



**PENGARUH *ICE BREAKING*  
UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK INTERPERSONAL  
DI LEMBAGA PAUD**

**TESIS**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Magister Pendidikan**

**Oleh:  
Mawari Melati Almas Saniy  
0103515043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR  
KONSENTRASI PAUD  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Draf tesis dengan judul “Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD” karya,

Nama : Mawari Melati Almas Saniy

NIM : 0103515043

Program Studi : Pascasarjana Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini)

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Tesis.

Semarang, 27 Januari 2020

Pembimbing I,



**Dr. Hartono, M.Pd.**

**NIP. 196303041991031002**

Pembimbing II,



**Prof. Dr. Sarwi, M.Si**

**NIP. 196208091987031001**

## PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD" karya,

Nama : Mawari Melati Almas Saniy

NIM : 0103515043


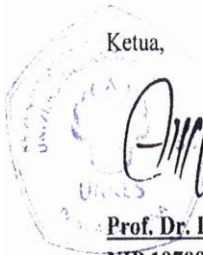
Program Studi : Pascasarjana Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini)

Telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 19 Maert 2020.

Semarang, 30 April 2020

### Panitia Ujian

Ketua,

Prof. Dr. Ida Zulaecha, M.Hum  
NIP.197001091994032001

Sekretaris,



Dr. Sri Wardani, M.Si  
NIP.195711081983032001

Penguji I,



Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd  
NIP.195706111984032001

Penguji II,



Dr. Hartono, M.Pd  
NIP.196303041991031002

Penguji III,



Prof. Dr. Sarwi, M.Si  
NIP.196208091987031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Mawari Melati Almas Saniy

NIM : 0103515045

Program Studi : Pascasarjana Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 27 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Mawari Melati Almas Saniy

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

*“ Didiklah anakmu sesuai dengan jamannya, karena ia hidup yang berbeda dengan jamanmu”. (Ali bin Abi Thalib RA)*

### Persembahan:

Tesis ini dipersembahkan kepada:

1. Universitas Negeri Semarang
2. Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
3. Orangtuaku (Ibu dan Almarhum Bapak)  
yang senantiasa membimbing dan menguatkan dalam setiap langkah dalam menyelesaikan tesis ini
4. Suami dan keluarga yang tak henti-hentinya mengiringi doa disetiap langkah penulis

## ABSTRAK

Saniy, Mawari Melati Almas. 2020. Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD. Tesis. Pendidikan Luar Sekolah, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Hartono, M.Pd. Pembimbing II: Prof. Dr. Sarwi, M.Si

**Kata Kunci:** *Ice Breaking*, aspek interpersonal.

Setiap anak mempunyai berbagai aspek yang siap untuk dikembangkan. Namun aspek yang dimiliki anak tidak sama antara yang satu dengan yang lainnya, terutama aspek interpersonal. Padahal aspek interpersonal sangat diperlukan dalam membangun hubungan positif dengan orang lain. Aspek interpersonal dapat disimulasi atau dirangsang melalui kegiatan *Ice Breaking*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh kegiatan *Ice Breaking* terhadap peningkatan aspek interpersonal pada anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (*quasy eksperimen*). Populasi dalam penelitian adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 40 anak dari dua sekolah yaitu PAUD Karakter Pelangi Nusantara Kecamatan Gunungpati dan RA Pelangi Nusantara 02 Kecamatan Gayamsari. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat gejala keaktifan anak didik yang tampak dalam sikap dan tingkah laku yang bisa diamati menggunakan *ceklist*. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan interpersonal anak usia dini sebelum dan setelah dilakukan kegiatan *Ice Breaking*. Nilai pretest aspek interpersonal anak usia dini pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai probabilitas sebesar  $0,000 > 0.05$ . Sedangkan nilai posttest aspek interpersonal anak usia dini pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai probabilitas sebesar  $0,000 < 0.05$ . Peningkatan aspek interpersonal anak usia dini sebelum dan setelah dilakukan kegiatan *Ice Breaking* sebesar 72,34%. Kegiatan *Ice Breaking* efektif dalam meningkatkan aspek interpersonal anak usia dini.

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan *Ice Breaking* terhadap aspek interpersonal anak usia dini di lembaga PAUD. Sehingga disarankan bagi guru dapat menerapkan kegiatan *Ice Breaking* untuk meningkatkan aspek interpersonal anak usia dini. Selain itu, diharapkan ada penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini untuk melihat pengaruh *Ice Breaking* terhadap aspek perkembangan yang lain.

## ABSTRACT

Saniy, Mawari Melati Almas. 2020. Effect of Ice Breaking to Develop Interpersonal Aspects in PAUD Institutions. *Thesis*. Department of Early Childhood Education, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Advisor I: Dr. Hartono, M.Pd. Advisor II: Prof. Dr. Sarwi, M.Si

**Keyword:** *Ice Breaking*, aspek interpersonal

Every child has a variety of intelligence that is ready to be developed. But the intelligence that children have is not the same from one another, especially interpersonal intelligence. Even though interpersonal intelligence is needed in building positive relationships with other people. Interpersonal intelligence can be stimulated or stimulated through Ice Breaking activities. The purpose of this study is to describe and to analyze the effect of *Ice Breaking* activities in improving interpersonal aspects for children aged 5-6 years..

This study uses a quantitative approach. The population in this study was children of group B aged 5-6 years totaling 40 children from two schools namely PAUD Character Pelangi Nusantara Gunungpati District and RA Pelangi Nusantara 02 Gayamsari District. The data collection method uses observation and documentation. Observation is used to see the symptoms of activeness of students that appear in attitudes and behavior that can be observed using a checklist. Data analysis techniques using the t test with the help of SPSS 20.0 for windows.

The results showed that there were differences in interpersonal abilities of young children before and after Ice Breaking activities. The pretest value of interpersonal aspects of early childhood in the control class and the experimental class has a probability value of  $0.000 > 0.05$ . While the post-test interpersonal aspects of early childhood in the control class and the experimental class have a probability value of  $0,000 < 0.05$ . Increased interpersonal aspects of early childhood before and after Ice Breaking activities carried out by 72.34%. *Ice Breaking* activities are effective in improving the interpersonal aspects of early childhood.

The conclusion of this study shows that there is an influence of Ice Breaking activities on interpersonal aspects of early childhood in *Ice Breaking* PAUD institutions. So it is recommended for teachers to implement activities to improve interpersonal aspects of early childhood. In addition, it is hoped that there will be further research related to this research to see the effect of Ice Breaking on other aspects of development.

## **PRAKATA**

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini), Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Dr. Hartono, M.Pd (pembimbing I) dan Prof. Dr. Sarwi, M.Si (pembimbing II), yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran-saran perbaikan dalam penyelesaian tesis ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Direksi Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini) Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.



3. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
4. Kedua orang tua dan saudara kandung, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa dalam menyelesaikan studi dan penyelesaian penelitian dan penulisan tesis ini.
5. Teman-teman Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini) sebagai teman berbagi rasa dalam suka dan duka selama mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan tesis ini.
6. Berbagai pihak yang telah membantu penulisan tesis ini.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 27 Januari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TESIS .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iiiv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACK .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xivv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Cakupan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR.....	12
2.1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	12
2.2 Kerangka Teoritis .....	26
2.2.1 Ice Breaking .....	26
2.2.1.1 Pengertian Ice Breaking .....	26
2.2.1.2 Macam-Macam Ice Breaking .....	28
2.2.1.3 Teknik Penerapan Ice Breaking dalam Pembelajaran.....	36
2.2.2 Hakikat Interpersonal.....	37
2.2.2.1.1 Pengertian Interpersonal .....	37

2.2.2.2	Karakteristik Interpersonal .....	40
2.2.2.3	Dimensi Interpersonal .....	42
2.2.3	Hakikat Anak Usia Dini.....	50
2.2.3.1	Pengertian Anak Usia Dini .....	50
2.2.3.2	Karakteristik Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun .....	52
2.3	Kerangka Berfikir.....	57
2.4	Hipotesis Penelitian.....	61
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		62
3.1	Metode Penelitian.....	62
3.2	Desain Penelitian.....	62
3.3	Populasi Penelitian .....	66
3.4	Sampel Penelitian .....	67
3.5	Data dan Sumber Data Penelitian.....	67
3.6	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	68
3.6.1	Variabel Penelitian.....	68
3.6.1.1	Variabel Bebas (Independent Variabel) .....	68
3.6.1.2	Variabel Terikat (Dependent Variabel) .....	68
3.6.2	Definisi Operasional .....	68
3.7	Teknik Pengumpulan data .....	69
3.7.1	Observasi .....	69
3.7.2	Dokumentasi .....	77
3.8	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	78
3.8.1	Pengujian Validitas .....	78
3.8.2	Reliabilitas .....	79
3.9	Teknik Analisis Data .....	80
3.9.1	Analisis Deskriptif .....	81
3.9.2	Uji Prasyarat .....	81
3.9.2.1	Uji Normalitas .....	81
3.9.2.2	Uji Homogenitas.....	82
3.9.3	Uji Hipotesis .....	83

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	85
4.1 Perbedaan Perkembangan Aspek Interpersonal Anak Sebelum dan Sesudah Kegiatan Ice Breaking pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	85
4.1.1 Hasil Penelitian.....	86
4.1.1.1 Uji Deskriptif.....	86
4.1.1.2 Uji Prasyarat .....	89
4.1.1.3 Uji Hipotesis.....	90
4.2 Peningkatan Perkembangan Aspek Interpersonal Anak melalui Kegiatan Ice Breaking pada Anak Usia 5-6 Tahun .....	93
4.2.1 Hasil Penelitian.....	93
4.2.1.1 Uji Deskriptif.....	93
4.2.1.2 Uji Prasyarat .....	97
4.2.1.3 Uji Hipotesis.....	98
4.3 Kegiatan Ice Breaking Efektif untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun .....	100
4.3.1 Hasil Penelitian.....	100
BAB 5 PENUTUP.....	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	105

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	52
Tabel 3. 1 Indikator Aspek Interpersonal pada Anak Usia Dini .....	71
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Aspek Interpersonal dan Ice Breaking .....	79
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	80
Tabel 4.1 Rekapitulasi Tingkat Aspek Interpersonal Anak Usia Dini pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	86
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian .....	89
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Data .....	90
Tabel 4.4 Pengujian Perbedaan Rata-rata Kemampuan Aspek Interpersonal Sebelum dan Sesudah Kegiatan Ice Breaking .....	91
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Kegiatan Anak Usia Dini pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	94
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian .....	97
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data .....	97
Tabel 4.8 Pengujian Peningkatan Aspek Anak Usia 5-6 Tahun setelah Kegiatan Ice Breaking .....	98
Tabel 4.9 Rata – rata Kemampuan Aspek Interpersonal Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Diberikan Kegiatan Ice Breaking .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir .....	60
Gambar 3. 1 Desain penelitian pretest-posttest control group design.....	64
Gambar 3. 2 Langkah –langkah Penelitian .....	65
Gambar 4.1 Grafik Perkembangan Aspek Interpersonal Anak Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pembelajaran pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok Kontrol).....	87
Gambar 4.2 Grafik Perkembangan Aspek Interpersonal Anak Sebelum dan Sesudah Kegiatan Ice Breaking pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok Eksperimen) .....	88
Gambar 4.3 Grafik Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini (Kelompok Kontrol) .....	95
Gambar 4.4 Grafik Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Ice Breaking (Kelompok Eksperimen) .....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing .....	115
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	116
Lampiran 3. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	118
Lampiran 4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	120
Lampiran 5 Rubrik Interpersonal .....	158
Lampiran 6 Rubrik Ice Breaking.....	164
Lampiran 7 Kuesioner Interpersonal.....	166
Lampiran 8 Kuesioner Ice Breaking .....	170
Lampiran 9. Data Uji Coba Instrumen.....	172
Lampiran 10. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen.....	174
Lampiran 11 Hasil Penelitian.....	177
Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Hipotesis 1 .....	182
Lampiran 13. Hasil Analisis Uji Hipotesis 2 .....	185
Lampiran 14. Hasil Analisis Uji Hipotesis 3 .....	187
Lampiran 15. Dokumentasi Gambar .....	188

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2013: 16). Rasyid (2009: 48) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tangguh.

