau kompetisi yang negatif. (CP.3.GB1.No.9)

Dalam kegiatan penutup, guru terlebih dahulu mengingatkan anak-anak bahwa waktu bermain akan segera berakhir, misalnya dengan memberi aba-aba bahwa lima menit lagi permainan selesai. Setelah waktu habis, guru mengarahkan anak untuk mengumpulkan serta merapikan mainan, kemudian mengembalikannya ke tempat penyimpanan dengan tertib. Selanjutnya, anak-anak diajak berkumpul dan duduk melingkar supaya guru lebih mudah memandu sesi refleksi dan menanyakan kesan maupun perasaan mereka setelah bermain. (CP.3.GB1.No.10)

CATATAN LAPANGAN 4 **(OBSERVASI/PENGAMATAN)**

Kode	: CP.4.GB1
Hari/Tanggal	: Senin, 01 Desember 2025
Waktu Mulai dan Selesai	: 09.30-11.00 WITA
Sumber Data	: Ibu H
Jabatan	: Guru Wali Kelas B1
Objek	: Keterampilan sosial anak selama bermain lego robotik, balok kayu, dan puzzle karpet.

Catatan Deskripsi :

Pada hari Senin, 1 Desember 2025 peneliti mengunjungi PAUD Alam Darunnajah untuk mengamati pelaksanaan *unplugged activities*, seluruh rangkaian aktivitas anak mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru mengenalkan permainan baru yaitu lego robotik kepada anak-anak. Permainan ini dimaksudkan untuk melatih kemampuan berpikir serta memperkenalkan konsep dasar sistem kerja komputer dalam bentuk *unplugged activities*. Guru memberikan arahan singkat mengenai cara menyusun lego dengan berpedoman pada buku petunjuk untuk membentuk pola seperti segitiga, segi empat, dan bentuk lainnya. (CP.4.GB1.No.1)

Berdasarkan observasi anak harus bisa memecahkan masalah dan bagaimana caranya kedua potongan lego bisa digabung dan membentuk algoritma yang ada seperti rumah, segitiga, dan persegi empat. Merka kerap memberikan pertanyaan kepada guru seperti "*Ibu, ini lubangnya tidak mau masuk, bagaimana cara gabunginnya?*" lalu guru menginstruksikan dengan berkata:

"teman-teman coba perhatikan ibu ya, yang ini dimasukan ke dalam lubang sini" (CP.4.GB1.No.2)

Setelah guru memberikan contoh, anak-anak mencoba secara bergantian dengan arahan dari guru. Ada anak yang langsung memahami instruksi, namun sebagian lainnya masih membutuhkan bantuan, mereka saling menunjukkan hasil dengan berkata "*Lihat, ternyata harus ditekan sampai bunyi 'klik' baru dia kuat!*".

Anak-anak terlihat antusias dan aktif berinteraksi ketika meminta bantuan kepada guru. Pada akhir kegiatan, guru mengajak anak-anak meninjau kembali hasil rakitan lego yang telah dibuat. Anak-anak diberikan kesempatan untuk menjelaskan hasil karya mereka dengan percaya diri berkata seperti, "*Ini rumah robotku, ada segitiga di atasnya supaya tidak kehujanan,*" yang kemudian disambut apresiasi hangat dari guru dan teman-temannya (CP.4.GB1.No.3)

Agar pembelajaran lebih efektif, anak dibagi menjadi tiga kelompok karena permainan ini membutuhkan bimbingan yang lebih intensif. Setiap kelompok terdiri dari tiga hingga empat anak. Kelompok yang belum mendapat kesempatan bermain lego robotik diminta menunggu giliran sambil bermain balok kayu dan puzzle karpet yang telah disediakan. (CP.4.GB1.No.4)

Selama kegiatan, anak-anak tampak antusias dan senang mengikuti permainan. Mereka saling menyapa, berdiskusi, serta bekerja sama menyelesaikan tugas. Anak-anak juga terlihat membantu teman yang kesulitan, baik dengan memberi arahan maupun membagikan alat permainan, sehingga kegiatan ini sekaligus melatih keterampilan sosial, empati, dan komunikasi mereka. (CP.4.GB1.No.5)

Komunikasi muncul dalam bentuk koordinasi visual dan instruksi kerja saat bermain balok. Anak-anak terus berbicara untuk menjaga agar bangunan mereka tidak runtuh. "*Jangan taruh yang kecil di bawah, nanti goyang!*" teriak seorang anak memberikan saran kepada temannya saat menyusun fondasi. (CP.4.GB1.No.6)

Aspek kerja sama dan empati muncul secara alami saat terjadi hambatan. Ketika tumpukan balok mulai goyah, terdengar suara seorang anak yang mengingatkan temannya, "*Awas, pegang yang sebelah sana, nanti rubuh!*" (CP.4.GB1.No.7). Mereka saling berbagi tugas ada yang mencari balok panjang, ada yang menjaga keseimbangan. Saat bangunan itu akhirnya tetap roboh, tidak ada tawa ejekan yang terdengar. Sebaliknya, seorang anak justru menepuk bahu temannya dan berkata, "*Jangan sedih, ayo kita buat yang lebih besar lagi*

sekarang." Momen ini adalah bukti nyata bagaimana permainan sederhana mampu melatih kepekaan perasaan dan solidaritas antar teman. (CP.4.GB1.No.8)

Di sudut lainnya, kelompok ketiga sedang bergelut dengan puzzle karpet. Di sini, ketenangan dan kemampuan adaptasi menjadi fokus utama. Anak-anak duduk melingkar, saling menyapa dengan hangat saat mereka menemukan potongan puzzle yang cocok untuk teman di sebelahnya. *"Ini potongan warna merahmu, tadi aku tidak sengaja menemukannya,"* ucap seorang anak sambil menyodorkan kepingan puzzle. (CP.4.GB1.No.9)

Selama permainan berlangsung guru selalu mengawasi dan memperhatikan kegiatan anak-anak, dan pintu depan kelas selalu dalam keadaan tertutup. Pada kegiatan penutup guru menyuruh anak untuk mulai membereskan alat main dan mengembalikan ke dalam tempat nya, anak pun di ajak duduk melingkar di tengah ruang kelas agar mempermudah guru menanyakan kegiatan anak tadi dan perasaan yang di rasakan setelah bermain. (CP.4.GB1.No.10)

CATATAN LAPANGAN 5

(OBSERVASI/PENGAMATAN)

Kode : CP.5.GB1

Hari/Tanggal	: Senin, 02 Desember 2025
Waktu Mulai dan Selesai	: 09.30-11.00 WITA
Sumber Data	: Ibu H
Jabatan	: Guru Wali Kelas B1
Objek	: Keterampilan sosial anak selama bermain <i>cuk-cuk bimbi</i> .

Berdasarkan hasil observasi pada Selasa, 2 Desember 2025, peneliti mengamati pelaksanaan kegiatan permainan *Cuk-Cuk Bimbi* di PAUD. Permainan tradisional dari Kalimantan Selatan ini dilakukan secara berkelompok dan mendorong interaksi langsung antar anak.(CP.5.GB1.No.1)

Permainan dimulai dengan guru mengarahkan anak-anak berkumpul dalam lingkaran di area bermain dan membentuk kelompok yang terdiri dari lima hingga enam anak. Salah satu anak dipilih melalui *hompimpa* untuk berbaring telungkup, sementara anak-anak lainnya secara bergantian meletakkan satu tangan di punggung anak tersebut sambil bernyanyi. Gulungan kertas digunakan sebagai media, digeser dari tangan ke tangan sesuai irama lagu. Saat lagu berhenti, anak yang menunduk menebak siapa yang menyimpan gulungan kertas di kepalan tangan kanan. (CP.5.GB1.No.2)

Pada saat permainan berlangsung, ketika lagu dihentikan secara tiba-tiba, seorang anak terpilih untuk menebak temannya. Anak tersebut terlihat ragu dan menoleh ke arah teman-temannya. Terjadi interaksi seperti guru mengarahkan dengan berkata “*sekarang giliran kamu, siapa teman yang dipilih?*” anak-anak pun menjawab “*aku pilih dia*”. Selama kegiatan berlangsung, anak juga terlihat mengikuti aturan permainan, seperti berhenti ketika lagu selesai dan menunggu giliran. Anak duduk dengan tertib dan tidak saling berebut saat permainan berjalan. (CP.5.GB1.No.3)

Pada aspek komunikasi, rlihat bahwa anak mampu merespon arahan guru dan berinteraksi dengan teman, meskipun tingkat keberanian dalam menyampaikan

pendapat masih berbeda-beda. Beberapa anak sudah mampu berbicara dengan jelas, sedangkan yang lain masih terlihat ragu dan membutuhkan dukungan dari lingkungan sekitar. (CP.5.GB1.No.4)

Dalam aspek keterampilan kerja sama, anak menunjukkan keterlibatan dalam mengikuti jalannya permainan secara bersama-sama. Anak mematuhi aturan permainan, seperti berhenti saat lagu selesai dan mengikuti giliran. Pada suatu kejadian, seorang anak terlihat membantu temannya yang kurang memahami alur permainan anak dengan inisial F mengatakan "*Kalau lagunya berhenti, kamu harus pilih teman*" anak F merespon "*Oh, gitu ya*" anak F "*Iya, nanti jangan lupa lagi*". Interaksi tersebut menunjukkan adanya kerja sama dan saling membantu antar anak dalam memahami aturan permainan. (CP.5.GB1.No.5)

Pada aspek sikap saling menghargai, anak terlihat mampu menunggu giliran dengan tertib tanpa berebut. Selain itu, anak juga menunjukkan sikap menghargai teman, seperti tidak mengejek ketika ada teman yang salah atau ragu dalam menjawab. Dalam satu situasi, ketika seorang anak salah menebak, terlihat respon berikut: (CP.5.GB1.No.6)

Anak A : "*Bukan aku*"

Anak S : "*yahh salah, lalu siapa?*"

Anak lain : "*dia, sekarang kita gantian*"

Guru : "*gak papa, ayo coba main lagi*"

Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami pentingnya sikap saling menghargai dalam bermain bersama. (CP.5.GB1.No.7)

Secara keseluruhan, permainan ini berlangsung interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam melatih kemampuan sosial, konsentrasi, komunikasi, serta kerja sama anak. Pada aspek saling menghargai, kegiatan yang dilakukan secara berkelompok membantu anak memahami adanya hak dan kewajiban dalam interaksi sosial. Anak belajar menahan diri, menunggu giliran, serta menunjukkan kepedulian terhadap perasaan teman. Selain itu, anak juga mulai mampu menerima aturan yang telah disepakati bersama. Proses perkembangan tersebut berlangsung

secara bertahap dan alami karena anak terlibat langsung dalam pengalaman sosial yang konkret dan bermakna. (CP.5.GB1.No.8)

CATATAN LAPANGAN 6
(OBSERVASI/PENGAMATAN)

Kode : CP.6.GB1

Hari/Tanggal	: Senin, 08 Desember 2025
Waktu Mulai dan Selesai	: 09.30-11.00 WITA
Sumber Data	: Ibu H
Jabatan	: Guru Wali Kelas B1
Objek	: Keterampilan sosial anak selama bermain engklek.