Penelitian *The Basic for readiness school*, May 1997 (World Bank) menyatakan bahwa perbandingan yang cukup signifikansi terjadi pada anak yang mengikuti PAUD dengan yang tidak ikut PAUD. Untuk kesiapan anak bersekolah yang mengikuti paud 67% sementara yang tidak ikut paud 25 % dan untuk pencapaian dasar belajar sampai pada usia 14 tahun yang ikut PAUD 47 % sementara yang tidak 15 %. Sehingga PAUD memberikan pengaruh yang cukup



besar dalam investasi masa depan. (Janus 2000a, 2001b; Maxwell & Clifford, 2004; David & Lucile, 2005).

Pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Sehingga untuk mengoptimalkan perkembangan anak harus ditanamkan pada diri anak sejak dini diantaranya nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial, serta seni (Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014. *The Golden Years* (Masa Keemasan), seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk. Di masa-masa inilah, anak seyogyanya mulai diarahkan dan saat keemasan ini tidak akan terjadi dua kali (Hasan, 2009: 29).

Terkait perkembangan otak dan aspek anak. otak anak usia dini secara struktural dan fungsional berbeda. Clark dikutip oleh Semiawan, (2008 :145) menyatakan ketika seorang anak dilahirkan, secara genetik telah membawa 100-200 milyar sel neuron dan sel-sel neuron tersebut siap mengembangkan beberapa triliyun informasi sampai mencapai aktualisasi tingkat tertinggi. Hal tersebut akan berfungsi jika ada interaksi dengan lingkungan. Selain itu, upaya untuk mencapai perkembangan optimal sambungan sel-sel neuron tersebut harus diperkuat melalui berbagai rangsangan psikososial, karena sambungan yang tidak diperkuat akan mengalami atropi (penyusutan) bahkan bisa musnah. Sehingga hal inilah yang mempengaruhi aspek seseorang. Hasil penelitian di Baylor College of Medicine sebagaimana dikutip oleh Jalal, (2002: 21).

Aspek bagi anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi dirinya dan perkembangan sosialnya, kerana dengan tingkat aspek anak berkembang dengan baik dan memudahkan anak bergaul serta mampu menciptakan hal-hal yang baru. (Gardner, 1993, 1998, 2000) menyatakan bahwa *Intelligent represent a set of capacities that are brought to bear upon two in major focuses; the problem solving, and the fashioning of significant cultural products.* Kemudian pendapat Azwar (1996: 9) menyatakan bahwa aspek merupakan kapasitas umum dari kesadaran individu untuk berpikir, menyesuaikan diri, memecahkan masalah yang dihadapi secara cepat dan tepat.

Aspek anak sangat penting, untuk kesiapan belajar kedepannya. Pendapat Orinsteins sebagaimana dikutip oleh Suyadi (2014: 33) menyatakan anak yang pada masa usia dininya mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya (otak kanan dan otak kiri) maka akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar dan berhasil pada saat memasuki SD.

Secara genetis seorang anak telah lahir dengan suatu organ yang disebut dengan kemampuan umum atau aspek yang bersumber dari otaknya. Otak yang dibawa sejak lahir tersebut terdiri dari dua belahan, yaitu belahan otak kiri dan belahan otak kanan yang disambungkan oleh segumpal serabut yang disebut dengan Corpus Callosum. Kedua belahan otak tersebut mempunyai fungsi, tugas dan respons yang berbeda dan seharusnya tumbuh dalam keseimbangan. Selanjutnya pendapat lain mengatakan bahwa usia 0-6 tahun adalah periode sensitif dimana pada tahap ini anak memiliki aspek yang luar biasa karena memiliki berjuta-juta sel saraf otak yang mulai berkembang dan memiliki daya

ingatan yang kuat. Namun pada umumnya orangtua dan guru kurang menyadari tentang hal ini. (Semiawan, 2008: 45).

Anak lahir dengan membawa potensi yang siap dikembangkan di lingkungan. Setiap anak memiliki multiple intelligence seperti yang dikemukakan Gardner, di antaranya adalah linguistik, logika-matematika, musikal, visual spasial, kinestetik, naturalis, rohani (spiritual), dan yang tidak kalah penting adalah aspek intrapersonal dan interpersonal. Namun kemampuan yang dimiliki anak tidak sama atau memiliki proporsi yang berbeda. Ada anak yang memiliki satu kemampuan yang menonjol, ada pula anak yang memiliki dua atau lebih kemampuan. Menurut Gardner setiap anak memiliki peluang untuk belajar dengan gaya masing-masing anak. Bila hal tersebut terpenuhi maka anak akan berkembang dengan

Dalam penelitian ini, Anak memiliki berbagai aspek aspek termasuk aspek interpersonal. Aspek interpersonal sangat diperlukan dalam membangun hubungan positif dengan orang lain. Menurut Harvard dikutip oleh Anik (2007: 7), kemampuan interpersonal merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain seperti memahami orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Aspek interpersonal anak dapat dilihat dalam kepekaan anak terhadap perasaan teman sebaya, kemampuan memotivasi dan mendorong orang lain, keramahan sikap dan kemampuan bersosialisasi, kecenderungan bekerjasama dengan orang lain dan berbagi, kemampuan menengahi konflik, dan hal-hal lain yang sifatnya berhubungan dengan orang lain.

Kemampuan yang diperlukan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain atau masyarakat lingkungan dimanapun ia berada antara lain keterampilan mengambil keputusan, pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi yang efektif, membina hubungan antar pribadi, kesadaran diri, berempati, mengatasi emosi, dan mengatasi stress merupakan bagian dari pendidikan (Sarwi, 2019: 56).

Pendidikan harus benar-benar diarahkan agar tidak sekedar mengembangkan aspek kognitif semata, namun harus diseimbangkan dengan aspek afeksi dan psikomotorik. Pembelajaran dan pemantauan terhadap perilaku harus dilakukan secara intensif. Sekolah harus mampu melihat dan memperlakukan peserta didik sebagai pribadi yang utuh. Rancangan pembelajaran diharapkan memberikan pengalaman yang dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Stimulasi melalui kegiatan pembelajaran atau bermain harus dapat menyentuh semua aspek. Dengan demikian, seluruh aspek aspek anak dapat berkembang. Namun kenyataannya, dalam penggunaan metode mengajar yang digunakan saat ini cenderung kurang melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga kegiatannya cenderung lebih banyak duduk, mendengar, mencatat dan menghafal atau mengingat materi yang diajarkan guru. Dengan demikian usaha yang dilakukan guru dengan memberikan permainan *Ice Breaking*.

Supriadi dalam Sunarto (2006: 1) *Ice Breaker* adalah paduan dua kata bahasa Inggris yang mengandung makna “memecah es”. Sesuai dengan arti katanya *Ice Breaker* adalah suatu cara untuk memecahkan suasana yang dingin,

beku, dan kaku menjadi hangat, mencair, dan rileks. Sebab, kebekuan akan menjadi faktor pencegah berlangsungnya proses belajar, sehingga anak tidak dapat termotivasi. Kehangatan suasana sangat kondusif menciptakan atmosfer belajar dan dengan tidak terasa proses belajar mengalir seperti air.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Achmad (2010) tentang *Ice Breaking*, menunjukkan bahwa Secara umum, tugas utama guru adalah merencanakan, membimbing, dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Namun, tidak semudah yang dipikirkan oleh guru karena guru menghadapi beberapa tantangan. Meskipun telah melakukan pekerjaannya, guru tidak dapat menghasilkan hasil yang optimal. Satu faktor berkaitan dengan lingkungan belajar, lingkungan belajar yang tidak mendukung dapat mempengaruhi aspek fisik dan psikologis siswa. Ini dapat menyebabkan kelelahan siswa dan itu mempengaruhi perkembangan kognitif dan kreativitas mereka yang pada gilirannya mempengaruhi prestasi belajar mereka.

Suryoharjuno (2011: 1) *Ice Breaker* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara didepan kelas atau ruangan pertemuan. Menurutnya anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang baik dan menyenangkan berdampak positif bagi perkembangan anak. Anak belajar dari semua yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar ini akan efektif jika anak berada dalam kondisi

senang dan bahagia. Begitu juga sebaliknya, anak akan merasa takut, cemas, merasa tidak nyaman dan hasil kurang optimal.

Penelitian Kesy (2019), mengungkapkan bahwa Kegiatan belajar anak identik dengan bermain yang menyenangkan, peran pendidik sebagai motivator sangat dibutuhkan dalam mendukung pendidikan anak usia dini. Kejenuhan pada anak sering terjadi karena mempunyai daya konsentrasi yang pendek, dalam pembelajaran dibutuhkan waktu jeda sebagai masa peralihan situasi untuk memecahkan kebekuan suasana belajar dengan memotivasi kekiatan belajar anak dengan menerapkan *Ice Breaking* sebagai kegiatan pendukung utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Hasil penelitian Indy (2010), Penggunaan ice breaker dapat membangkitkan motivasi anak, agar disarankan guru-guru harus menguasai teknik-teknik, materi maupun gerakan dalam *Ice Breaking* sehingga tidak menimbulkan kerancuan atau kebingungan bagi anak-anak dan guru bisa menyesuaikan *Ice Breaking* yang akan dilakukan dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan.

Pemangamatan awal di lembaga PAUD Pelangi Nusantara, Peneliti menemukan bahwa di lembaga tersebut ada beberapa guru yang lulusan S1 pendidikan anak usia dini, S1 psikologi dan S1 bahasa inggris lulusan universitas negeri semarang. Pada lembaga tersebut mempunyai 70 anak mulai playgroup 20 anak dan TK A 20 anak TK B 30. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa masih terdapat banyak anak-anak PAUD usia 5-6 tahun (TK) pada saat pembelajaran, anak-anak terlihat mengalami kejenuhan , lelah dan mulai bosan. Pada kondisi ini anak-anak melampiaskan dengan cara berlari-lari, berbicara

sendiri, bermain sendiri, diam atau membuat gaduh dikelas, berbicara teralalu keras, ada juga anak yang hanya mau berbagi dan membantu pada teman yang biasa bermain dengannya saja, anak terlihat membeda-bedakan teman. Hal tersebut menunjukkan anak kurang dapat mengendalikan diri dalam menghadapi temannya saat sedang bekerjasama, sifat menghargai dan memahami orang lain belum nampak, serta kemampuan menengahi konflik antar teman belum banyak dimiliki anak usia dini, mengakibatkan anak sulit untuk mengontrol emosi, Sehingga guru dalam hal mengkondisikan kelas kurang efektif pada pembelajaran di kelas.

Sebagai sosok pengganti orangtua di sekolah guru harus mampu mengendalikan situasi semacam ini, melihat berbagai faktor yang dapat mengganggu kondisi belajar, baik secara internal maupun faktor eksternal, maka sebagai seorang guru upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pemberian stimulus atau rangsangan yang baik untuk mengembangkan aspek anak. Salah satu stimulus bagi lingkungan anak adalah dengan metode permainan *Ice Breaking* yang tepat dan menarik bagi anak.

Penelitian ini akan dilakukan berkaitan dengan ketidaksempurnaan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Penelitian sebelumnya hanya disebutkan bahwa *Ice Breaking* meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Oleh karena itu, peneliti memiliki suatu gagasan untuk menggunakan *Ice Breaking* yang mampu untuk meningkatkan perkembangan interpersonal anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka penelitian ini mengenai **“Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Kurangnya kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun.
- b. Pengetahuan guru yang terbatas untuk menghidupkan suasana kelas yang nyaman, kondusif .

## **1.3 Cakupan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan membatasi masalah dengan uraian masalah sebagai berikut.

- a. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan sebuah permainan *Ice Breaking*.
- b. Penelitian difokuskan untuk mengembangkan aspek interpersonal anak usia 5-6 tahun.
- c. Penerapan *Ice Breaking* diukur dengan melihat perubahan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Ice Breaking*.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana perbedaan perkembangan aspek interpersonal anak sebelum dan sesudah kegiatan *Ice Breaking* pada anak usia 5-6 tahun?



- b. Seberapa besar peningkatan perkembangan aspek interpersonal anak melalui kegiatan *Ice Breaking* pada anak usia 5-6 tahun?
- c. Apakah kegiatan *Ice Breaking* efektif untuk mengembangkan aspek interpersonal anak usia 5-6 tahun?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui adanya pengaruh *Ice Breaking* untuk mengembangkan aspek interpersonal anak usia 5-6 tahun.
- b. Mengetahui perbedaan sebelum menggunakan *Ice Breaking* dan sesudah menggunakan *Ice Breaking*.
- c. Untuk mengetahui keefektifan kegiatan *Ice Breaking* untuk mengembangkan aspek interpersonal.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis ditemukannya permainan *Ice Breaking* yang dapat mengembangkan aspek interpersonal pada anak usia dini.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

**a. Bagi Peneliti.**

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan, khususnya bagi pendidik anak usia dini tentang pengaruh *Ice Breaking* untuk mengembangkan aspek interpersonal anak usia dini.

**b. Bagi Pendidik**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan bagi pendidik untuk memberikan perlakuan terhadap anak usia dini (5-6 tahun) yang aspek-aspek interpersonalnya kurang.

**c. Bagi Akademik**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam dunia pendidikan anak usia dini.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1 Hasil Penelitian yang Relevan**

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek agama dan moral, fisik- motorik, kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan seni yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Pada masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara cepat pada usia lahir sampai usia enam tahun, masa ini merupakan masa yang sangat strategis bagi perkembangan selanjutnya.

Penelitian Afrizal (2016) bahwa, “ *A Descriptive Study of Ice Breaking Activity In Teaching English For Children*”.. Mendeskripsikan proses aktivitas *Ice Breaking* dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, kegiatan *Ice Breaking* sangat penting dalam proses belajar untuk menyegarkan suasana belajar, menghilangkan kebosanan, mengantuk siswa dan dapat memotivasi keinginan belajar serta untuk menghindari perasaan tidak nyaman saat pembelajaran, Kaitanya dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah selain untuk menyegarkan suasana belajar, juga untuk membangkitkan aspek-aspek interpersonal anak.

Penelitian Adil (2016), Peran *Ice Breaking* dalam pembelajaran di SD (1) Mencairkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran, membuat siswa kembali

fokus kepada guru, membuat siswa antusias kembali dan membuat siswa gembira . (2) Pemberian *Ice Breaking* dilakukan ketika siswa mulai mengalami kejenuhan dalam pembelajaran dan tidak konsentrasi. (3) *Ice Breaking* menjadikan siswa menjadi fokus dan siswa konsentrasi kembali dalam pembelajaran.

Penelitian Parisa (2016), Aktifitas *Ice Breaking* membuahkan hasil efek positif dapat memperbanyak kosa kata, pengucapan dan tata bahasa yang baik.

Penelitian Awalya (2014), hasil penelitian memperoleh informasi atau temuan empiris tentang meningkatkan kematangan emosi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (games) pada siswa kelas IV SD N 01 Sijambe, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kematangan emosi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (games), dengan nilai  $t_{hitung} = 15,064 > t_{tabel} = 2,038$ . Simpulan dari penelitian ini yakni kematangan emosi dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (games).

Penelitian Keys (2019), Mengungkapkan bahwa penelitian ini terbukti dari penerapan *Ice Breaking* dengan adanya perubahan dari jumlah siswa 25 anak ada 3-5 anak berkurang menjadi 2-3 anak yang belum bisa mengikuti kegiatan belajar yang edutainment dengan pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian Endah, (2012) Hasil penelitian diperoleh rata-rata kelompok siswa eksperimen yang diberikan *Ice Breaking* sebesar 76,02 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar kelompok kontrol yaitu 69,71..Maka hasil akhir di dapat kan berdasarkan skala psikologis kelompok

eksperimen 87 yang berarti mampu mencapai kriteria motivasi belajar dengan kategori tinggi dengan menggunakan permainan *Ice Breaking*.

Penelitian Lelly, (2017) Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Ice Breaking* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan hal ini disukai oleh peserta didik. Di dalam penelitian ini mengungkapkan umumnya kesulitan belajar matematika dan suasana pembelajaran yang menegangkan, sehingga hasil penelitian dengan *Ice Breaking* pada jeda waktu pelajaran dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian Maria (2014), Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran layanan konseling kelompok dalam meningkatkan konsep diri positif melalui *ice breaking*, hal itu dapat dibuktikan bahwa seluruh anggota konseling kelompok setelah mendapatkan konseling kelompok mengalami perubahan sikap kearah yang lebih baik, yakni terbukti lebih peka, tenang, berani tampil dan berpendapat. Konseling kelompok tetap digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dialami anak.

Penelitian Ema, (2016) Penelitian ini menyebutkan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui strategi *Ice Breaking* yang diberikan pada anak usia 4-5 tahun sangat meningkat sesuai harapan sehingga anak dapat fokus pada pembelajaran dan bertanggung jawab akan tugasnya.

Penelitian Leni, (2019) Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap kelompok B bahwa motivasi belajar anak beragam. Ada anak yang tingkat motivasi belajar sudah baik nampun ada juga anak yang memiliki

tingkat motivasi belajar kurang baik. Sehingga penelitian ini menyebutkan *bahwa Ice Breaking* dapat mempengaruhi motivasi belajar menjadi lebih baik.

Penelitian Basyarudin, (2019) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ice breaker humor dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang tergambar dari suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas dan hasil belajar siswa yang memenuhi standar yang telah ditentukan. Dari hasil analisis observasi reaksi siswa pada saat jeda strategis dilaksanakan, sebanyak 81,69% siswa meningkat aktivitasnya dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan demikian penggunaan *ice breaker* humor dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan berdampak pula terhadap capaian hasil belajar. Berdasarkan analisis terhadap hasil belajar siswa, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa meningkatkan menjadi rata-rata 73,89%, yang mana hal ini relatif lebih tinggi dari pada hasil belajar sebelumnya.

Penelitian Achmad, F. (2010) Penelitian ini menyebutkan bahwa Guru harus kreatif dan berani melakukan inovasi pembelajaran dengan melakukan sentuhan aktifitas di luar rutinitas proses pembelajaran. Guru perlu melakukan aktivitas *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa, untuk memecahkan kebekuan suasana belajar di kelas maupun di luar kelas, sehingga proses interaksi interpersonal, antar personal dan kelompok antara guru dan siswa bisa lebih baik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih baik.

Penelitian Sumardani (2013), Berdasarkan dari hasil penelitian ini Apabila diklasifikasikan dalam kategori yang telah ditetapkan kriteria ini termasuk sedang, yang berarti bahwa penerapan teknik *Ice Breaker* dapat memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan.

Penelitian Sarwi, dkk (2015), Menjelaskan bahwa Pembelajaran dilaksanakan belum mengoptimalkan media yang tersedia dan belum berpusat pada siswa sehingga kegiatan di dalam kelas membosankan. Kegiatan pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa mengakibatkan penanaman nilai karakter rendah. Media yang dikembangkan adalah media permainan kartu UNO. Hasil penelitian menunjukkan media permainan kartu UNO efektif dilaksanakan di kelas yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai 79, 31%, Sehingga media permainan kartu UNO dapat mengembangkan karakter siswa.

Penelitian Filastri (2015), Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model konseling *Sequentially Planned Integrative Counselling for Children* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia. Penelitian ini menunjukkan model konseling SPICC efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini.

Penelitian Silvia (2016), Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan informasi bahwa perkembangan aspek interpersonal anak berkembang baik sehingga Menunjukkan : (1) sikap mampu bermain bersama, (2) Sikap mampu membedakan teman yang bersedih, marah dan senang, (3) Sikap mau bermain

bersama dan berinteraksi dengan teman sebayanya,(4) Sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang berkelompok atau bertim, (5) Sikap menerima teman dengan berbeda jenis kelamin, (6) Sikap menerima keadaan fisik teman, (7) Dapat mandiri dari orangtua, (8)Menunjukkan respon simpatik kepada teman maupun oranglain, (9) Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan bertanggungjawab, (10) Berbicara serta mendengarkan pembicaraan oranglain terlebih dahulu, (11) Menunjukkan senang membantu teman-temannya.

Penelitian Sarwi (2017), Penelitian ini menunjukkan Pentingnya keterampilan interpersonal diperlukan adanya pengintegrasian keterampilan pada proses pembelajaran. keterampilan interpersonal juga penting sebagai bekal siswa dalam menjalani kehidupannya dimasa datang.

Penelitian Gracia (2016), Berdasarkan penelitian ini untuk memperbaiki pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan makah-makah. Siklus I menunjukkan tingkatan yang baik, namun pada indikator 3 yaitu anak dapat menjadi pemimpin dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompok, tidak tercapai karena tidak cukupnya waktu pada kegiatan inti. Pada kegiatan siklus II, anak sudah mencapai indikator menunjukkan kekompakan dengan anggota regu sehingga pengembangan aspek interpersonal berkembang.

Penelitian Rahmi (2013), Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional pecah piring dan ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan



interpersonal anak usia dini, diketahui pula bahwa subyek yang mendapat perlakuan memiliki aspek interpersonal yang lebih tinggi.

Penelitian Intan (2013), Berdasarkan hasil penelitian menyimak merupakan proses mendengarkan bunyi bahasa dengan penuh perhatian sehingga menjadi satu pemahaman yang bermakna. Untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak harus menggunakan hal-hal baru dalam setiap pembelajaran pada anak. Melalui pembelajaran dengan menggunakan metode Brain Gym ini anak dapat menstimulasi (Dimensi Letaritas, Pemfokuskan, Pemusatan).

Penelitian Samsudi (2016), Konsep Multiple Intelligences sesuai dengan UU RI. No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Bab I Pasal 1 ayat 1, yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah upaya yang sadar dan disengaja untuk menciptakan suasana proses belajar dan belajar sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual pada agama, kontrol diri, kepribadian, aspek, karakter mulia, dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk masyarakat dan bangsa. Manajemen sekolah berbasis Multiple Intelligences memperhitungkan potensi potensi siswa sesuai dengan berbagai aspek. Manajemen akan berhasil jika manajemen secara signifikan memperhatikan tahap input, proses, output, dan hasil. Ini diperlukan untuk model manajemen sekolah yang efektif berdasarkan konsep Multiple Intelligences mulai dari input, proses, output dan hasil.

Menurut penelitian Hartono, dkk (2018), Setiap anak memiliki berbagai macam aspek. Seiring bertambahnya usia, aspek mereka juga telah dikembangkan. Dalam hal ini, perlu untuk memberikan stimulasi yang tepat.

Sehingga aspek mereka dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu stimulasi yang efektif adalah kegiatan permainan atau outbond. Melalui kegiatan ini, anak-anak akan dirangsang aspek kinestetik tubuh, aspek intrapersonal, dan aspek naturalis yang dibutuhkan oleh mereka ketika berinteraksi dengan lingkungan mereka.

Penelitian Tina (2016), Menyatakan bahwa adanya peningkatan komunikasi interpersonal setelah diberikan perilaku sebagai penguasaan layanan konten dengan teknik sosiodrama sebesar 8,6%. Berdasarkan hasil uji t skor thitung = 10,927 > ttabel = 2,042 atau artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, hasil dari penelitian ini adalah komunikasi interpersonal dapat ditingkatkan sebagai penguasaan layanan konten dengan teknik sosiodrama. Oleh karena itu, diharapkan guru sebagai panduan dapat lebih intensif menerapkan penguasaan layanan konten dengan teknik sociodramas kepada siswa sebagai strategi alternatif untuk membantu siswa meningkatkan komunikasi interpersonal.

Penelitian Mungin (2019), Penelitian ini menegaskan bahwa bimbingan kelompok berdasarkan pengajaran Islam dengan teknik permainan simulasi dapat diterapkan untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Penelitian Yenti (2015), Berdasarkan penelitian ini peningkatan aspek interpersonal anak usia dini dapat dilakukan dengan media melalui clemek pintar, hasil yang diperoleh rata-ratanya menjadi meningkat dari sebelumnya. Sehingga dapat dijelaskan bahwa penggunaan metode Brain Gym berpengaruh terhadap meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

Penelitian DYP Sugiharto, (2016) Mengungkapkan bahwa, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan bukti empiris tentang kontribusi aspek moral dan aspek interpersonal terhadap disiplin dalam mematuhi kode etik sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek moral secara parsial memiliki korelasi positif dengan disiplin dalam mematuhi kode etik sekolah ( $r$  parsial = .357,  $p < .01$ ). Aspek interpersonal secara parsial memiliki korelasi positif ( $r$  parsial = .279,  $p < .01$ ). Dan selanjutnya, aspek moral dan aspek interpersonal bersama-sama berkontribusi pada disiplin dalam mematuhi kode etik sekolah 55,3%. Selama aksi, itu menunjukkan aspek moral dan aspek interpersonal berkontribusi untuk disiplin dalam mematuhi perilaku sekolah.