Catatan Deskripsi :

Di awal kegiatan, guru mengarahkan anak-anak menuju halaman sekolah dengan berbaris membentuk kereta api. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan memperkenalkan permainan engklek sebagai upaya mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Kegiatan dimulai dengan penjelasan aturan permainan engklek oleh guru, anak-anak memperhatikan cara melompat menggunakan satu kaki dan aturan melempar gaco (penanda). Setelah itu, anak mencoba memainkan satu-persatu secara bergiliran. (CP.081225.GB1.1)

Saat permainan berlangsung, anak terlihat antusias dan bersemangat. Mereka berbaris untuk menunggu giliran. Beberapa anak saling mengingatkan aturan, seperti tidak menginjak garis dan harus melompat dengan satu kaki pada kotak tertentu. Ketika ada teman yang kehilangan keseimbangan, anak lain memberikan semangat dan mengatakan coba lagi atau hati-hati garisnya (CP.081225.GB1.2)

Berdasarkan hasil observasi, permainan engklek menstimulasi perkembangan keterampilan sosial anak, khususnya dalam aspek kepatuhan terhadap aturan, kemampuan menunggu giliran, komunikasi, sikap saling menghargai, serta pengendalian emosi. Interaksi yang terjadi selama permainan menunjukkan bahwa anak mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok dan memahami pentingnya kerja sama dalam suasana bermain yang kondusif. (CP.081225.GB1.3)

Anak menunjukkan interaksi yang aktif melalui percakapan selama kegiatan berlangsung. Ketika seorang anak mulai bermain, teman-temannya memberikan arahan secara langsung seperti “*Garis nya jangan sampai ke injak*” atau “*Ambil*

batu nya di sana". Selain itu, ketika anak selesai bermain percakapan lanjutan pun terjadi seperti "*Tadi kamu hampir jatuh tau*" anak F pun menjawab "*iya, tadi agak susah menyeimbangkan nya tapi ini sangat seru!!*". Percakapan tersebut menunjukkan bahwa anak mampu berinteraksi, merespon, serta menyampaikan pendapat secara sederhana selama kegiatan berlangsung. (CP.6.GB1.3)

Pada aspek keterampilan kerja sama, terlihat ketika anak saling membantu dan mendukung satu sama lain selama permainan. Dalam satu kejadian, seorang anak terlihat saling mengingatkan aturan permainan dengan berkata "*Pakai kaki satu saja, gak boleh pakai dua kaki*" "*Lompat-lompat*". Pada saat antrian berlangsung, anak juga menunjukkan kerja sama dengan menjaga ketertiban. Ketika ada anak yang mencoba maju sebelum gilirannya, teman lain mengingatkan "*belum giliran mu, habis ini giliran nya si A*" anak S pun merespon "*betul, tadi aku duluan urutan nya*". Hal ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya terlibat secara individu, tetapi juga berperan dalam menjaga jalannya permainan secara bersama-sama. (CP.6.GB1.No.3)

Pada aspek sikap saling menghargai, terlihat ketika anak mampu menunggu giliran dengan tertib tanpa berebut. Anak-anak berdiri di sisi permainan sambil menunggu dengan sabar, meskipun ada beberapa anak yang awalnya ingin mendahului, namun kemudian mengurungkan niatnya setelah diingatkan. Selain itu, sikap menghargai juga terlihat ketika anak memberikan respon terhadap hasil permainan temannya. Dalam satu kejadian, seorang anak gagal menjaga keseimbangan dan menginjak garis, kemudian keluar dari permainan. Anak lain memberikan respon sebagai berikut: (CP.6.GB1.No.3)

Anak N : "*Yahh, kena garis yaa?*"

Anak K : "*Iyaa, jadi kalah deh*"

Anak N : "*Gapapa, nanti coba lagi*"

Tidak terlihat adanya ejekan, melainkan respon yang menunjukkan penerimaan terhadap teman. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap menghargai, seperti memberi kesempatan

kepada teman, tidak memaksakan giliran, serta memberikan respon positif terhadap teman. (CP.6.GB1.No.3)

Pada penutup kegiatan, guru menyampaikan bahwa waktu bermain engklek telah berakhir dan mengarahkan anak untuk berkumpul kembali dengan tertib. Anak-anak kemudian diajak duduk bersama dan diberi kesempatan untuk menceritakan perasaan mereka setelah mengikuti permainan. Beberapa anak terlihat antusias saat menyampaikan bahwa mereka merasa senang dan menikmati kegiatan tersebut. Guru juga memberikan apresiasi atas sikap anak yang sudah mau menunggu giliran, mematuhi aturan, dan saling menghargai selama permainan berlangsung. Setelah kegiatan refleksi singkat selesai, anak-anak diarahkan untuk kembali ke kelas secara rapi dan teratur. (CP.081225.GB1.4)

CATATAN LAPANGAN 7
(OBSERVASI/PENGAMATAN)

Kode	: CP.7.GB1
Hari/Tanggal	: Selasa, 15 Desember 2025
Waktu Mulai dan Selesai	: 09.30-11.00 WITA
Sumber Data	: Ibu H
Jabatan	: Guru Wali Kelas B1
Objek	: Keterampilan sosial anak selama bermain lego, puzzle karpet dan balok.

Catatan Deskripsi :

Pada 15 Desember 2025, peneliti kembali melakukan observasi di PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru. Kegiatan diawali dengan guru yang sudah membagi alat main pada beberapa sudut tempat dengan berbagai macam jenis permainan, permainan lego dan puzzle karpet lebih digemari anak perempuan dibanding anak laki laki sehingga jumlah anak bermain lego lebih dominan perempuan. Sedangkan balok lebih disukai oleh anak laki-laki. (CP.7.GB1.No.1)

Pada tahap kegiatan inti, guru menyediakan tiga pilihan permainan, yaitu balok, puzzle karpet dan lego, yang diletakkan pada sudut kelas sebagai pusat aktivitas. Sebelum bermain, guru menegaskan aturan yang harus dipatuhi, seperti bersikap baik kepada teman, tidak melempar mainan, berbagi, menjaga keselamatan, dan bergiliran saat menggunakan alat permainan. Selama proses bermain, keterampilan sosial anak tampak berkembang melalui interaksi yang terjadi. Anak saling menyapa, mengundang teman untuk bermain bersama, serta melakukan percakapan sederhana ketika menyusun bangunan. Mereka juga menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan saling membantu dan menyelesaikan permainan secara berkelompok. (CP.7.GB1.No.2)

Saat kegiatan bermain lego, anak-anak duduk berkelompok di dalam kelas dengan berbagai potongan lego yang diletakkan di tengah. Anak-anak terlihat langsung mengambil beberapa bagian lego dan mulai menyusun sesuai dengan ide

masing-masing, baik secara individu maupun bersama teman. Pada awal kegiatan, terlihat beberapa anak berdiskusi mengenai bentuk yang akan dibuat. Salah satu kelompok tampak bersepakat untuk membuat bangunan rumah. Dalam proses tersebut, terjadi interaksi komunikasi antar anak: (CP.7.GB1.No.3)

Anak S : *“kita buat rumah saja”*

Anak H : *“boleh, aku buat atap nya”*

Anak S : *“aku buat pintu nya”*

Selama proses penyusunan, anak terlihat terus berkomunikasi untuk menyesuaikan bentuk bangunan. Dalam satu situasi, anak memberikan saran kepada temannya seperti *“yang ini jangan pasang di atas, nanti jatuh”*. Selain itu, terdapat juga anak yang bertanya kepada temannya ketika mengalami kesulitan anak A berkata *“ini pasang nya bagaimana?”* anak K menjawab *“di sama rata kan dulu posisi nya baru bisa masuk”*. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa anak aktif menyampaikan pendapat, bertanya, serta merespon teman selama kegiatan berlangsung. (CP.7.GB1.No.4)

Pada aspek keterampilan kerja sama, terlihat ketika anak berbagi peran dan saling membantu dalam menyusun lego. Dalam satu kelompok, anak tampak bekerja bersama untuk menyelesaikan bangunan anak H berkata: *“aku pasang bagian bawah nya dulu, kamu bagian atas nya”* anak J merespon: *“okey, aku mau pakai warna ini yaa”*. Selain itu anak juga terlihat berbagi alat tanpa konflik mereka menggunakan kata yang sopan saat berbicara anak F berkata *“kamu masih pakai gak yang ini?, boleh gak aku pinjam?”* anak S berkata *“iya, ambil saja”*. Hal ini menunjukkan adanya kerja sama dalam bentuk berbagi, membantu, dan menyelesaikan tugas bersama. (CP.7.GB1.No.5)