Penelitian Robert (2010) bahwa, "*Interpersonal Relationship and child development*" mengungkapkan bahwa dalam studi perkembangan psikologis, anak harus dilihat bukan sebagai unit yang terisolasi, tetapi sebagai makhluk sosial, membentuk bagian dari jaringan hubungan. Interaksi, hubungan, kelompok sosial, dan struktur sosiokultural membentuk tingkat kompleksitas sosial yang berurutan.

Penelitian Khadijah (2016), "*Interpersonal Intelligence of Students Through Thematic Learning*" Penelitian menyebutkan bahwa Berdasarkan proses dan hasil pelaksanaan penelitian tindakan dan hasil tes yang didukung efektivitas temuan penelitian, secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut: "pembelajaran tematik dapat meningkatkan aspek interpersonal anak usia dini" di Raudatul Athfal Zulhijjah Medan. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat menjawab pertanyaan dari penelitian yang diusulkan, yaitu sebagai berikut: Aspek interpersonal anak meningkat, setelah penerapan pembelajaran tematik. Dengan

kegiatan yang meliputi pengembangan aspek interpersonal Anak, media film, gambar media dan potongan-potongan pekerja anak, serta metode pembelajaran dengan mengamati gambar dan kerja kelompok, diskusi, penugasan dan bimbingan, saran, penguatan dan praktik langsung dapat Mengembangkan aspek interpersonal anak-anak, pada awalnya mengukur nilai rata-rata interpersonal anak-anak dan 37,61% dalam siklus.

Penelitian Behjat (2012), Menyimpulkan hal yang serupa mengenai ciri siswa yang memiliki kecredasan interpersonal yang tinggi yaitu menikmati setiap ada kegiatan kooperatif, suka berinteraksi, mengajari rekan sebaya dan menganggap pertemuan sosial sebagai konteks pembelajaran bahasa.

Penelitian Maryani (2013), "*Multiple Intellegence and Minds as attributes to reconfigure PR-A critical analysis*" Penelitian menunjukkan bahwa analisis aktivitas anak-anak yang dikembangkan aspek interpersonalnya dalam berbagai metode maka akan sangat mudah meningkatkan aspek interpersonalnya secara signifikan.

Penelitian Macnamara (2015), "*Multiple Intellegence and Minds as attributes to reconfigure PR-A critical analysis*" menyimpulkan bahwa orang yang memiliki aspek interpersonal dan pikiran yang baik dapat meningkatkan interaksi dan hubungan manusia menjadi positif atau saling menguntungkan. Aspek interpersoal berperan dalam membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peranan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin.

Penelitian Abdi (2012), "*The Effect Multiple Intelligence- Based Instruction On Students Creastive Thinking Ability At 5th Grade In Primary School*", hal tersebut juga serupa penelitian ini mengatakan bahwa anak yang memiliki aspek interpersonal yang tinggi akan mampu berfikir kritis dengan baik.

Penelitian Sulaiman, *et al* (2010), "*Teaching Strategis Based on Multiple Intelligence Theory Among Science and Mathematics Secondary School Teachers*", Penelitian ini berpendapat bahwa untuk meningkatkan kecerdasan diperlukan suatu tindakan yang tepat agar hasil yang diinginkan bisa tercapai. Dalam konteks interperosnal diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang dapat memfaasilitasi siswa untuk terus berinteraksi positif terhadap teman sebayanya.

Penelitian Ade Dewi (2012), Penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi secara empiris tentang upaya meningkatkan aspek intrapersonal dan interpersonal anak TK kelompok B melalui pembelajaran project approach dengan membandingkan hasil observasi aspek intrapersonal dan interpersonal anak, dapat dilihat terjadinya peningkatan aspek intrapersonal dan interpersonal anak. Hasil tersebut menunjukkan pembelajaran project approach dapat berpengaruh dan meningkatkan aspek intrapersonal dan interpersonal.

Penelitian Astuti *et al* (2013), terbukti ada empat aspek keterampilan komunikasi interpersonal yang ditingkatkan menggunakan model bimbingan kelompok teknik permainan, ada tiga aspek yang berhasil ditingkatkan yaitu kemampuan saling memahami, kemampuan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat, serta kemampuan memecahkan konflik yang mungkin muncul dalam komunikasi.

Penelitian Eka (2016), Tujuan penelitian ini adalah (1) Menganalisis gambaran umum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dan Kondisi aspek interpersonal siswa PAUD Percontohan di Kabupaten Kudus;(2) Menghasilkan pengembangan model layanan bimbingan kelompok dengan teknik role play berbasis pendekatan BCCT untuk meningkatkan aspek interpersonal siswa PAUD Percontohan di Kabupaten Kudus; dan (3) Mengetahui tingkat keefektifan model pengembangan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role play berbasis pendekatan BCCT untuk meningkatkan aspek interpersonal siswa PAUD Percontohan di Kabupaten Kudus. Berdasarkan hasil uji coba keefektifan pada kelompok terbatas, tingkat aspek interpersonal siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan tingkat aspek interpersonal siswa pada saat pre test dan post test, yang mengalami peningkatan aspek interpersonal anak sebesar 47, 82%.

Penelitian Lilis (2018), Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bahwa fungsi keluarga dalam kategori sangat tinggi sebesar 189, 51 dan aspek interpersonal dalam kategori tinggi sebesar 163, 62. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara fungsi keluarga dengan aspek interpersonal siswa kelas VII SMP Negeri 40 Semarang.

Penelitian Edy (2017), Hasil penelitian menunjukkan bahwa:(1) bimbingan kelompok sudah dilaksanakan namun, belum menggunakan teknik tertentu dalam pelaksanaannya;(2) hasil penyebaran skala hubungan interpersonal pada 62 siswa kelas IX SMP Negeri 5 Kota Kupang diketahui bahwa 45, 16% siswa berada pada kategori kurang;(3) dihasilkan model bimbingan kelompok menggunakan games

untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa,(4) model bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa.

Penelitian Kurnia (2018), Mengungkapkan Berdasarkan hasil analisis uji-t dapat dipahami bahwa peningkatan komunikasi interpersonal antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role-play ( $t(10) = 9,73, p < 0,01$ ). Temuan ini menegaskan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dapat diterapkan untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa.

Penelitian Dewi (2016), Menyatakan bahwa Hasil penelitian diperoleh bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok bersifat insidental. Sebanyak 14, 29% siswa kelas XI memiliki kategori tingkat ketrampilan komunikasi interpersonal dalam kategori tinggi, sebanyak 48, 16% siswa dalam kategori sedang, sebanyak 36, 33% siswa dalam kategori kurang, dan 1, 22% siswa dalam kategori rendah. Hasil uji eksperimen menunjukkan bahwa Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Brainstorming untuk dapat meningkatkan ketrampilan komunikasi interpersonal siswa secara signifikan.

Penelitian Sarwi dkk (2019) Mengatakan bahwa penelitian ini menggambarkan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dari kelas empat di SDN 1 Sedonglor dan SDN 1 Panongan dari Dewi Sartika setelah berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis proyek. Keterampilan sosial siswa diukur berdasarkan peningkatan persentase keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa PjBL efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Penelitian Vera (2018), Penelitian menunjukkan bahwa antara kemampuan komunikasi interpersonal dengan motivasi berprestasi pada siswa memiliki hubungan yang signifikan ( $R= 0,476$ ,  $P< 0, 01$ ), kemudian antara self-efficacy dengan motivasi berprestasi memiliki hubungan yang signifikan ( $R= 0,620$ ,  $P< 0, 01$ ). Begitu pula antara kemampuan komunikasi interpersonal dan self-efficacy dengan motivasi berprestasi menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan ( $R= 0,644$ ,  $F= 46,691$ ,  $P< 0, 01$ ). Penelitian ini memberikan implikasi pada guru Bimbingan dan Konseling untuk memberikan layanan Bimbingan dan Konseling guna meningkatkan motivasi berprestasi melalui pengembangan kemampuan komunikasi interpersonal dan self-efficacy siswa.

Penelitian Sinta (2018), Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing memiliki rata-rata komunikasi interpersonal siswa sebesar 51% termasuk dalam kriteria rendah. Sedangkan komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing memiliki rata-rata 77% yang termasuk dalam kriteria tinggi. Sehingga disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Penelitian DeNevers (2014), Penelitian ini menyatakan bahwa melalui pembelajaran berbasis masalah, para siswa menggunakan aspek interpersonalnya melalui diskusi kelompok kecil, saling bekerjasama antar anggota kelompok untuk membanttu memecahkan masalah.

Perbedaan penelitian-penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian di atas hanya memberikan *Ice Breaking* saja atau



mengembangkan aspek-aspek interpersonal saja tanpa mengaitkannya. Lokasi penelitian dan subjek penelitian berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian-penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan penerapan *Ice Breaking* untuk mengembangkan aspek-aspek interpersonal. Pendapat-pendapat tentang *Ice Breaking* dan aspek interpersonal yang sudah diutarakan di atas, maka peneliti melakukan penelitian “Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal pada Anak di Lembaga PAUD.”

## **2.2 Kerangka Teoretis**

### **2.2.1 *Ice Breaking***

#### **2.2.1.1 Pengertian *Ice Breaking***

Istilah *ice breaking* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaking* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaking* adalah “pemecah es” Jadi, *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat (Sunarto, 2012: 1).

Menurut Soenarno, (2005: 1) *Ice Breaking* adalah “peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa

senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan”.

*Ice Breaking* digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). *Ice Breaking* juga bukan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran, namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.

Said, (2011: 1) mengatakan bahwa *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Memang sebelum suatu acara berlangsung, untuk memecahkan kebekuan diawal acara diperlukan satu atau lebih *Ice Breaking* yang dipilih, yang mungkin bersifat spontan atau tanpa persiapan khusus.

Beberapa menyebutkan bahwa *Ice Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Ice Breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik anak. Hal ini *Ice Breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai.

Adapun *ice breaking* yang terkait dalam penelitian ini adalah *ice breaking* untuk mengembangkan aspek interpersonal meliputi aspek *Social Sensivity* (mengerti perintah, menyesuaikan diri, mengendalikan diri/ perasaan, kooperatif,

mengenalinya perasaan, kreatif dalam memecahkan masalah) , *Social Insight* (memahami aturan, mampu menyelesaikan masalah dan diterima secara sosial, menyusun rencana kegiatan), *Social Communication* (mengulang kalimat yang lebih kompleks, menjawab pertanyaan, bernyanyi, mengekspresikan ide kepada orang lain dengan memiliki banyak kata- kata).

### 2.2.1.2 Macam-Macam *Ice Breaking*

Ada banyak macam energizer atau *ice breaking* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun jika dilihat dari metodenya dapat dikelompokkan menjadi 9 jenis menurut Soenarno, (2005: 33) yaitu :

#### a. *Ice breaking* dengan yel-yel

Yel-yel walaupun sederhana tetapi mempunyai tingkat “penyembuh” yang paling baik dibanding jenis lain. Dengan melakukan yel-yel selain konsentrasi menjadi pulih kembali, juga dapat menumbuhkan semangat yang tinggi dari peserta didik untuk melanjutkan pelajaran.