Pada kegiatan puzzle karpet, anak-anak duduk di lantai dengan tenang sambil menyusun potongan puzzle. Beberapa saat kemudian salah satu anak mendekati dan ikut bermain bersama. Selama kegiatan berlangsung anak terlihat aktif berkomunikasi dalam menentukan posisi potongan puzzle anak S berkata *“ini cocok di sini?”* anak A *“coba pasang sebelah sini”* anak S *“oh iya, baru pas”*. Selain itu,

anak juga saling bertanya saat mengalami kesulitan, interaksi ini menunjukkan adanya komunikasi dua arah dalam menyelesaikan tugas bersama. (CP.7.GB1.No.6)

Pada kegiatan bermain balok, anak duduk berkelompok dan mulai menyusun balok menjadi berbagai bentuk seperti menara dan bangunan. Anak terlihat fokus dan terlibat aktif sejak awal kegiatan. Mereka mulai berdiskusi mengenai bentuk yang akan di buat anak F berkata "*kita buat menara saja*" anak N merespon "*aku buat atap nya*" anak F "*oke, aku buat bawah nya dulu*". Selama proses berlangsung terkadang anak juga memberikan saran anak F berkata "*jangan terlalu tinggi nanti jatuh, pelan-pelan saja*" anak juga saling membantu dalam menyusun balok anak S berkata "*tolong pegangkan dulu sebentar, aku perbaiki bagian sini*" anak F menjawab "*iya*". (CP.7.GB1.No.7)

Pada kegiatan penutup, guru menginformasikan bahwa waktu bermain telah usai. Anak-anak pun segera membereskan dan menyimpan kembali alat permainan pada tempat yang telah disediakan. Setelah itu, guru melakukan refleksi sederhana dengan menanyakan keadaan serta perasaan anak setelah menyelesaikan kegiatan bermain. (CP.7.GB1.No.8)

Lampiran 7 Catatan lapangan Wawancara

CATATAN LAPANGAN 1

(WAWANCARA KEPALA SEKOLAH)**Kode : CWKS****1. Jadwal Wawancara**

Hari/Tanggal : Jum'at, 21 November 2025

Waktu Mulai dan Selesai : 10.00 – 10.30 WITA

2. Identitas Informan

Nama : S

JK : Perempuan

Jabatan : Kepala Sekolah

3. Pertanyaan Informan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula berdirinya sekolah PAUD Alam Darunnajah?	PAUD Alam Darunnajah awal mula berdiri dikelola oleh Yayasan Darunnajah Al-Habsyi di bawah kepemimpinan Bapak Said Zean Al-Habsy, S.Pd.I. Lembaga ini resmi nya pada tanggal 7 Januari 2018 tahun lalu dengan jumlah peserta didik awal sebanyak 9 anak pada semester pertama. Pada semester berikutnya, jumlah bertambah menjadi 19 anak, dan dari tahun ke tahun terus bertambah hingga mencapai 60 peserta didik saat ini. Lembaga ini juga mempunyai program yang baru dilaksanakan nama nya pasar literasi jadi program ini bertujuan untuk mengembangkan bahasa anak. (CWKS.1)
2.	Apakah kegiatan <i>unplugged activities</i> diterapkan dalam pembelajaran dikelas?	Iya, kami berusaha membuat pembelajaran jadi menyenangkan agar anak tidak mudah bosan, seperti yang kita tau dunia anak kan memang bermain jadi kita tidak bisa membantah hal itu. Kegiatan <i>unplugged</i> sering kami terapkan baik dalam ruangan dan luar apalagi sekolah kita kan alam maka interaksi dengan alam dan sekitar lebih kami tekankan, namun kami juga tidak menutup mata dengan dunia digital maka kami balance kan antara aktivitas komputer dan yang tidak dalam sehari-hari tergantung tujuan pembelajaran. (CWKS.2)

No	Pertanyaan	Jawaban
3.	Bagaimana cara guru memfasilitasi kegiatan?	Guru harus berperan aktif dalam memfasilitasi kegiatan dengan peralatan secara lengkap, terlebih menyiapkan lingkungan bermain yang kondusif dan aman. (CWKS.3)
4.	Bagaimana cara sekolah menyampaikan perkembangan anak disekolah kepada orang tua murid?	Sekolah kami selalu mengadakan pertemuan dengan orang tua murid entah lewat acara yang diadakan seperti rencana karya wisata, kegiatan seni anak, dan acara islami contoh nya isra' mi'raj kemarin ataupun cuma kegiatan pertemuan dengan orang tua murid saja yang di lakukan per tiga bulan dan per enam bulan . Tujuan pertemuan ini agar orang tua dan guru dapat memaksimalkan perkembangan anak dengan optimal serta membantu mengatasi misalkan terjadi suatu masalah yang sedang anak alami. (CWKS.4)
5.	Bagaimana cara guru mengembangkan kemampuan sosial anak di PAUD Alam Darunnajah?	Jadi untuk ke sosial itu, lebih kepada bermain yang dipimpin oleh guru atau pun bermain bebas. Nah jadi dalam sosial anak-anak di stimulasi saat kegiatan nya seperti menolong, kerja sama, dan berinteraksi. Misal saat bermain anak perlu bantuan, maka anak membantu secara inisiatif karena anak sendiri punya kepekaan yang tinggi. Aspek sosial akan berkembang dengan sendiri nya, melalui bermain guru tidak hanya menekankan perkembangan sosial saja, perkembangan kemampuan yang lain pun akan terstimulasi seperti kognitif, seni, visual, kinestetik, motorik, moral dan lain-lainnya. (CWKS.5)
6.	Bagaimana Evaluasi dalam setiap pembelajaran yang sudah di rencanakan?	Kami setiap pergantian semester selalu mengadakan rapat mengenai evaluasi pembelajaran bersama guru-guru untuk melihat keberhasilan dan kekurangan selama satu semester. Selain itu, kami juga mempertimbangkan masukan dari orang tua murid yang kami dapat melalui lembar kesan dan pesan pada saat pembagian raport. Semua masukan dan hasil evaluasi dibahas dalam rapat sebagai acuan perencanaan

No	Pertanyaan	Jawaban
		pembelajaran dan kegiatan sekolah pada semester selanjutnya. (CWKS.6)
7.	Program apa saja bu, yang di terapkan sekolah pada semester ini untuk mendukung perkembangan anak khususnya aspek sosial?	Ada lumayan banyak, yang baru saja itu pasar literasi, pengembangan program coding, serta pengembangan anak usia dini Holistik Integratif seperti pemantauan NIK, pemantauan pertumbuhan, penyelenggaraan kelas orang tua, pemantauan perkembangan, penerapan hidup bersih dan sehat, kemitraan unit lain, pemberian makanan tambahan dan ketersediaan sanitasi. Ada juga program kornel (komunitas belajar guru), komunitas orang tua, dan Outdoor Learning. (CWKS.7)

Banjarbaru, 21 November 2025

Interview,



Ibu S

Interviewer



Rina Yati

CATATAN LAPANGAN 2
(WAWANCARA GURU KELAS B1)

Kode : CWGKB1

1. Jadwal Wawancara

Hari/Tanggal : Jum'at, 19 Desember 2025

Waktu Mulai dan Selesai : 10.00 – 10.30 WITA

2. Identitas Informan

Nama : Ibu H

JK : Perempuan

Jabatan : Guru Kelas

3. Pertanyaan dan Jawaban

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jenis permainan <i>unplugged activities</i> apa saja yang biasa dilakukan secara <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i> ?	Kalau dalam permainan <i>indoor</i> banyak permainan yang di laksanakan terutama lego, balok, puzzle dan lainnya hampir setiap hari ada, permainan itu sebagai sisipan di dalam pembelajaran. Karena dalam keseleruhan jumlah anak 11 orang tadi tidak semua bisa menulis, mengenal angka tau diangka, sehingga disajikan dalam bermain itu. Bermain sambil belajar setiap bermain kami dampingi seperti pengenalan angka, warna dan bentuk. Jadi permainan sebenarnya tidak direncanakan secara terstruktur namun selalu di masukan kedalam tema pembelajaran. Begitu juga dengan permainan <i>outdoor</i> kami lebih sering memanfaatkan media batu dan daun sebagai kegiatan, sedangkan permainan tradisional digunakan sebagai bentuk perkenalan budaya biasanya sebulan sekali. (CWGKB1.1)
2.	Apa tujuan guru menerapkan kegiatan <i>unplugged activities</i> ?	Dalam setiap kegiatan <i>unplugged activities</i> atau permainan yang kami lakukan di kelas, kami selalu memiliki tujuan perkembangan anak. kegiatan tersebut di rancang untuk menstimulasi tiga elemen perkembangan, yaitu nilai

No	Pertanyaan	Jawaban
		agama dan moral (NAM), jati diri anak, serta STEAN sehingga anak tidak hanya bermain, tapi juga belajar melalui pengalaman langsung. (CWGKB1.2)
3.	Bagaimana respon anak-anak ketika mengikuti permainan <i>unplugged activities</i> ?	Respon anak saat bermain <i>unplugged activities</i> sangat baik. Anak-anak terlihat antusias dan senang mengikuti kegiatan. Mereka aktif berpartisipasi, mau mencoba permainan, serta dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan teman. Anak juga mulai bisa mengikuti aturan dan mengendalikan emosi ketika harus bergantian. (CWGKB1.3)
4.	Bagaimana kemampuan anak dalam bekerjasama dengan teman saat mengikuti kegiatan <i>unplugged activities</i> ?	Jika melihat capaian saat ini, kemampuan kerja sama anak-anak dalam <i>unplugged activities</i> sudah terbilang baik. Namun, memang di awal-awal anak berkegiatan terdapat adanya hambatan dan kesulitan sehingga guru lah disini yang berperan untuk mengarahkan. Misalnya, ketika ada anak yang kade mau berteman atau menarik diri, kami guru lah yang aktif mengarahkan mereka dengan mengajak membentuk kelompok kecil atau menyuruh teman nya untuk mendekati, <i>alhamdulillah</i> sampai sekarang perkembangan mereka berjalan dengan baik dan sesuai harapan. (CWGKB1.4)

No	Pertanyaan	Jawaban
5.	Apa saja metode yang digunakan guru untuk mengembangkan sosial anak usia dini?	Metode pendekatan mengembangkan kemampuan sosial anak pengarahannya berbeda tergantung respon anak. Kalau untuk pembelajaran aktivitas disamakan semua biasanya dibagi menjadi berkelompok-kelompok. Mengenali awal karakter anak, dimulai masa mpls bermain dulu, disini mengenali karakter anak kemudian mencari akar masalah. Misal nih ada yang berkelahi dia duluan bu maka kita harus mendengarkan dari dua belah pihak. Anak Ibu ifah termasuk kelas yang aman, nyaman dikontrol. Misal anak ini dengan anak ini selalu berbicara dengan teman dia, ada juga tidak mau berteman dengan lawan jenis, ada yang tidak memperhatikan, maka kita tukar tempat duduknya secara acak. Peran guru selalu mendampingi dan mengarahkan anak. (CWGKB1.5)
6.	Bagaimana kemampuan anak dalam berinteraksi dan sikap menghargai teman saat bermain bersama?	Kalau soal interaksi, sekarang <i>Alhamdulillah</i> sudah terjalin dengan positif. Memang pasti ada saja drama yang terjadi selama main misal berebut atau kd mau berbagi, tapi di situ lah kami ingatkan kembali aturan yang diucapkan tadi sebelum main sambil kami beri pemahaman kepada anak. Sekarang mereka sudah mulai paham gimana cara menghargai teman, dan tidak egois lagi bahkan mereka mulai mempunyai inisiatif sendiri membantu temannya. (CWGKB1.6)
7.	Berapa jumlah siswa dan siswinya.	Jumlah siswanya ada 5 orang dan siswinya ada 6 jadi total keseluruhan ada 11 orang kelas B1. (CWGKB1.7)

No	Pertanyaan	Jawaban
8.	Bagaimana menyikapi anak yang kurang mau bersosial di masyarakat?	<p>Sebenarnya pendekatannya tidak perlu rumit, yang terpenting adalah tidak memaksa anak. Kita perlu mencari tahu terlebih dahulu apa yang menjadi penyebabnya. Bisa saja karena tahap usianya memang belum sepenuhnya siap, atau ada pengaruh dari lingkungan rumah yang ikut membentuk perilakunya.</p> <p>Langkah yang lebih efektif dapat dimulai melalui kegiatan bermain. Tidak perlu langsung mendorong anak untuk langsung berbaur dengan teman. Berikan dulu aktivitas yang ia sukai, seperti lego, balok, atau puzzle, supaya ia merasa nyaman dan aman. Ketika anak sudah merasa tenang dan percaya diri, barulah secara bertahap diberikan stimulasi untuk membantu mengembangkan kemampuan sosialnya.(CWGKB1.8)</p>
9.	Bagaimana anak berinteraksi dengan teman saat kegiatan berlangsung?	<p>Anak-anak sudah mulai menunjukkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari adanya percakapan sederhana, saling menyapa, serta keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bersama. Interaksi tersebut terjadi secara alami ketika anak merasa nyaman dengan lingkungannya. (CWGKB1.9)</p>
10.	Apakah anak aktif berbicara selama kegiatan bermain?	<p>Sebagian 9 dari 11 anak tergolong aktif dalam berbicara, terutama saat bermain. Namun, masih terdapat beberapa anak yang cenderung pasif dan membutuhkan dorongan dari guru untuk lebih berani berkomunikasi.(CWGKB1.10)</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
11.	Bagaimana cara anak memulai komunikasi dengan teman?	Anak biasanya memulai komunikasi dengan cara sederhana seperti mengajak bermain, memanggil nama teman, atau menunjukkan benda yang sedang dimainkan.(CWGKB1.11)
12.	Apakah anak mampu menyampaikan pendapat atau ide saat bermain?	Anak mulai mampu mengungkapkan pendapatnya, meskipun masih dalam bentuk sederhana, seperti memilih permainan atau menentukan giliran.(CWGKB1.12)
13.	Dalam situasi apa anak biasanya mengungkapkan pendapatnya?	Kemampuan ini sering muncul dalam situasi bermain kelompok atau saat terjadi interaksi antar anak dalam menyelesaikan suatu kegiatan.(CWGKB1.13)
14	Apakah semua anak berani mengungkapkan ide? Mengapa?	Tidak semua anak memiliki tingkat keberanian yang sama. Ada anak yang sudah percaya diri, namun ada juga yang masih malu dan perlu bimbingan.(CWGKB1.14)
15.	Bagaimana anak merespon ajakan atau percakapan dari temannya?	Anak mampu merespon percakapan dengan baik, baik dalam bentuk jawaban maupun tindakan.(CWGKB1.15)
16.	Bagaimana interaksi dua arah antar anak saat bermain?	Interaksi dua arah sudah mulai terlihat, meskipun belum merata pada seluruh anak.(CWGKB1.16)
17.	Apakah terdapat perubahan kemampuan komunikasi anak setelah mengikuti kegiatan <i>unplugged</i> ?	Terdapat perkembangan yang cukup signifikan setelah anak mengikuti kegiatan <i>unplugged</i> , terutama dalam hal keberanian berbicara.(CWGKB1.17)

No	Pertanyaan	Jawaban
18.	Perubahan seperti apa yang paling terlihat?	Anak menjadi lebih aktif, berani menyampaikan ide, serta lebih responsif terhadap teman. (CWGKB1.18)
19.	Bagaimana keterlibatan anak dalam kelompok?	Anak terlibat dalam kegiatan kelompok dan mulai memahami pentingnya kebersamaan dalam menyelesaikan tugas. (CWGKB1.19)
20.	Apakah anak langsung bergabung atau perlu diarahkan?	Sebagian anak dapat langsung bergabung, sementara yang lain masih memerlukan arahan. (CWGKB1.20)
21.	Apakah anak nyaman bekerja dalam kelompok?	Secara umum, anak terlihat cukup nyaman saat bekerja dalam kelompok, terutama ketika kegiatan yang dilakukan bersifat menyenangkan. Rasa nyaman ini terlihat dari keterlibatan anak yang lebih aktif dan interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung. (CWGKB1.21)
22.	Apakah anak mampu berbagi peran dalam kelompok?	Anak mulai belajar untuk berbagi peran dalam kelompok, meskipun belum sepenuhnya merata. Beberapa anak sudah mampu mengambil peran tertentu, sementara yang lain masih perlu diarahkan oleh guru agar tidak hanya mengikuti teman. (CWGKB1.22)
23.	Bagaimana cara anak menentukan peran?	Penentuan peran biasanya terjadi secara spontan, misalnya anak langsung memilih aktivitas yang ingin dilakukan. Namun, dalam beberapa situasi, guru membantu mengarahkan agar pembagian peran lebih merata dan tidak terjadi ketimpangan dalam kelompok. (CWGKB1.23)

No	Pertanyaan	Jawaban
24.	Apakah ada anak yang ingin mendominasi?	Terdapat 1/2 anak yang cenderung ingin mendominasi permainan, misalnya ingin menentukan aturan sendiri atau menguasai alat permainan. Namun, hal ini dapat dikendalikan melalui arahan guru agar anak belajar berbagi dan bekerja sama dengan teman. (CWGKB1.24)
25.	Apakah anak mau berbagi alat permainan?	Anak-anak sudah mulai menunjukkan kemampuan untuk berbagi alat permainan dengan teman, meskipun belum sepenuhnya konsisten. Dalam beberapa situasi, masih diperlukan pengingat dari guru agar anak mau berbagi secara adil. (CWGKB1.25)
26.	Bagaimana sikap anak saat harus bergantian?	Anak mulai belajar untuk bergantian dalam menggunakan alat permainan. Namun, dalam praktiknya masih ada anak yang merasa tidak sabar sehingga perlu diarahkan oleh guru agar dapat menunggu giliran dengan baik. (CWGKB1.26)
27.	Apakah anak pernah menolak berbagi?	Penolakan untuk berbagi masih sesekali terjadi, terutama pada anak yang belum terbiasa bekerja sama. Namun, kondisi ini biasanya dapat diatasi dengan pendekatan dan arahan dari guru. (CWGKB1.27)
28.	Bagaimana komunikasi anak saat bekerja sama?	Saat bekerja sama, anak mulai menunjukkan komunikasi sederhana, seperti berdiskusi ringan, saling memberi tahu, atau mengajak teman untuk melakukan sesuatu bersama. (CWGKB1.28)

No	Pertanyaan	Jawaban
29.	Apakah anak berdiskusi saat menyelesaikan tugas?	Anak sudah mulai berdiskusi, meskipun masih dalam bentuk yang sederhana. Diskusi ini biasanya terjadi saat mereka menentukan cara bermain atau menyelesaikan suatu kegiatan. (CWGKB1.29)
30.	Apakah anak membantu teman secara spontan?	Anak sering menunjukkan sikap membantu teman secara spontan, terutama ketika melihat temannya mengalami kesulitan dalam bermain atau menggunakan alat. (CWGKB1.30)
31.	Dalam situasi apa bantuan itu muncul?	Bantuan biasanya muncul ketika ada teman yang kesulitan, seperti saat menyusun permainan, menggunakan alat, atau saat terlibat dalam konflik kecil. (CWGKB1.31)
32.	Apakah anak menerima bantuan dari teman?	Anak pada umumnya mau menerima bantuan dari teman, terutama ketika mereka mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan adanya interaksi sosial yang positif. (CWGKB1.32)
33.	Apakah pernah terjadi konflik dalam kelompok?	Konflik kecil masih sering terjadi, seperti berebut alat permainan atau perbedaan pendapat. Hal ini merupakan bagian dari proses belajar anak dalam bersosialisasi. (CWGKB1.33)
34.	Bagaimana cara anak menyelesaikan konflik tersebut?	Konflik biasanya diselesaikan dengan bantuan guru, yang mengarahkan anak untuk berkomunikasi dan mencari solusi bersama. Anak mulai belajar untuk meminta maaf dan berdamai dengan teman. (CWGKB1.34)