Berdasarkan pengalaman yel-yel ada 2 model yang digunakan, yaitu :

#### a) Model interaktif yel

Interaktif yel yaitu model yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa didik atau siswa didik dengan siswa lainnya. Contoh yel model ini adalah :

<u><i>Guru</i></u>	<u><i>Siswa</i></u>
Halo	Hai
Hai	Halo



Jenis tepuk dibalas gerak tubuh atau gerak tubuh dibalas tepuk menuntun konsentrasi dari siswa didik, namun sangat mengasyikkan untuk dijadikan *ice breaking*. Contoh tepuk sebagai berikut :

### **Tepuk Anggota Badan**

Jika guru pegang hidung, peserta tepuk 1 x

Jika guru pegang bibir, peserta tepuk 2x

Jika guru pegang telinga, peserta tepuk 3 x

Jika guru bersedekap, peserta tepuk 4 x

(bisa dimodifikasi ataupun dibolak-balik ketentuannya)

### b) Kata balas tepuk

Yaitu setiap kata terucap oleh guru dijawab siswa didik dengan tepuk. Adapun jumlah tepuk tergantung kesepakatan bersama antara guru dan siswa didik. Contohnya sebagai berikut :

### **Tepuk Bahagia**

Jika Disebutkan “**ba**”, dijawab tepuk 1x

Jika disebutkan “**ha**”, dijawab tepuk 2x

Jika disebutkan “**gia**”, dijawab tepuk 3x

Jika disebutkan “**bahagia**”, dijawab yes..yes...yes...

### c) Tepuk balas tepuk

Tepuk balas tepuk merupakan variasi *ice breaker* jenis tepuk yang sangat mudah. Hal yang paling sederhana adalah membuat kesepakatan tentang jumlah tepuknya, misalnya:

Tepuk 2x, dibalas dengan tepuk 1x

Tepuk 3x, dibalas dengan tepuk 2x

Tepuk 1x, dibalas dengan tepuk tangan meriah

d. *Ice breaking* dengan lagu

Selama ini berdasarkan pengalaman, *ice breaker* jenis ini adalah yang paling banyak disukai oleh peserta didik. Lagu-lagu dalam pembelajaran sangat populer dalam KBM di zaman dahulu. Namun seiring dengan perkembangan zaman, nampaknya para guru masa kini sudah mulai enggan menggunakan sarana ini.

Mengenalkan dan memasukkan lagu/musik ke dalam kurikulum sejak usia dini tidak hanya akan meningkatkan apresiasi anak terhadap musik, tetapi juga dapat meningkatkan aspek terhadap musiknya. Keuntungan lain adalah membantu meningkatkan kemampuan anak dalam bidang matematika, membaca dan sains (Adi, 2012: 258).

Banyak varian lagu yang bisa digunakan untuk *ice breaker* dalam pembelajaran :

a) Lagu murni untuk kegembiraan

Hampir semua lagu-lagu anak ceria bisa digunakan dalam *ice breaking*. Hal yang perlu diingat dalam menyanyikan lagu yang berfungsi sebagai *ice breaking* adalah pada tingkat keseriusannya.

Adapun lagu-lagu yang paling nyaman dinyanyikan adalah lagu anak-anak yang sudah bisa dinyanyikan oleh semua anak didik. Misalnya lagu balonku, berkebun, tukang kayu, menabung dan lain-lain.

b) Lagu-lagu gubahan yang berisi materi pelajaran

Lagu *ice breaking* akan menjadi lebih bermakna jika guru mampu menggubah lagu-lagu dengan syair materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada akhir sesi pelajaran sebagai bentuk penguatan atau kesimpulan.

Misalnya lagu aku anak sehat:

Aku anak sehat tubuhku kuat

Karena ibuku rajin dan cermat

Semasa aku bayi, selalu diberi ASI

Makanan bergizi dan imunisasi

Berat badanku ditimbang slalu

Posyandu menungguku setiap waktu

Bila aku diare, ibu slalu waspada

Pertolongan oralit, selalu siap sedia

e. *Ice breaking* dengan gerak anggota badan

Gerak anggota badan dapat dilakukan di tengah kegiatan pembelajaran, jika dilihat siswa sudah merasa bosan dan mengantuk maka perlu digerakkan anggota badannya agar kondisi psikologis kembali fresh. Jenis ini bisa dilakukan secara individual maupun berpasangan. Salah satu contoh adalah sebagai berikut:

Jika kita katakan mangga, anak mengangkat kedua tangan sambil berjinjit

Jika kita katakan jeruk, kedua tangan anak mengacung ke depan.

Jika kita katakan kacang, anak membungkukkan badan sambil kedua tangan memegang sepatu.

f. *Ice breaking* dengan games

*Games* atau permainan adalah jenis *Ice Breaker* yang paling membuat anak heboh. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif. Hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih games yang akan digunakan sebagai *Ice Breaker* antara lain :

- a) Faktor keselamatan : Faktor keselamatan harus menjadi prioritas utama saat akan menentukan jenis games yang akan dipilih. Guru harus memilih jenis games yang aman terhadap keselamatan anak.
- b) Faktor waktu : Tujuan utama dari games adalah sebagai pemecah kebekuan selama proses pembelajaran, maka pilihlah games yang tidak membutuhkan terlalu banyak waktu. Dengan demikian tujuan pembelajaran tetap harus menjadi fokus dan tidak berubah menjadi pelajaran bermain.
- c) Faktor peralatan : Sebagaimana fungsi *Ice Breaker* dalam pembelajaran, maka games yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan sederhana yang selalu tersedia di dalam kelas.
- d) Faktor edukasi : Games yang dilaksanakan dikelas harus tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang bisa ditanamkan kedalam jiwa anak. Nilai-nilai edukatif yang bisa diperoleh dari pelaksanaan games adalah kekompakan, kerja sama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas dan sebagainya. Di bawah ini peneliti memberikan contoh ice breaking dengan games :

Games Vokal A, I, U, E, O

Cara bermain :



- Anak dibagi menjadi 4 sampai 5 kelompok dan setiap kelompok mendapat huruf vokal yang berbeda
- Tiap kelompok diminta untuk meneriakkan vokal yang berbeda tadi dengan nada tinggi, sedang dan rendah sesuai dengan aba-aba dari guru, aba-abanya adalah :
- Untuk nada tinggi berikan kode dengan gerakan tangan ke atas, nada sedang dengan gerakan tangan lurus dan nada rendah dengan gerakan tangan ke bawah.
- Anak yang tidak meneriakkan dengan tepat bisa diberi konsekwensi
- Untuk variasi, acak giliran kelompok yang meneriakkan dan acak juga gerakan tangannya

g. *Ice breaking* dengan cerita/dongeng

Menurut Adi, (2012: 260) dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan perhatian siswa. Dongeng selalu menarik perhatian siswa baik di awal maupun diakhir pelajaran. Ada beberapa jenis dongeng menurut isinya yang dapat digunakan sebagai *Ice Breaking*, antara lain :

- a) Dongeng motivasi adalah dongeng yang berisikan untuk membangun semangat yang tinggi dalam perjuangan hidup maupun dalam belajar.
- b) Dongeng nasehat adalah dongeng yang berisi tentang petuah kebijakan yang diharapkan dapat ditiru oleh anak didik.
- c) Dongeng lelucon atau dongeng jenaka sangat baik untuk *Ice Breaking*. Namun demikian, dalam memilih dongeng guru haruslah berhati-hati, karena banyak

sekali dongeng jenaka yang hanya menekankan pada kelucuannya saja tanpa memperhatikan isi yang edukatif.

Dibawah ini peneliti memberikan contoh ice breaking dengan cerita/dongeng yaitu :

Kisah Estafet

Petunjuk :

- Pilih 1 siswa untuk memulai sebuah cerita

Contoh mengawali sebuah cerita :

“ Ada seorang nenek yang sendirian tinggal di sebiah hutan.....”

- Tunjuk anak yang lain untuk melanjutkan anak yang mengawali tadi
- Anak yang melanjutkan ceritanya harus dimulai dari kata terakhir yang disampaikan anak sebelumnya, untuk cerita tadi berarti anak yang sekarang memulai ceritanya dengan kata hutan
- Setiap anak hanya membuat 1 kalimat saja
- Lanjutkan kegiatan tersebut agar anak yang lain juga mendapat kesempatan untuk bercerita.

h. *Ice breaking* dengan audio visual

Banyak sekali jenis Audio visual yang dapat digunakan sebagai *Ice Breaker*. Biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspiratif atau memotivasi anak untuk belajar lebih keras. Namun demikian jenis ini tidak bisa diterapkan pada semua kelas terutama sekolah yang belum memiliki perangkat multimedia komputer (Sunarto, 2012: 94).

Menurut jenisnya media audio visual dapat dibedakan menjadi 6 macam :

- a) Film gerak bersuara
- b) Video
- c) Televisi
- d) Media televisi terbuka
- e) Media televisi siaran terbatas (TVST)
- f) Multimedia

Beberapa contoh *ice breaking* yang menggunakan audio visual guru dapat mencari atau mendownload youtube, Misalnya : *ice breaking* baby shark, *ice breaking* penguin, *ice breaking* mingkarafang, *ice breaking* aram sam-sam, *ice breaking* tari tek-kotek (anak ayam) dan sebagainya.

Dari beberapa macam-macam *ice breaking* yang dipaparkan di atas, peneliti menggunakan *ice breaking* dengan tepuk, *ice breaking* dengan yel-yel, *ice breaking* dengan lagu, *ice breaking* dengan games, *ice breaking* dengan cerita untuk mengembangkan aspek interpersonal anak.

### **2.2.1.3 Teknik Penerapan Ice Breaking dalam Pembelajaran**

Teknik penerapan *ice breaking* dapat membantu anak ketika sedang belajar. Menurut sunarto, (2012: 107) mengatakan bahwa ada 2 teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

*Ice Breaking* digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran biasanya digunakan tanpa

rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice Breaking* demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, comtoh: *ice breaking* dengan tepuk, *ice breaking* dengan yel-yel, *ice breaking* dengan lagu

b. Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

*Ice Breaking* yang baik da Efektif membantu proses pembelajaran adalah *Ice Breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. “*Ice Breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam renacana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”. Untuk *ice breaking* dengan direncanakan , guru pada umumnya sudah menyiapkan *ice breaking* sesuai tema untuk diberikan pada saat pembelajaran berlangsung .

Adapun teknik penerapan *ice breaking* yang diungkapkan diatas, peneliti menggunakan teknik penerapan ice breaking spontan dan direncanakan dalam pembelajaran.

## **2.2.2 Hakikat Interpersonal**

### **2.2.2.1 Pengertian Interpersonal**

Interpersonal berkaitan dengan keterampilan dan persepsi dalam bidang membina hubungan positif dengan orang lain atau kemampuan untuk bergaul. Kemampuan interpersonal meliputi kemampuan yang dimiliki individu dalam hal melihat dan memahami perbedaan mood, temperamen, motivasi, dan hasrat orang lain, serta bekerjasama dengan orang lain, seperti peka pada ekspresi wajah, suara, gerak isyarat orang lain, dan dapat berinteraksi dengan orang lain (Anita Yus,

2011: 73). Hal tersebut juga disampaikan oleh Campbell (2006: 198), kemampuan interpersonal sangat erat kaitannya dalam hubungan diri sendiri dengan orang lain. Kemampuan interpersonal dimaksudkan untuk hidup dan bekerjasama dengan orang lain di lingkungan sekitar dalam masyarakat.

Belajar untuk hidup bersama dan belajar mengatasi konflik secara efektif adalah keterampilan yang sangat penting bagi diri sendiri dan orang lain. Suryono, (2008: 9) mengungkapkan kemampuan interpersonal (membina hubungan dengan orang lain) merupakan kemampuan memahami dan membedakan suasana hati, kehendak, motivasi, dan perasaan orang lain. Individu yang memiliki kemampuan tinggi pada kemampuan interpersonal dapat memahami orang lain, sering menjadi pemimpin di antara teman-temannya, mengorganisasi, dan berkomunikasi dengan tepat. Kemampuan interpersonal juga berkaitan dengan kemampuan lain (Suryono, 2008: 9), di antaranya kepekaan terhadap emosi, perasaan, kehendak orang lain, kemampuan bekerjasama dengan orang lain, dan kemampuan mengorganisir orang lain.

Gardner (Musfiroh, 2005: 67) menyatakan interpersonal juga dipengaruhi oleh interaksi sosial manusia. Interpersonal dibangun oleh kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, khususnya perbedaan besar dalam suasana hati, intensi (maksud), temperamen, dan motivasi. Armstrong (2002 b: 21) menambahkan interpersonal melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain, serta kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, melibatkan banyak kecakapan, yakni kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat, kemampuan membedakan

dan menanggapi secara efektif tanda tersebut dengan tindakan positif tertentu, kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak.