No	Pertanyaan	Jawaban
35.	Apakah anak bertahan dalam kelompok sampai akhir kegiatan?	Sebagian besar anak mampu bertahan dalam kelompok hingga kegiatan selesai, meskipun ada beberapa yang perlu diingatkan agar tetap fokus. (CWGKB1.35)
36.	Apakah kerja sama anak mengalami perkembangan?	Kemampuan kerja sama anak menunjukkan perkembangan yang cukup baik seiring dengan pelaksanaan kegiatan <i>unplugged</i> . Anak menjadi lebih terbiasa bekerja dalam kelompok. (CWGKB1.36)
37.	Bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah kegiatan?	Sebelum mengikuti kegiatan, anak cenderung bermain sendiri atau sulit berbagi. Namun setelah kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih mampu bekerja sama, berbagi, dan terlibat dalam kelompok. (CWGKB1.37)
38.	Bagaimana sikap anak terhadap teman saat bermain?	Anak-anak menunjukkan sikap yang cukup baik terhadap teman saat bermain. Mereka mulai terbiasa bermain bersama tanpa mengganggu, serta menunjukkan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan bersama teman. (CWGKB1.38)
39.	Apakah anak menunjukkan perilaku menghargai?	Anak mulai menunjukkan perilaku menghargai, seperti memberi kesempatan kepada teman untuk bermain dan tidak merebut alat secara langsung. Namun, sikap ini masih perlu terus dibiasakan agar menjadi konsisten. (CWGKB1.39)
40.	Bagaimana kemampuan anak dalam menunggu giliran?	Anak sudah mulai mampu menunggu giliran, meskipun belum sepenuhnya stabil. Dalam beberapa situasi, anak masih terlihat tidak sabar sehingga perlu diingatkan oleh guru. (CWGKB1.40)

No	Pertanyaan	Jawaban
41.	Apakah anak sabar atau tidak sabar?	Tingkat kesabaran anak masih bervariasi. Ada anak yang sudah cukup sabar, namun ada juga yang masih menunjukkan sikap terburu-buru atau ingin didahulukan. (CWGKB1.41)
42.	Bagaimana sikap anak saat mendengar pendapat teman?	Anak mulai belajar mendengarkan pendapat teman, meskipun belum semua anak mampu fokus dengan baik. Beberapa anak masih cenderung ingin menyampaikan pendapatnya sendiri tanpa mendengarkan terlebih dahulu. (CWGKB1.42)
43.	Apakah anak menerima atau menolak pendapat teman?	Sebagian anak sudah mampu menerima pendapat teman, namun ada juga yang masih ingin mempertahankan pendapatnya sendiri sehingga memerlukan arahan dari guru. (CWGKB1.43)
44.	Bagaimana sikap anak saat menggunakan alat bersama?	Anak mulai mampu menggunakan alat permainan secara bersama-sama, meskipun dalam beberapa kondisi masih terjadi perebutan yang perlu diarahkan oleh guru. (CWGKB1.44)
45.	Apakah anak menjaga alat permainan?	Anak cukup mampu menjaga alat permainan yang digunakan, meskipun masih perlu diingatkan untuk merapikan dan menggunakan alat dengan hati-hati. (CWGKB1.45)
46.	Apakah anak menunjukkan kepedulian terhadap teman?	Anak menunjukkan kepedulian terhadap teman, seperti membantu teman yang kesulitan atau mengajak teman yang belum ikut bermain. (CWGKB1.46)

No	Pertanyaan	Jawaban
47.	Apakah anak memahami aturan sosial seperti antre dan berbagi?	Anak mulai memahami aturan sosial seperti antre dan berbagi, meskipun masih dalam tahap pembiasaan dan belum sepenuhnya konsisten. (CWGKB1.47)
48.	Bagaimana sikap anak terhadap aturan tersebut?	Anak umumnya mengikuti aturan yang diberikan oleh guru, namun dalam praktiknya masih perlu diingatkan agar anak lebih disiplin dalam menerapkan aturan tersebut. (CWGKB1.48)
49.	Apakah sikap saling menghargai anak berkembang?	Sikap saling menghargai pada anak mengalami perkembangan yang cukup baik setelah mengikuti kegiatan <i>unplugged</i> . Anak menjadi lebih terbiasa berbagi, menunggu giliran, serta menunjukkan kepedulian terhadap teman. (CWGKB1.49)

Banjarbaru, 19 Desember 2025

Interview,



Ibu H

Interviewer



Rina Yati

Lampiran 8 Dokumentasi Lapangan Arsip

DOKUMENTASI LAPANGAN ARSIP**Kode : DLA**

Tempat : PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru

KODE	Dokumen Tata Usaha 2025-2026
DLA.1	<p>Sejarah singkat PAUD Alam Darunnajah PAUD Alam Darunnajah merupakan lembaga pendidikan yang dikelola oleh Yayasan Darunnajah Al-Habsyi di bawah kepemimpinan Bapak Said Zean Al Habsy, S.Pd.I. Lembaga ini resmi berdiri pada 7 Januari 2018 dengan jumlah peserta didik awal sebanyak 9 anak pada semester pertama. Pada semester berikutnya, jumlah tersebut meningkat menjadi 19 anak, dan dari tahun ke tahun terus bertambah hingga mencapai 60 peserta didik saat ini. Yayasan yang menaungi PAUD Alam Darunnajah mencakup berbagai unit pendidikan, seperti TK, KB, sekolah penyetaraan, serta TPQ. Layanan TK dan KB di PAUD Alam Darunnajah telah memperoleh akreditasi B (Baik) TK pada tahun 2022 dan KB pada tahun 2023. Selain itu, lembaga ini ditetapkan sebagai sekolah penggerak untuk periode 2022–2025 dan saat ini didukung oleh sebelas orang tenaga pendidik</p>
DLA.2	<p>Identitas sekolah Nama : PAUD Alam Darunnajah Alamat : Jl. Trikora Tambak Halayung Kode Pos : 70723 Kelurahan : Landasan Ulin Tengah Kecamatan : Liang Anggang Kota : Banjarbaru Provinsi : Kalimantan Selatan NPSN : 7002922 Nama Yayasan : Darunnajah Habsy Ketua Yayasan : Said Zean Al-Habsy, S.Pd.I</p>

KODE	Dokumen Tata Usaha 2025-2026																																																
DLA.3	<p>Visi, Misi dan Tujuan PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru</p> <p>Visi ; Mewujudkan peserta didik yang berakhlak mulia, cinta alam, ceria, terampil dan berkarakter profil pelajar Pancasila.</p> <p>Misi :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendidik memberikan keteladanan sopan santun baik perkataan maupun perilaku yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME. Model pembelajaran berbasis alam untuk memenuhi kebutuhan karakteristik peserta didik dengan optimal. Memfasilitasi pengembangan pondasi dasar peserta didik sejak dini. Projek Penguatan Profil pelajar Pancasila. <p>Tujuan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia. Terbentuknya peserta didik yang peduli terhadap lingkungan alam sekitar. Terwujudnya peserta didik yang berkarakter profil pelajar pancasila. 																																																
DLA. 4	<p>Jumlah peserta didik</p> <table border="1" data-bbox="512 1211 1222 1397"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Kelompok</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>KB</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>TK A</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>TK B1</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>TK B2</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>TK B3</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td colspan="2">JUMLAH</td> <td>67</td> </tr> </tbody> </table>	NO	Kelompok	Jumlah	1.	KB	16	2.	TK A	19	3.	TK B1	11	4.	TK B2	10	5.	TK B3	11	JUMLAH		67																											
NO	Kelompok	Jumlah																																															
1.	KB	16																																															
2.	TK A	19																																															
3.	TK B1	11																																															
4.	TK B2	10																																															
5.	TK B3	11																																															
JUMLAH		67																																															
DLA.5	<p>Jumlah Guru</p> <table border="1" data-bbox="512 1509 1177 1939"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Pendidikan Terakhir</th> <th>Jabatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Suhartini, S.Pd.AUD</td> <td>S1 PAUD</td> <td>Kepala Sekolah TU</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Dewi</td> <td>SMAN</td> <td>Guru Relawan</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Aulia Maulida</td> <td>SMAN</td> <td>Guru TK B2 Bendahara KB</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Herlina</td> <td>D1</td> <td>Pengelola KB Guru KB</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Halipah</td> <td>MA</td> <td>Guru TK B1 Bendahara TK</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Wiyana Safitri, S.Pd</td> <td>S1 PAI</td> <td>Koordinator Pendidik Guru TK B3</td> </tr> <tr> <td>7.</td> <td>Rizky Amelia</td> <td>MA</td> <td>Guru Pendamping KB</td> </tr> <tr> <td>8.</td> <td>Gina Ussariah</td> <td>SMAN</td> <td>Wali Kelas KB</td> </tr> <tr> <td>9.</td> <td>Delia Herliana</td> <td>SMAN</td> <td>Guru Pendamping TK A</td> </tr> <tr> <td>10.</td> <td>Alfina Nur Islami, S.Pd</td> <td>S1 PGSD</td> <td>Guru Pendamping TK B2</td> </tr> <tr> <td>11.</td> <td>Mustika Murni</td> <td>SMPN</td> <td>Petugas Kebersihan</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan	1.	Suhartini, S.Pd.AUD	S1 PAUD	Kepala Sekolah TU	2.	Dewi	SMAN	Guru Relawan	3.	Aulia Maulida	SMAN	Guru TK B2 Bendahara KB	4.	Herlina	D1	Pengelola KB Guru KB	5.	Halipah	MA	Guru TK B1 Bendahara TK	6.	Wiyana Safitri, S.Pd	S1 PAI	Koordinator Pendidik Guru TK B3	7.	Rizky Amelia	MA	Guru Pendamping KB	8.	Gina Ussariah	SMAN	Wali Kelas KB	9.	Delia Herliana	SMAN	Guru Pendamping TK A	10.	Alfina Nur Islami, S.Pd	S1 PGSD	Guru Pendamping TK B2	11.	Mustika Murni	SMPN	Petugas Kebersihan
No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan																																														
1.	Suhartini, S.Pd.AUD	S1 PAUD	Kepala Sekolah TU																																														
2.	Dewi	SMAN	Guru Relawan																																														
3.	Aulia Maulida	SMAN	Guru TK B2 Bendahara KB																																														
4.	Herlina	D1	Pengelola KB Guru KB																																														
5.	Halipah	MA	Guru TK B1 Bendahara TK																																														
6.	Wiyana Safitri, S.Pd	S1 PAI	Koordinator Pendidik Guru TK B3																																														
7.	Rizky Amelia	MA	Guru Pendamping KB																																														
8.	Gina Ussariah	SMAN	Wali Kelas KB																																														
9.	Delia Herliana	SMAN	Guru Pendamping TK A																																														
10.	Alfina Nur Islami, S.Pd	S1 PGSD	Guru Pendamping TK B2																																														
11.	Mustika Murni	SMPN	Petugas Kebersihan																																														