Dari uraian di atas interpersonal merupakan kemampuan yang melibatkan berbagai kemampuan individu dalam hal membangun hubungan positif dengan orang lain. Interpersonal individu tersebut di antaranya kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain dan kemampuan membedakan dan menanggapi secara tepat terhadap ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat orang lain dengan tindakan positif tertentu. Dalam membangun kerjasama dengan orang lain, diawali dengan adanya kontak atau hubungan dengan orang lain. Interpersonal ditunjukkan dalam membangun hubungan baik dengan orang lain, setiap individu harus mampu berinteraksi disertai dengan memahami sikap dan perilaku yang ditunjukkan orang lain.

Adapun interpersonal yang terkait dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan aspek interpersonal melalui *ice breaking* diantaranya *Social Sensivity* (mengerti perintah, menyesuaikan diri, mengendalikan diri/ perasaan, kooperatif, mengenali perasaan, kreatif dalam memecahkan masalah) , *Social Insight* (memahami aturan, mampu menyelesaikan masalah dan diterima secara sosial, menyusun rencana kegiatan), *Social Communication* (mengulang kalimat yang lebih kompleks, menjawab pertanyaan, bernyanyi, mengekspresikan ide kepada orang lain dengan memiliki banyak kata- kata).

### 2.2.2.2 Karakteristik Interpersonal

Dari interpersonal terdapat beberapa macam karakteristik. Karakteristik interpersonal ini untuk mengetahui seseorang yang mempunyai interpersonal yang baik. Gunawan, (2003: 118) Aspek interpersonal meliputi kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan positif dengan orang lain. Anak dengan interpersonal yang baik suka sekali berinteraksi dengan orang lain. Anak memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kawannya dan biasanya sangat menonjol dalam melakukan kerja kelompok. Orang dengan interpersonal yang berkembang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.
- b. Mampu berinteraksi dengan orang lain.
- c. Mengenali dan menggunakan berbagai cara untuk berhubungan dengan orang lain.
- d. Mampu mempengaruhi pendapat atau tindakan orang lain.
- e. Turut serta dalam upaya bersama dan mengambil berbagai peran yang sesuai, mulai dari menjadi seorang pengikut hingga menjadi seorang pemimpin.
- f. Mengamati dan peka terhadap perasaan, pikiran, motivasi, perilaku, keadaan mental, dan gaya hidup orang lain.
- g. Mengerti dan berkomunikasi dengan efektif baik dalam verbal maupun nonverbal.
- h. Mengembangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik, mampu bekerjasama dengan orang yang mempunyai latar belakang yang beragam.

Kemampuan interpersonal digambarkan melalui ciri-ciri, seperti mudah untuk: (a) berhubungan dengan orang lain, (b) berteman dan memiliki banyak teman, (c) menikmati suasana ketika berada di tengah orang banyak, (d) membaca maksud hati orang lain, (e) berkomunikasi, (f) menengahi pertengkaran, dan (g) menjadi pemimpin di sekolah ataupun di rumah (Anita, 2011: 73).

Menurut Champbell (2006: 173), ciri-ciri orang yang memiliki inteligensi interpersonal yang bagus antara lain: (a) terikat dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang lain, (b) membentuk dan menjaga hubungan sosial, (c) mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam berhubungan dengan orang lain, (d) berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan dalam suatu usaha bersama, (e) merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku dan gaya hidup orang lain, (f) mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain, (g) memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan verbal maupun nonverbal, (h) menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda dan juga umpan balik (feedback) dari orang lain, (i) menerima perspektif yang bermacam-macam dalam masalah sosial dan politik, dan (j) mempelajari ketrampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (mediator), berhubungan dengan mengorganisasikan orang untuk bekerjasama ataupun bekerjasama dengan orang lain dari berbagai macam background dan usia.

Anak-anak yang memiliki kelebihan dalam bidang interpersonal dapat memahami orang lain dengan baik. Armstrong (2002: 33) menyebutkan beberapa keterampilan yang dimiliki anak dengan aspek interpersonal yang tinggi, di



antaranya: (a) mempunyai banyak teman, (b) banyak bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan tempat tinggal, (c) tampak sangat mengenal lingkungannya, (d) terlibat dalam kegiatan kelompok di luar jam sekolah, (e) menikmati permainan kelompok, (f) berempati besar terhadap perasaan orang lain, (g) berperan sebagai penengah atau memberikan solusi dalam memecahkan masalah diantara teman-temannya, (h) menikmati mengajari orang lain, dan (i) tampak mempunyai bakat pemimpin.

Adapun karakteristik interpersonal yang terkait dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan karakteristik interpersonal yang ada pada *Social Sensivity* (mengerti perintah, menyesuaikan diri, mengendalikan diri/ perasaan, kooperatif, mengenali perasaan, kreatif dalam memecahkan masalah) , *Social Insight* (memahami aturan, mampu menyelesaikan masalah dan diterima secara sosial, menyusun rencana kegiatan), *Social Communication* (mengulang kalimat yang lebih kompleks, menjawab pertanyaan, bernyanyi, mengekspresikan ide kepada orang lain dengan memiliki banyak kata- kata).

### 2.2.2.3 Dimensi Interpersonal

Dalam aspek interpersonal terdapat beberapa dimensi. Dimensi-dimensi ini menela tentang indikator-indikator yang wajib dimiliki oleh seseorang yang memiliki interpersonal. Dimensi dalam aspek interpersonal menurut Safaria (2005: 24) adalah sebagai berikut:

- a. Aspek Interpersonal *Social sensivity* adalah **Senivitas sosial** yaitu kemampuan anak untuk merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan sosial orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun

non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas sosial yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif atau negatif.

Adapun *Social sensitivity* sebagai aspek interpersonal yang dikembangkan peneliti melalui ice breaking adalah mengerti beberapa perintah secara bersamaan, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri), bersikap kooperatif dengan teman, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Dibawah ini beberapa ice breaking yang dikembangkan peneliti, yang berhubungan dengan *Social sensitivity* :

- Games maju mundur

Konsentrasi, kemampuan mendengar perintah, dan kerjasama akan diasah melalui permainan ini.

Cara bermain: Anak dikelompokkan menjadi 5-8 orang per kelompok; Setiap kelompok membentuk barisan dengan memegang pundak teman didepannya; Ketika Guru mengatakan “Maju/mundur/kanan/kiri” maka anak bergerak sesuai instruksi; Anak hanya bergerak sesuai dengan kode yang perintah yang disepakati; Pada putaran kedua, instruksi dirubah dengan tambahan kata “Coy” dan peserta harus bergerak berlawanan dengan arah yang disebutkan. Contoh “Mundur coy” berarti peserta harus bergerak maju; Permainan akan terlihat seru ketika ada anggota kelompok

yang tidak bergerak sesuai perintah atau bergerak ketika perintah yang diberikan salah.

- Tepuk Warna

Jika disebutkan “merah”, dijawab tepuk 1x

Jika disebutkan “Hijau”, dijawab tepuk 2x

Jika disebutkan “Biru”, dijawab tepuk 3x

Jika disebutkan “Putih”, dijawab Aku bisa ye.. yes.. yes..

- Lagu “Kalau kau suka hati”

Kalau kau suka hati, tersenyumlah.. senyum (wajah tersenyum)

Kalau kau suka hati, tertawalah.. ha..ha..ha. (wajah tertawa)

Kalau kau suka hati, bersedihlah.. (wajah sedih)

Kalau kau suka hati, dan memang harus begitu

Kalau kau suka hati, ungkapkan ekspresi perasaanmu.. (anak-anak memberikan ekspresi persaannya)

- Games Ular Naga

Permainan ini mempunyai manfaat mempererat ikatan dengan teman, berbagi, mempertahankan teman , menjadi pemimpin yang baik, berlatih emosi , kecakapan dalam komunikasi, permainan ini juga mendidik arti kebersamaan, menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang diperoleh pada saat bermain.

Cara bermain : Pilih 2 orang yang akan menjadi induk; induk ini pada awal permainan akan berperan seperti gerbang; Sisa pemain berbaris saling memegang pundak teman yang berada di depannya; Menyanyikan

lagu ular naga, para pemain yang berbaris berputar mengitari gerbang; Saat lagu sudah selesai, maka pemain yang sedang berada di tengah gerbang akan tertangkap; Ketika ada pemain yang tertangkap, maka gerbang akan menanyakan sebuah pilihan. Pilihan yang diberikan akan menentukan di induk mana si pemain yang tertangkap akan ikut. Saat memberikan pertanyaan ini, pastikan pemain lain yang belum tertangkap tidak mendengar; Lakukan berulang-ulang hingga semua pemain yang berbaris tertangkap; Permainan dilanjutkan dengan kedua induk saling memperebutkan dan mempertahankan ekor dari setiap induk. Permainan berakhir saat salah satu induk hanya tersisa induknya. Induk yang memiliki anggota paling banyak adalah pemenangnya.

- Games cermin diri

Permainan yang menyenangkan ini digunakan untuk mengamati perasaan dan sikap untuk memperhatikan dan mengikuti orang lain.

Cara Bermain : Setiap anak berpasangan dan berdiri berhadapan; Secara bergantian anak menirukan gerak lawan main nya; Putaran kedua, anak-anak meneruskan bercermin, tapi kali ini kedua tangannya saling bersentuhan dengan lembut; Putaran ketiga, anak-anak merapatkan tangan dengan kuat, dan melanjutkan untuk mengikuti gerakan lawan main secara bergantian.

- Kita kerja sama-sama

(lagu Kevin & Karyn)

Kita kerja sama, sama, sama, sama, sama, sama

Kita kerja sama, senanglah hati

Kerjaku, kerjamu, semuanya bersama

Kita kerja sama-sama senanglah hati

Banyak kegunaannya perkumpul bersama

hidup damai bersama hati gembira

Teman ku teman mu, ayo main bersama hati gembira

- b. Aspek Interpersonal *Social insight* adalah Kemampuan anak untuk memahami dan mencari masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak mengambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun anak.

Adapun *Social insight* sebagai aspek interpersonal yang di kembangkan peneliti melalui ice breaking adalah memahami aturan dalam suatu permainan, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah, Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.

Dibawah ini beberapa ice breaking yang dikembangkan peneliti, yang berhubungan dengan *Social insight* antara lain :

- Lagu Pendengar Yang Baik

(ciptaan : IHF karakter)

Kami adalah pendengar yang baik

Mendengarkan orang yang bicara

Pasang mata ... ting tong

Pasang telinga.. oek..

Bergantian jika ingin bicara

- Games kucing dan tikus

Permainan ini bertujuan melatih anak-anak untuk menyelesaikan masalah dalam bermain, melatih kelincahan dan kecerdasan dalam berpikir untuk melakukan tindakan sesuatu

Cara bermain tikus dan kucing : Salah satu pemain bertugas sebagai kucing dan salah satu pemain lainnya bertugas menjadi tikusnya; Anak yang lain yang tidak bertugas menjadi kucing dan tikus bertugas membentuk lingkaran dengan menggandengkan tangan temannya yang tugasnya sama; Tikus berada didalam lingkaran untuk menghindari tangkapan kucing; Kucing bertugas masuk kedalam lingkaran tersebut untuk menangkap tikus; Anak yang membentuk lingkaran harus mempertahankan tikusnya agar tidak digapai kucing dengan cara jongkok dan merendahkan tangan jika kucing tersebut ingin melewati masuk kedalam.

- Yel-yel Penyemangat (Lagu Potong Bebek Angsa)

Ayo ayo kawan kita pantang nyerah

Pantang pantang nyerah untuk menjadi yg terbaik

Ayolah semangat ayolah berjuang mari kita belajar bersama

Oke.. oke.. oke.. kelas kita pasti oke

Semangat didadaku, berkobar sepanjang waktu, belajar tanpa jemu, Tuk

mimpi-ku...(2x) Anak hebat... ( tepuk 6x) Pasti bisa..( tepuk 6x)

Hebat...hebat....hebat...yes!

- Tepuk

Tepuk Kerjasama

Tepuk Kerjasama... tepuk2x

I'm the best ... tepuk2x

You are the best.. we are the best

Yes.. yes.. yes..

- Kelas TK B ok.. ok.. ok..

Kelas TK B .. tepuk 2x

Suka Menolong .. tepuk 2x

Kreatif .. tepuk 2x

Mandiri .. tepuk 2x

Pantang menyerah.. tepuk 2x

Tanggung jawab ... tepuk 2x

Dan suka bekerja sama.. hore...

- c. Aspek Interpersonal *Sosial communication* adalah Penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat, untuk membantu anak dalam mengatasi permasalahan.

Adapun *Sosial communication* sebagai aspek interpersonal yang di kembangkan peneliti melalui ice breaking adalah mengulang kalimat yang lebih kompleks, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, bersenandung atau bernyanyi sambil melakukan sesuatu, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide-idenya.

Dibawah ini beberapa ice breaking yang dikembangkan peneliti, yang berhubungan dengan *Sosial communication* antara lain :

- Lagu “Sedang apa”

Sedang apa, sedang apa sedang apa sekarang

Sekarang sedang apa, sedang apa sekarang

Sedang belajar, sedang belajar sedang belajar sekarang

Sekarang belajar apa, belajar apa sekaran?

- Lagu Kerjasama (ciptaan : IHF karakter)

Pekerjaan jadi mudah

Jika kita bekerjasama

Pekerjaan cepat selesai

Jika kita bekerjasama

Kerjasama, kerjasama semua hebat

Kerjasama, kerjasama semua hebat

- Kisah Estafet

Permainan ini mengasah ketrampilan ketrampilan kata-kata dan mengekspresikan ide-ide.

Cara bermain: Pilih 1 siswa untuk memulai sebuah cerita (Contoh mengawali sebuah cerita : ) “ Ada seorang nenek yang sendirian tinggal di sebiah hutan.....” ; Tunjuk anak yang lain untuk melanjutkan anak yang mengawali tadi; Anak yang melanjutkan ceritanya harus dimulai dari kata terakhir yang disampaikan anak sebelumnya, untuk cerita tadi berarti anak yang sekarang memulai ceritanya dengan kata hutan; Setiap anak hanya



membuat 1 kalimat saja; Lanjutkan kegiatan tersebut agar anak yang lain juga mendapat kesempatan untuk bercerita.

Adapun peneliti hanya mengambil *ice breaking* dengan games, *ice breaking* dengan tepuk, *ice breaking* dengan yel-yel, *ice breaking* dengan lagu dan *ice breaking* dengan bercerita untuk mengembangkan aspek-aspek interpersonal anak usia dini.

### **2.2.3 Hakikat Anak Usia Dini**

#### **2.2.3.1 Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki sifat yang unik karena di dunia ini tidak ada satupun anak-anak yang sama, meskipun lahir kembar, mereka melahirkan dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, kekurangan, bakat, dan minat masing-masing Mulyasa (Naili, 2015:23). Keunikan anak-anak yang tidak sepatutnya untuk diperbedakan, namun seharusnya dipahami bahwa setiap anak-anak merupakan individu yang memiliki potensi berbeda.

Anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana pada masa ini anak memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki. Sesuai dengan Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan anak mencakup 6 aspek yaitu: nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan

kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.

Lebih lanjut, diungkapkan bahwa salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah the golden ages atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini ketika semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa *trozt alter* 1 (masa membangkang tahap 1). Konsep tersebut diperkuat oleh fakta yang ditemukan oleh ahli-ahli neurologi yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 miliar neuron atau sel saraf yang siap melakukan sambungan antar sel (Novan & Barnawi 2016:32-33).

Dalam pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1 disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya, di beberapa negara PAUD dilaksanakan sejak 0-8 tahun. Berdekamp membagi anak usia dini menjadi tiga kelompok, yaitu krlompok bayi hingga usia 2 tahun, kelompok 3 hingga 5 tahun, dan kelompok 6 hingga 8 tahun.

Selanjutnya Fadillah (2012: 19) mengungkapkan bahwa, anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu masa bayi lahir sampai 12 bulan, masa batita (*toddler*) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun.

Dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah usia 0-6 tahun. Adapun anak usia dini yang diteliti dalam aspek perkembangan interpersonal melalui *ice breaking* adalah anak-anak yang duduk dibangku TK B usia 5-6 tahun.

### 2.2.3.1 Karakteristik Anak Usia Dini usia 5-6 Tahun

Kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan harus mencakup 6 aspek yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun karakteristiknya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Karakteristik Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	Usia 5 –6 tahun
<b><i>I. Nilai Agama dan Moral</i></b>	1.Mengenal agama yang dianut 2.Mengerjakan ibadah 3.Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4.Menjaga kebersihan diri dan lingkungan 5.Mengetahui hari besar agama 6.Menghormati (toleransi)agama orang lain

<p><b>2. Fisik-motorik</b></p> <p>A. Motorik Kasar</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan</li> <li>2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam</li> <li>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan</li> <li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> <li>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri</li> </ol>
<p>B. Motorik Halus</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar sesuai gagasannya</li> <li>2. Meniru bentuk</li> <li>3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</li> <li>4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar</li> <li>5. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>6. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci</li> </ol>
<p>C. Kesehatan dan Perilaku</p> <p>Keselamatan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berat badan sesuai tingkat usia</li> <li>2. Tinggi badan sesuai standar usia</li> <li>3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</li> <li>4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia</li> <li>5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin)</li> <li>6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain</li> <li>7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri</li> <li>8. Memahami tata cara menyebrang</li> <li>9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)</li> </ol>
<p><b>3. Kognitif</b></p> <p>A. Belajar dan Pemecahan Masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)</li> <li>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</li> </ol>

	<p>3.Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</p> <p>4.Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</p>
B. Berfikir Logis	<p>1.Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</p> <p>2.Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</p> <p>3.Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>4.Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya(angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</p> <p>5.Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</p> <p>6.Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>7.Mengenal pola ABCD-ABCD8.Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>
C. Berfikir Simbolik	<p>1.Menyebutkan lambang bilangan1-10</p> <p>2.Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>3.Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>4.Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p> <p>5.Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</p>
<b>4. Bahasa</b>	
A. Memahami bahasa	<p>1.Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</p> <p>2.Mengulang kalimat yang lebih kompleks</p>

	<p>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</p> <p>4. Senang dan menghargai bacaan</p>
<p>B. Mengungkapkan Bahasa</p>	<p>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</p> <p>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</p> <p>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</p> <p>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</p> <p>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</p> <p>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</p> <p>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</p>
<p>C. Keaksaraan</p>	<p>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</p> <p>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</p> <p>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</p> <p>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</p> <p>5. Membaca nama sendiri</p> <p>6. Menuliskan nama sendiri</p> <p>7. Memahami arti kata dalam cerita</p>
<p><b>5. Sosial-emosional</b></p> <p>A. Kesadaran Diri</p>	<p>1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi</p> <p>2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)</p>

	3.Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Tahu akan hak nya</li> <li>2.Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)</li> <li>3.Mengatur diri sendiri</li> <li>4.Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri</li> </ol>
C. Perilaku Prosocial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Bermain dengan teman sebaya</li> <li>2.Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar</li> <li>3.Berbagi dengan orang lain</li> <li>4.Menghargai hak/pendapat/karya orang lain</li> <li>5.Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)</li> <li>6.Bersikap kooperatif dengan teman</li> <li>7.Menunjukkan sikap toleran</li> <li>8.Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</li> <li>9.Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat</li> </ol>
<b>6. Seni</b>	
A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu</li> <li>2.Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman</li> </ol>
B. Tertarik dengan kegiatan seni	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar</li> <li>2.Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu</li> <li>3.Bermain drama sederhana</li> <li>4.Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam</li> </ol>

	<p>5.Melukis dengan berbagai cara dan objek</p> <p>6.Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)</p>
--	--

Adapun dari beberapa karakteristik anak usia dini di atas, peneliti hanya mengambil sosial emosional yang berhubungan dengan aspek interpersonal yaitu: *social sensivity* (Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi , Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat), Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar), Bersikap kooperatif dengan teman, Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar). *Social insight* (Mentaati aturan, Mengatur diri sendiri, Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, Menunjukkan sikap toleran). *Social communication* (Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah, , Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb), Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, Bermain dengan teman sebaya).

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Pendidikan bagi anak usia dini memang pendidikan yang paling mendasar bagi anak. Dalam pendidikan anak usia dini hendaknya memperhatikan aspek yang dimiliki oleh anak. Karena aspek antara satu anak dengan yang lain berbeda. Inteligensi atau aspek diartikan dalam berbagai dimensi para ahli.



Kemampuan aspek interpersonal dapat dikembangkan pada anak usia dini, dengan kemampuan aspek interpersonal baik, maka akan mempermudah anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Donald Stener, seorang psikolog menyebut inteligensi sebagai suatu kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah ada untuk memecahkan berbagai masalah. Tingkat inteligensi dapat diukur dengan kecepatan memecahkan masalah-masalah tersebut. Armstrong (2013: 33) menyatakan bahwa tiap-tiap anak punya semua aspek sehingga metode /strategi pembelajaran jangan hanya dibatasi bagi seorang anak. Guru sering terjebak membatasi satu strategi dalam mengajar, padahal kebanyakan anak tidak menyukai strategi tersebut.

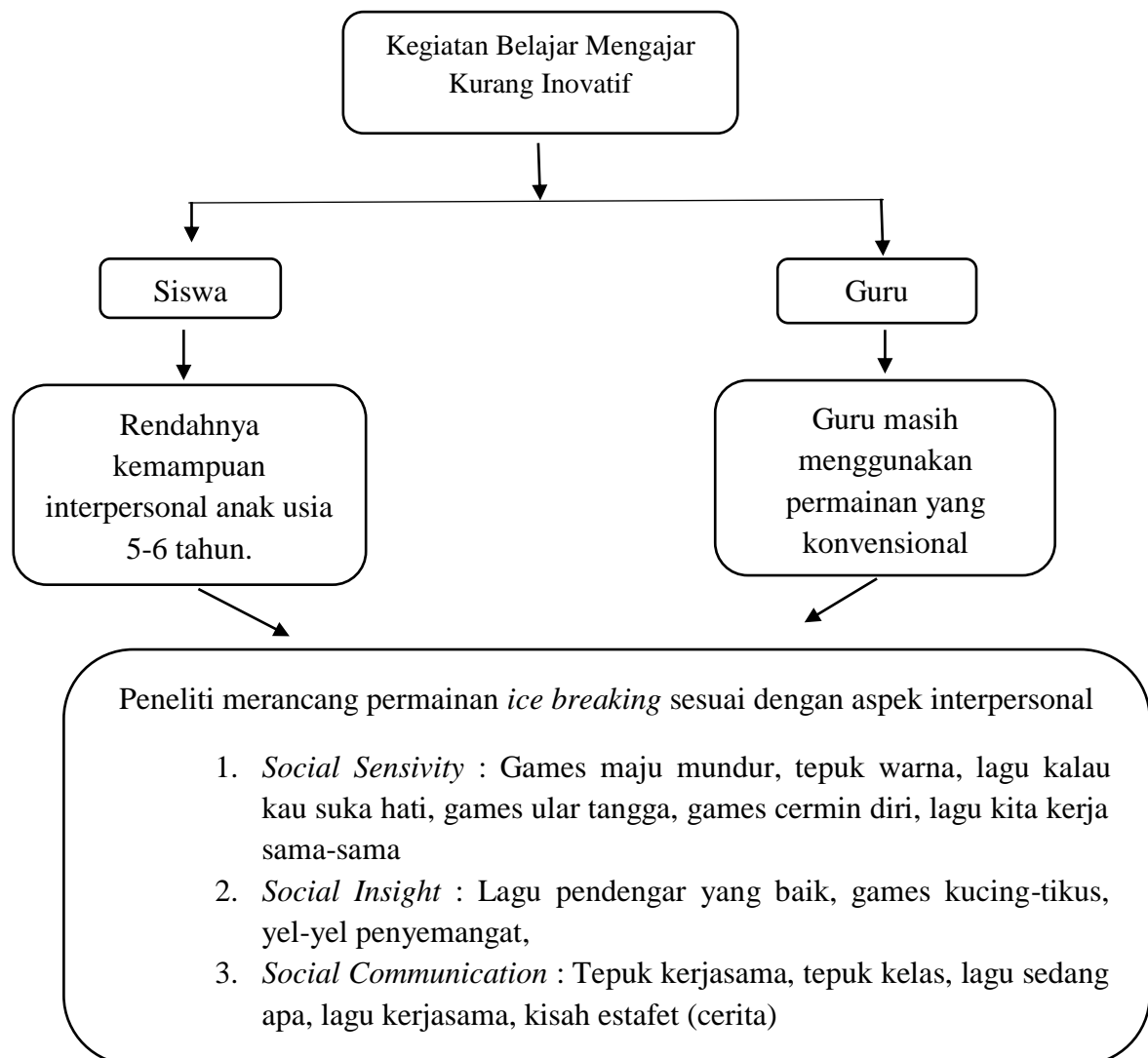
Untuk membantu pendidik dalam mengembangkan aspek interpersonal anak usia 5-6 tahun di butuhkan pemberian *Ice Breaking* yang inovatif. Ada pun salah satu manfaat pemberian *Ice Breaking* adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membentuk citra diri anak yang positif. Jika anak sudah merasa senang untuk melakukan kegiatan, maka kemampuan aspek interpersonal yang distimulasi akan berkembang dengan baik.