KODE	Dokumen Tata Usaha 2025-2026																																																																																																												
DLA.6	Sarana dan Prasarana																																																																																																												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="533 423 576 448">No</th> <th data-bbox="576 423 932 448">Nama barang</th> <th data-bbox="932 423 1023 448">jumlah</th> <th data-bbox="1023 423 1203 448">Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1.</td><td>Timbangan anak</td><td>3</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>2.</td><td>Pengukur tinggi badan</td><td>2</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>3.</td><td>Printer Epson L120</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>4.</td><td>Bak sampah gandeng</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>5.</td><td>Pemotong rumput elektrik</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>6.</td><td>Kipas angin</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>7.</td><td>Jungkitan besi</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>8.</td><td>Panjatan besi</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>9.</td><td>Mesin absen</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>10.</td><td>Karpet pazzel</td><td>4</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>11.</td><td>Alat semprot densifektan</td><td>2</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>12.</td><td>Kotak P3K</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>13.</td><td>Timbangan dewasa</td><td>2</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>14.</td><td>Prosotan + ayunan plastik</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>15.</td><td>Jungkitan karakter</td><td>2</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>16.</td><td>Meja plastik besar</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>17.</td><td>Kursi plastik siswa</td><td>8</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>18.</td><td>Alas jungkitan</td><td>2</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>19.</td><td>Smart TV</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>20.</td><td>Printer canon pixma pc</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>21.</td><td>Sound sistem</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>22.</td><td>Proyektor set</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>23.</td><td>Lemari APE/Arsip</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>24.</td><td>Bakiak</td><td>4</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>25.</td><td>Kursi rapat guru</td><td>6</td><td>Baik</td></tr> <tr><td>26.</td><td>Laptop Acer</td><td>1</td><td>Baik</td></tr> </tbody> </table>	No	Nama barang	jumlah	Keterangan	1.	Timbangan anak	3	Baik	2.	Pengukur tinggi badan	2	Baik	3.	Printer Epson L120	1	Baik	4.	Bak sampah gandeng	1	Baik	5.	Pemotong rumput elektrik	1	Baik	6.	Kipas angin	1	Baik	7.	Jungkitan besi	1	Baik	8.	Panjatan besi	1	Baik	9.	Mesin absen	1	Baik	10.	Karpet pazzel	4	Baik	11.	Alat semprot densifektan	2	Baik	12.	Kotak P3K	1	Baik	13.	Timbangan dewasa	2	Baik	14.	Prosotan + ayunan plastik	1	Baik	15.	Jungkitan karakter	2	Baik	16.	Meja plastik besar	1	Baik	17.	Kursi plastik siswa	8	Baik	18.	Alas jungkitan	2	Baik	19.	Smart TV	1	Baik	20.	Printer canon pixma pc	1	Baik	21.	Sound sistem	1	Baik	22.	Proyektor set	1	Baik	23.	Lemari APE/Arsip	1	Baik	24.	Bakiak	4	Baik	25.	Kursi rapat guru	6	Baik	26.	Laptop Acer	1	Baik
	No	Nama barang	jumlah	Keterangan																																																																																																									
	1.	Timbangan anak	3	Baik																																																																																																									
	2.	Pengukur tinggi badan	2	Baik																																																																																																									
	3.	Printer Epson L120	1	Baik																																																																																																									
	4.	Bak sampah gandeng	1	Baik																																																																																																									
	5.	Pemotong rumput elektrik	1	Baik																																																																																																									
	6.	Kipas angin	1	Baik																																																																																																									
	7.	Jungkitan besi	1	Baik																																																																																																									
	8.	Panjatan besi	1	Baik																																																																																																									
	9.	Mesin absen	1	Baik																																																																																																									
	10.	Karpet pazzel	4	Baik																																																																																																									
	11.	Alat semprot densifektan	2	Baik																																																																																																									
	12.	Kotak P3K	1	Baik																																																																																																									
	13.	Timbangan dewasa	2	Baik																																																																																																									
	14.	Prosotan + ayunan plastik	1	Baik																																																																																																									
	15.	Jungkitan karakter	2	Baik																																																																																																									
	16.	Meja plastik besar	1	Baik																																																																																																									
	17.	Kursi plastik siswa	8	Baik																																																																																																									
	18.	Alas jungkitan	2	Baik																																																																																																									
	19.	Smart TV	1	Baik																																																																																																									
	20.	Printer canon pixma pc	1	Baik																																																																																																									
	21.	Sound sistem	1	Baik																																																																																																									
	22.	Proyektor set	1	Baik																																																																																																									
	23.	Lemari APE/Arsip	1	Baik																																																																																																									
	24.	Bakiak	4	Baik																																																																																																									
25.	Kursi rapat guru	6	Baik																																																																																																										
26.	Laptop Acer	1	Baik																																																																																																										



Lampiran 9 Catatan Dokumentasi Kegiatan



CATATAN DOKUMENTASI KEGIATAN (FOTO)**KODE : CDKF**





Tempat : PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru



No	Kode	Keterangan	Foto
1.	CDKF.1	Pengantaran Surat Izin Penelitian kepada Kepala Sekolah	
2.	CDKF.2	Wawancara dengan Kepala Sekolah	 



No	Kode	Keterangan	Foto
3.	CDKF.3	Wawancara dengan Guru Wali kelas B1/Sentra Alam	 
4.	CDKF.4	Bermain Lego (Anak membuat bangunan bersama)	  


No	Kode	Keterangan	Foto
5.	CDKF.5	Bermain Lego (Anak berdiskusi/membuat kesepakatan)	
6.	CDKF.6	Bermain Lego (Anak berbagi alat main)	





No	Kode	Keterangan	Foto
7.	CDKF.7	Bermain Lego (Membereskan alat main)	
8.	CDKF.8	Bermain Balok (Anak bergiliran mengambil dan saling berbagi)	




No	Kode	Keterangan	Foto
9.	CDKF.9	Bermain Balok (Anak bekerja sama dan berdiskusi untuk mencapai tujuan bersama)	  
10.	CDKF.10	Bermain Balok (Anak membereskan setelah bermain balok)	






No	Kode	Keterangan	Foto
11.	CDKF.11	Bermain Balok (Anak mengikuti aturan dan bermain dengan aman).	
12.	CDKF.12	Bermain Cuk-cuk Bimbi (Anak bermain dengan mengikuti aturan dan menikmati permainan sambil mengingatkan aturan satu sama lain).	




No	Kode	Keterangan	Foto
13.	CDKF.13	Bermain <i>Cuk-cuk Bimbi</i> (Anak menikmati permainan sambil berinteraksi satu sama lain).	
14.	CDKF.14	Bermain Robotik Lego (Guru mengenalkan permainan dan menjelaskan cara serta aturan main nya).	

No	Kode	Keterangan	Foto
15.	CDKF.15	Bermain Robotik Lego (Anak mencoba mengerjakan sendiri dengan bantuan arahan dari guru).	


No	Kode	Keterangan	Foto
16.	CDKF.16	<p>Bermain Puzzle Karpet (Anak berinteraksi dengan membagi tugas dan peran masing-masing).</p>	 
17.	CDKF.17	<p>Bermain Puzzle Karpet (Anak bekerja sama dan saling membantu terhadap satu sama lain)</p>	 

No	Kode	Keterangan	Foto
18.	CDKF.18	Bermain Puzzle Karpet (Anak membuat puzzle sesuai dengan imajinasi mereka).	
19.	CDKF.19	Bermain Meronce (Anak mengerjakan roncean dengan arahan dari guru mengikuti pola yang sudah di tentukan)	 

No	Kode	Keterangan	Foto
20.	CDKF.20	Bermain Meronce (Anak saling membantu dan mengerjakan bersama-sama).	
21.	CDKF.21	Bermain Engklek/Badamprak (Anak mendengarkan arahan dari guru sambil mempratikan permainan, interaksi terjadi secara aktif pada bagian tanya jawab mengenai cara berjalan nya main engklek).	  
22.	CDKF.22	Bermain Engklek/Badamprak (Perkembangan sosial mereka terlihat saat anak ikut membantu mengarahkan teman nya dan menjaga ketertiban selama permainan berlangsung).	

No	Kode	Keterangan	Foto
			
23.	CDKF.23	<p>Bermain klasifikasi bahan alam (Anak berbaris rapi mendengarkan arahan dari guru mengenai aturan dan cara bermain klasifikasi bahan alam).</p>	
24.	CDKF.24	<p>Bermain klasifikasi bahan alam (Anak mulai berpencar mencari bahan yang disuruh dan perkembangan sosial anak terlihat satu sama lain saat anak mulai peduli dan bekerja sama dengan teman sebayanya.)</p>	

No	Kode	Keterangan	Foto
			
25.	CDKF.25	Alat Permainan <i>Unplugged Activities.</i>	

No	Kode	Keterangan	Foto
26.	CDKF.25	Penutup Kegiatan.	

Lampiran 10 Triangulasi data

No	Fokus	Catatan Lapangan/ Observasi	Catatan Wawancara	Catatan Dokumentasi
1.	Perkembangan keterampilan sosial anak usia dini selama kegiatan <i>unplugged activities</i> tersebut berlangsung	CP.3.GB1.No.4 CP.4.GB1.No.6 CP.4.GB1.No.1 CP.4.GB1.No.2 CP.4.GB1.No.3 CP.7.GB1.No.4 CP.6.GB1.No.3 CP.2.GB1.No.5 CP.3.GB1.No.9 CP.1.GBI.No.8 CP.7.GB1.No.5 CP.6.GB1.No.3 CP.1.GBI.No.9	CWGKB1.17 CWGKB1.14 CWGKB1.21 CWGKB1.30 CWGKB1.22 CWGKB1.19 CWGKB1.39 CWGKB1.41 CWGKB1.47	CDKF.4 CDKF.9 CDKF.12 CDKF.13 CDKF.14 CDKF.15 CDKF.16 CDKF.17
2.	Jenis-jenis kegiatan <i>unplugged activities</i> yang diterapkan di PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru	CP.1.GBI.No.2 CP.3.GB1.No.3 CP.4.GB1.No.4 CP.6.GB1.No.1 CP.5.GB1.No.4	CWGKB1.17 CWGKB1.19	CDKF.25 CDKF.25 CDKF.25 CDKF.25 CDKF.25 CDKF.25

Lampiran 11 RPPM Kelas B1 Sentra Alam

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM				
Visi : Mewujudkan murid yang berkompetensi , cinta alam sebagai bekal menuju masa depan yang cemerlang pribadinya				
Identitas	Nama Sekolah	: Paud Alam Darunnajah		
	Pengajar	: Hj.Halipah Hani		
Identifikasi	Kelompok Usia	: 5-6 Tahun		
	Fase	: Pondasi		
	Tema Pembelajaran	: Kreativitas ku		
	Dimensi Profil Lulusan			
Desain Pembelajaran Pengalaman Belajar	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 1	<input type="checkbox"/> DPL 2	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 3	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 4
	Keluhan dan ketawaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	Kewargaan	Penalaran Kritis	Kreativitas
	<input type="checkbox"/> DPL 5	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 6	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 7	<input type="checkbox"/> DPL 8
	Kolaborasi	Kemandirian	Kesehatan	Komunikasi
	Capaian Pembelajaran			
	Nilai Agama dan Budi Pekerti			
	<ul style="list-style-type: none"> Murid merefleksikan pentingnya kebersihan diri sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. 			
	Jari Diri			
<ul style="list-style-type: none"> Murid menjelaskan sebab- akibat emosi yang dirasakan. Murid merefleksikan emosi yang ia rasakan dengan ekspresi dan respon tubuhnya. 				
Dasar-Dasar Literasi dan STEAM				
<ul style="list-style-type: none"> Murid menulis kata menjadi kalimat yang bermakna. Contoh tujuan pembelajaran untuk membangun dasar matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni: Murid memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda termasuk simbol. Murid melakukan penjumlahan atau pengurangan sederhana menggunakan alat bantu visual 				
Praktik Pedagogis :				
Demonstrasi, Praktek Langsung, Bermain Peran, Presentasi, Tanya Jawab.				
Kemitraan Pembelajaran :				
Kepala Sekolah, Rekan sejawat dan orang tua				
Lingkungan pembelajaran :				
Sarana Prasarana : Bahan daur ulang				
Budaya belajar : Rasa Ingin tahu, berimajinasi, memperluas ide				

	<p>Alat dan Bahan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Cerita 2. APE Berbasis STEAM <ul style="list-style-type: none"> • Balok dan lego • Roncean • Biji-Bijian • Papan mengenal huruf dan angka • Kartu huruf dan angka 3. Buku LKS <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis • Crayon 4. Benda-benda yang ada di sekitar 5. Karton warna 6. Botol air mineral bekas 7. Lem 8. Gunting 9. Kertas origami
	<p>Pemanfaatan Digital :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=n4bBD08AYpQ</p>
	<p>KEGIATAN AWAL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama murid melakukan kegiatan Upacara • Murid diminta berbaris sebelum masuk kelas • Guru mengajak murid duduk melingkar dan membuka kelas untuk mengecek kesiapan anak dengan menyebutkan adab belajar • Guru mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan perasaan anak dengan hangat sesuai sentra bahasa • Guru dan anak membawakan lagu/tepuK KAIH • Guru dan anak mengucapkan Istigfar, dzikir, sholawat dan surah surah pendek • Ice Breaking <p>KEGIATAN INTI :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak berdoa bersama sebelum belajar • Guru mengingatkan kembali tentang pembelajaran yang telah di lakukan oleh murid di hari sebelumnya. • Guru menjelaskan tentang pembelajaran dan mengaitkan dengan materi yang akan di lakukan pada hari ini. <p>Memahami dan Bermakna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid untuk menyaksikan video terkait membuat kegiatan prakarya hari ini.

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan semua bahan serta kaitannya dengan tujuan pembelajaran dengan pertanyaan pematik misalnya "kita membuat hasil prakarya dengan tangan, siapakah yang menciptakan tangan?" "Bagaimana kita bersyukur dengan ciptaan Allah?" • Guru mencontohkan cara pembuatannya hasil karya. • Guru menjelaskan peraturan saat berkegiatan. <ol style="list-style-type: none"> a) peraturan saat berkegiatan, sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Gunakan alat dengan hati-hati. ➢ Bergiliran saat menggunakan alat dan tidak berebutan. ➢ Bertanya/berbicara dengan suara pelan tidak berteriak. ➢ Duduk di tempat yang sudah di siapkan. ➢ Tidak mengganggu teman yang lagi berkegiatan. b) Peraturan setelah selesai berkegiatan, sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membereskan alat dan bahan ketempat yang sudah di sediakan ➢ Tunjukkan hasil karya kepada guru dan teman. ➢ Duduk rapi sambil menunggu teman lain selesai. ➢ mengucapkan hamdalah dan terima kasih. <p>Mengaplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid membuat kreativitas hasil karyanya. • Murid memvariasi hasil karyanya. • Murid menghitung jumlah hiasan yang ada di hasil karyanya.
	<p>KEGIATAN ISTIRAHAT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid menyebutkan aturan sebelum makan <ul style="list-style-type: none"> ➢ Duduk rapi dan menyiapkan meja makan ➢ Cuci tangan sebelum/sesudah makan ➢ Berdo'a sebelum/sesudah makan ➢ Menyebutkan adab-adab makan ➢ Membereskan peralatan dan bekas makan
	<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid duduk melingkar untuk menceritakan kegiatan yang sudah di lakukan dan menanyakan perasaan perasaan murid setelah melakukan kegiatan tersebut. • Guru bersama murid mengidentifikasi kesulitan yang di hadapi dan cara mengatasinya.

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid untuk mengaitkan aktivitas yang sudah di lakukan dengan pengalaman maupun kehidupan sehari-hari dan menyampaikan pesan moral sesuai dengan tema. • Guru bersama murid mendiskusikan kegiatan yang akan di lakukan esok hari. • Guru menutup kelas dengan bersama-sama berdo'a dan mengucapkan salam
Asesmen pembelajaran		<p>Asesmen awal pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Tanya jawab ➢ Observasi : Anak mengamati peralatan yang di gunakan <p>Asesmen pada Proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Ceklis ➢ Foto Berseri <p>Asesmen pada akhir pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anekdote ➢ Hasil Karya

Sumber dari RPPM milik ibu Khalipah guru wali kelas B1

Lampiran 12 lembar Format Penilaian Ceklis Kelompok B1

FORMAT PENILAIAN CEKLIS KELOMPOK B1

Tujuan pembelajaran	Nama										
	Nanda	Fauzan	Sultan	Aisyah	Fatih	Kahfiza	Risya	Fahid	Vita	Suci	Husien
	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
Murid dapat menyanyikan lagu atau mengucapkan doa sederhana sebelum dan sesudah makan sebagai wujud syukur. (Nilai Agama)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid dapat mengidentifikasi dan menamai minimal empat emosi dasar (senang, sedih, marah, takut) pada diri sendiri dan orang lain melalui gambar atau ekspresi wajah. (Sosial Emosional)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid dapat menuliskan nama sendiri dengan huruf kapital di awal dengan benar. (Dasar Literasi)	✓	x	x	✓	x	✓	✓	✓	x	✓	x
Murid dapat menceritakan kembali urutan kejadian sederhana dari sebuah cerita yang didengarnya. (Dasar Literasi)	✓	x	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	✓
Murid dapat menunjukkan representasi bilangan yang sama dalam bentuk yang berbeda (jari, gambar, lambang bilangan). (Matematika)	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓
Murid dapat membuat prediksi sederhana tentang apa yang akan terjadi (contoh: "Apa yang terjadi jika biji kacang disiram air setiap hari?"). (Sains)	✓	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid dapat menggunakan alat sederhana (seperti lem, gunting safety, balok) untuk membuat sebuah karya atau membangun struktur yang berdiri tegak. (Teknologi/Rekayasa)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓
Murid dapat membuat karya seni dengan menggunakan berbagai bahan dan teknik (tempel, toreh, cap) untuk mengekspresikan ide. (Seni)	✓	x	x	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓

Beri tanda bagi anak yang sudah Muncul perkembangannya Dan tanda bagi anak yang belum Muncul perkembangannya

Lampiran 12 lembar Penilaian Anekdote Kelompok B1 PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru.

FORMAT PENILAIAN ANEKDOT KELOMPOK B1

Nama Anak	Tujuan Pembelajaran yang muncul	Peristiwa
Muhammad Farid Athallah	Murid dapat menyanyikan lagu atau mengucapkan doa sederhana sebelum dan sesudah makan sebagai wujud syukur. (Nilai Agama)	Ananda sudah menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengucapkan do'a sederhana seperti do'a belajar, do'a sebelum dan sesudah makan atau do'a pembiasaan lainnya . Ananda juga sangat percaya diri ketika di minta oleh guru untuk memimpin do'a-do'a tersebut sehingga dalam tidak langsung ananda sudah mengetahui rasa bersyukur
Aisyah Noor Rahmah	Murid dapat mengidentifikasi dan menamai minimal empat emosi dasar (senang, sedih, marah, takut) pada diri sendiri dan orang lain melalui gambar atau ekspresi wajah. (Sosial Emosional)	Ketika kegiatan menggambar tentang ekspresi wajah, ananda menggunakan lingkaran yang membuat bentuk wajah, setelah selesai ananda menunjukkan sambil bercerita kalau kalau yang wajahnya tersenyum menunjukkan rasa senang, wajah yang ada air matanya menunjukkan rasa sedih, sedangkan wajah yang di warnai dengan merah menunjukkan lagi sedang marah. Dengan demikian ananda sudah menunjukkan memahami tentang berbagai ekspresi wajah
Nur Suci Anugerah	Murid dapat mencocokkan simbol bilangan (1-10) dengan jumlah benda yang tepat. (Matematika)	Dalam kegiatan membuat prakarya dari bahan bekas, setelah selesai di hias ananda diminta untuk menghitung hiasan yang sudah di tempelkanya. Ananda menunjuk hiasan tersebut sambil membilang angkanya dengan pas, Ananda juga dengant tepat mengambil simbol bilangan sesuai dengan angka yang sudah di hitungnya tersebut.
Fatih Karim Effendi	Murid dapat menceritakan kembali urutan kejadian sederhana dari sebuah cerita yang didengarnya. (Dasar Literasi)	Dasar literasi ananda sangatlah baik, terlihat di saat refleksi di akhir pembelajaran ananda selalu menjawab pertanyaan pematik seperti guru menanyakan perasaan yang di rasakan hari ini dan kegiatan apa yang di senangi nya, ananda juga dapat menceritakan kembali kegiatan-kegiatan apa saja yang di lalui pada hari tersebut.

Lampiran 13 Surat Keputusan Tentang Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi



DEKAN,

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 84 TAHUN 2025
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

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. 60 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.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025
- Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Drs. H. Samdani, M.Fil.I
NIP/NUP : 196905031997031002
Pangkat/Golongan : Penata Tk. I/ III/d
Jabatan Akademik : Lektor
- Sebagai Pembimbing skripsi untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- Nama : Rina Yati
NIM : 220101080866
Jurusan/Prodi : PIAUD
Judul Skripsi : PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI UNPLUGGED ACTIVITIES DI PAUD ALAM DARUNNAJAH
- 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. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.



Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 12 Maret 2025

Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP. 19660405199303005

Tembusan:
Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
Ketua Prodi;
Dosen Pembimbing;

Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 Website: www.piaud.uin-antasari.ac.id; E-mail: piaud@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 245/Un.14/III.1.k/PP.00.9/07/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Rina Yati
 NIM : 220101080449
 Jurusan/Program Studi : PIAUD
 Alamat : Perumahan Griya Idaman Trikora. Jl. Trikora No.F-73, RT:034,
 RW:005. Kelurahan Guntung manggis, Kec. Landasan Ulin, Kota
 Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70724

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

Perkembangan keterampilan sosial anak usia dini melalui unplugged activities di paud
alam darunnajah Banjarbaru

Pada Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Mei 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Program Studi PIAUD,



H. Samdani

Lampiran 15 Surat Perubahan Judul Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 Website: www.piaud.uin-antasari.ac.id; E-mail: piaud@uin-antasari.ac.id

Nomor : 08/Un.14/III.1.k/PP.00.9/01/2026 Banjarbaru, 20 Januari 2026
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 1 daftar
 Hal : **Perubahan Judul Skripsi**

Kepada Yth.
 Sdr (i) Rina Yati
 NIM. 220101080449
 Mahasiswa Program Studi PIAUD
 Di_
 Banjarmasin

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Berdasarkan usulan dari Dosen Pembimbing Skripsi tentang perubahan Judul Skripsi, demikian pula setelah kami mengadakan peninjauan seperlunya terhadap Proposal Skripsi Sdr (i), dengan ini kami menyatakan dapat menyetujui judul skripsi Sdr (i) yang semula berbunyi:

PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI UNPLUGGED ACTIVITIES
 DI PAUD ALAM DARUNNAJAH

Berubah menjadi:

PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI UNPLUGGED ACTIVITIES
 DI PAUD ALAM DARUNNAJAH BANJARBARU

Menunjuk:

1. Drs.H. Samdani, M.Fil.I sebagai Dosen Pembimbing Konten dan Metodologi.
2. Drs.H. Samdani, M.Fil.I sebagai Dosen Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan.

Demikian agar Sdr (i) segera menghubungi pembimbing untuk konsultasi selanjutnya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Ketua,

 H. Samdani

Lampiran 16 Surat Izin Riset PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru



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

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 1608 /Un.14/III.1/PP.00.9/11/2025 10 November 2025
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

Yth. Kepala Paud Alam darunnajah Banjarbaru
Kota Banjarbaru

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 : Rina Yati
NIM : 220101080449
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Perumahan Griya Idaman Trikora. Jl. Trikora No.F-73, RT:034,
RW:005. Kelurahan Guntung manggis, Kec. Landasan Ulin, Kota
Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70724
No HP : 0852463033507

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banjarmasin, 10 November 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M.Ag.
NIP 197808082005011006

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



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

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 1608 /Un.14/III.1/PP.00.9/11/2025

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

Nama : Rina Yati
NIM : 220101080449
Semester : VII (Tujuh)
Alamat : Perumahan Griya Idaman Trikora. Jl. Trikora No.F-73, RT:034, RW:005. Kelurahan Guntung manggis, Kec. Landasan Ulin, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70724
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

**PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI UPLUGGED ACTIVITIES
DI PAUD ALAM DARUNNAJAH BANJARBARU**

Tempat Penelitian : Paud Alam darunnajah Banjarbaru
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 10 November 2025
Sampai Tanggal : 10 Januari 2026

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

Banjarmasin, 10 November 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M.Ag.
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Rina Yati
220101080449

Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN
 NOMOR : 421.1.04/PAUD-AD/3/2026

Kepala PAUD Alam Darunnajah kee.Liang Anggang Kota Banjarbaru, menerangkan bahwa :

Nama : Suhartini,S.Pd
 NIK : -
 Jabatan : Kepala Sekolah PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru

Menerangkan Bahwa :

Nama : RINA YATI
 NIM : 220101080449
 Program Studi : S.1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Bahwa yang bersangkutan telah selesai mengadakan penelitian di PAUD Alam Darunnajah Kota Banjarbaru dari tanggal 10 November 2025 - 10 Januari 2026 untuk memperoleh informasi data dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan judul "*Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Unplugged Activities di PAUD Alam Darunnajah Banjarbaru*".

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Banjarbaru, 12 Januari 2026















Lampiran 18 Lembar Konsultasi Bimbingan

LEMBAR KONSULTASI

REKAPITULASI KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Bab/Bagian
1	6 November 2025	- Fokus Penelitian - Teori - Latar belakang Bab I
2	19 Januari 2026	- Latar belakang - Bab 3 Metode Penelitian
3	29 Januari 2026	- Bab 4. revisi - Bab 4 lampiran
4	3 Februari 2026	- Fokus Penelitian Bab I - Tujuan Penelitian
5	5 Februari 2026	- Subjek Penelitian
6	10 Februari 2026	- Teknik Pengumpulan - Keabsahan data.
7	12 Februari 2026	- Instrumen - hasil
8	17 Februari 2026	- Kesimpulan, saran
9	19 Februari 2026	- latar belakang tambah - hasil penelitian
10	26 Februari 2026	- lampiran dan acc

No	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1.	6 November 2025	- Instrumen Se Seaitan - Bab I	
2.	13 Januari 2026	- latar belakang - dan Teori bab 2	
3.	29 Januari 2026	- Bab 4 - hasil penelitian	
4.	3 Februari 2026	- Rumusan Masalah - Tujuan Penelitian	
5.	5 Februari 2026	- Subjek - objek penelitian	
6.	10 Februari 2026	- Teknik - Keabsahan data	
7.	12 Februari 2026	- Revisi hasil penelitian - Fokus pada objek	
8.	17 Februari 2026	- Kesimpulan dan Saran	
9.	19 Februari 2026	- Abstrak - dan daftar isi	

10.	29 Februari 2026	- Sesuaikan Rumusan - Keabsahan data	
11.	26 Februari 2026	- lampiran - hasil hasil wawancara	
12.	3 Maret 2026	- Penantapan - acc	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Rina Yati
2. NIM : 220101080449
3. Tempat, Tanggal Lahir : Telaga Mas, 21 April 2004
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Desa Telaga Mas, Kec Danau Panggang Kab
Hulu Sungai Utara, Kota Amuntai,
Kalimantan Selatan.
6. No HP : 085246303507
7. Alamat Email : rinayati998@gmail.com
8. Pengalaman Organisasi/Kerja
 - a. Bendahara Umum dari UKM Sanggar At-Ta'dib, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin.
 - b. Kabid div Senbud HMJ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
9. Prestasi Akademik : -
10. Prestasi Non Akademik :
 - a. Mahasiswa penerima Beasiswa KIP (Kartu Indonesia Pintar).
 - b. Juara 1 lomba mendongeng dalam rangka Gebyar Mahasiswa (GEMA) & Duta PIAUD oleh HMJ Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
11. Daftar Karya Ilmiah : -

Banjarbaru, 02 Maret 2026



Rina Yati