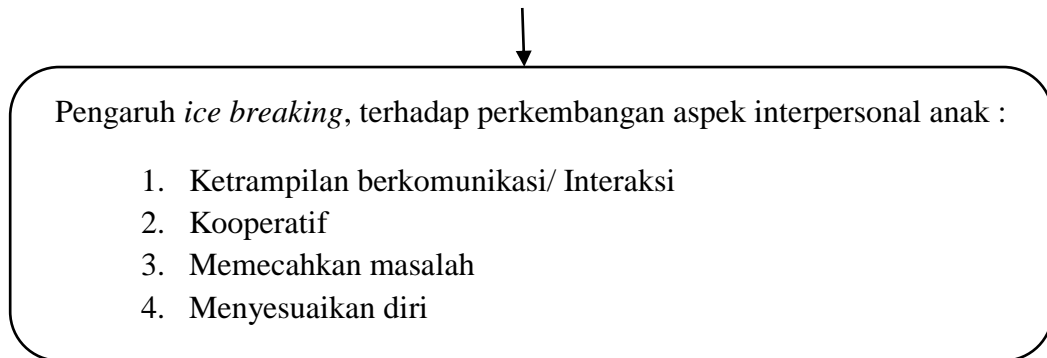
Penelitian ini menggunakan strategi penerapan *Ice Breaking*, *Ice Breaking* yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas . *Ice Breaking* diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif anak dalam proses pembelajaran, suasana hati yang gembira dan tidak tertekan diyakini akan sangat membantu anak mengembangkan interpersonal anak.

Setiap individu memerlukan bantuan dari individu lain dalam melakukan sesuatu, karena tidak semua kemampuan dikuasai oleh setiap individu. Hidup

dilingkungan sosial diperlukan aspek interpersonal yang baik untuk membina hubungan positif dengan orang lain. Keterampilan sosial tersebut haruslah ditanamkan sejak dini untuk membentuk sikap atau tingkah laku yang baik dalam diri setiap individu. Apabila kemampuan interpersonal yang baik tidak ditanamkan dan dikembangkan dengan baik sejak usia dini, akan berpengaruh pada diri anak dalam hidup di lingkungan sosial selanjutnya.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti, penerapan *Ice Breaking* di lembaga-lembaga PAUD masih rendah. Sejalan dengan rendahnya penerapan *Ice Breaking*, pengetahuan dan kreatifitas guru tentang *Ice Breaking* juga masih rendah. Sehingga masih diperlukan kreatifitas guru agar dapat memperbanyak pengetahuan tentang bermacam-macam *Ice Breaking* supaya dapat mengembangkan aspek Interperosnal anak usia dini dan dengan adanya kegiatan *Ice Breaking* dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan interpersonal anak. Hal ini dapat dilihat pada bagan berikut:





Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir

#### **2..4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui analisis data yang terkumpul (Arikunto, 2010:67). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka Peneliti merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Adanya pengaruh *Ice Breaking* terhadap perkembangan aspek interpersonal anak usia 5-6 tahun.
- b. Terdapat perbedaan kemampuan aspek interpersonal anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan *Ice Breaking*.
- c. *Ice Breaking* efektif terhadap aspek perkembangan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian, maka dapat disimpulkan kegiatan *Ice Breaking* dengan media yel-yel, tepuk, lagu dan games efektif dalam meningkatkan perkembangan aspek interpersonal anak usia 5-6 tahun diantaranya sebagai berikut. Adanya perbedaan peningkatan aspek interpersonal anak sebelum dan setelah dilakukan kegiatan *Ice Breaking*. Kegiatan *Ice Breaking* akan mengembalikan konsentrasi anak sehingga dapat terjadi interaksi antara guru dan anak. Kegiatan *Ice Breaking* juga akan mengembalikan hubungan interpersonal yang renggang dan merangsang kekompakan dalam kelompok. Kekompakan dalam kelompok akan membangun komunikasi sosial antar anak yang merupakan indikator bahwa anak memiliki aspek interpersonal.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan temuan pada penelitian, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

- 5.2.1 Bagi lembaga dan guru, penelitian ini dapat dijadikan acuan dan diterapkan untuk melaksanakan kegiatan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran untuk merangsang anak berinteraksi dengan guru dan teman sehingga dapat meningkatkan perkembangan aspek interpersonal.
- 5.2.2 Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan adanya penelitian lanjutan untuk mengkaji pengaruh *Ice Breaking* terhadap aspek perkembangan yang lain

serta membandingkan keefektifan *Ice Breaking* dengan permainan yang lain untuk meningkatkan perkembangan aspek interpersonal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A. & Rostami M. 2012. The Effect Multiple Intellegence- Based Instruction On Students Creastive Thinking Ability At 5 th Grade In Primary School . *Procedia- Sosial and Behavioral Science*.47, 105-108.
- Achmad, F. 2010. Ice Breaking dalam Proses Belajar Megajar . *Jurnal Ilmiah*. 6(11), 1-7.
- Ade Dewi. 2012. Peningkata Aspek Intrapersonal dan Aspek Interpersonal melalui Pembelajaran Project Approach. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*. 7(2),1-12.
- Adi, W. 2012. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Afrizal. 2016. A Descriptive Study of Ice Breaking Activity In Teaching English For Children. *Jurnal Online Maahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris*. 1(1), 50-59.
- Arady, Novan dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Adil H. 2015. Peran Ice Breaking dalam pembelajaran SD Negeri 2 Tempuran Kecamatan Wanayasa Banjarnegara Tahun Ajaran 2015-2016. *Jurnal Primary*. 18(1-2), 35-40.
- Anik, P. 2007. *Mengembangkan kreativitas dan aspek anak*. Jakarta: Buku kita.
- Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ambini, R. 2016. Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Melalui Pemberian Ice Breaker Pada Siswa Kelas V Sdn Monggang. *Basic Education*, 5(29), 2765-2772.
- Armstrong, T. 2013. *Aspek Multiple di Kelas. Edisi Ketiga*. terj. Dyah Widya Prabaningrum. Jakarta Barat: Indeks.
- Amstrong, T. 2008. *Multiple Intelligences in the Class Room* .Second Edition. Virginia USA: ASCD.
- Arikunto, S. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ari Pratiwi, I. 2013. Pengaruh Penggunaan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Anak Kelompok B di Tk Laboratorium Pg-Paud Fip Unesa. *PAUD Teratai*, 2(3).

- Astuti, Anita Dewi. 2013. Model Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan (Games) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling* . 2 (10) (2013). Halaman: 50-56. ISSN 2252-6889.
- Awalya, DYP Sugiharto. 2014. Meningkatkan Kematangan Emosi Melalui Layanan Konten dengan Teknik Bermain (Games). *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 3(1), 20-28.
- Azwar, S. 1996. *Pengantar Psikologi Intellegensi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bakhtiar, M. I. (2015). Pengembangan video Ice Breaking sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. 1(2), 150-162.
- Basyarudin. 2019. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran IPS Melalui Penggunaan Ice Breaking Humor di Kelas V SD Negri 22 Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3(1), 274-284.
- Behjat F. 2012. Interpersonal and Intrapersonal Intelligence: Do They Relly Work in Foreign Language Learning. *Procedia- Social and Behavioral Science*.35, 351-355.
- Bulo, William. 2002. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Tinggi Terhadap Aspek Emosional*. Skripsi. FE UGM. Yogyakarta.
- Chamidah, A.N. 2011. *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*. Diakses dari [http://www.google.com/url?sa=t&rct=rja&uact=8&ved=0CCMQFjAB&url=http%3A%2F%2Fprints.uny.ac.id%2F4226%2F1%2Fdeteksi\\_dini\\_gangguan\\_tumbang.doc&ei=fj,d.c2Epa](http://www.google.com/url?sa=t&rct=rja&uact=8&ved=0CCMQFjAB&url=http%3A%2F%2Fprints.uny.ac.id%2F4226%2F1%2Fdeteksi_dini_gangguan_tumbang.doc&ei=fj,d.c2Epa) da tanggal 20 Juni 2017, pukul 05.23 WIB.
- Campbell, Linda. 2002. *Melesatkan Aspek*. Depok: Insiasi Press.
- De Nevers, D. M. 2014. Interpersonal Intelligence and Problem Based Learning. *Master of Education Program These*. Paper 53.
- Dewi L, Edy P. 2016. Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Brainstorming untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 5(1), 1-7.
- Dwi Y, Diah W. 2016. Kontribusi Aspek Moral dan Aspek Interpersonal Terhadap Kedisiplinan Mematuhi Tata Tertib Sekolah. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 5(2), 17-35.
- Edy P, Awalya, & Joko S. 2017. Model Bimbingan Kelompok Menggunakan Games Untuk Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 6(1), 54-61.



- Eka R, Awalya, & DYP Sugiharto. 2016. Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Play Berbasis Pendekatan BCCT Untuk Meningkatkan Aspek Interpersonal Siswa PAUD. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 5(2), 93-99.
- Endah, F. 2012. Pengaruh Ice Breaking untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di SDN 2 Gaayamsari. *Jurnal Pendidikan*. 1(5), 1-10.
- Erma, Ali, Halida. 2016. Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Strategi Ice Breaking Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(12), 1-8.
- Fanani, A. 2010. Ice Breaking dalam proses belajar mengajar. Buana Pendidikan: *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 6(11), 25-28.
- Febriandari, E. I. 2018. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*. 3(4), 485-494.
- Filastri, K. 2015. Efektivitas Model Konseling SPICC Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Primary*. 3(6), 1-9.
- Fadillah, M. 2012. *Desain pembelajaran PAUD*.Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Gardner, H. 2003. *Aspek Majemuk*.(Terjemahan Drs. Alexander Sindoro). Batam Centre: Interaksara.
- Garcia, M. 2016. Pengembangan Aspek Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Makkah-Makkah di TK IT Al-Azhar Banda Aceh. *Jurnal Primary*. 1(2), 1-10.
- Gunawan, AW. 2003. *Born To Be Genius*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka.
- Hasan, M. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hendro Purwoko, D. W. I. 2018. Pengaruh Penerapan Ice Breaking Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 6(2). 483-487
- Hartono, Yulvia, Joko. 2018. Outbond as the Basis of Multiple Intelligences Learning Activity. *Journal Unnes*. 7(3), 3-10.
- Indy Ary,P. 2013. Pengaruh Penggunaan Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Anak Kelompok B di Tk Laboratorium PG-PAUD FIP UNESA. *Jurnal Primary*. 2(2), 1-9.
- Intan, K. 2013. Pengaruh Penggunaan Metode Brain Gym terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun di TK Istan Balita Surabaya. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(3), 1-10.

- Jalal, F. 2002. Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Akan Pentingnya PADU. *Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*.
- Jasmine, J. 2012. *Metode Mengajar: Multiple Intelligences*, Nuansa Cendekia, Bandung.
- Juniarti, Yenti. 2015. Peningkatan Aspek Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Media Clemek Pintar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(2), 1-6.
- Keys, R. 2019. Penerapan Ice Breaking dalam memotivasi kegiatan belajar anak usia 3-4 tahun di PPT Caturhari Tandes Surabaya. *Journal Unusa*. 2(4), 3-18.
- Khadijah, A. 2016. Interpersonal Intelligence of Students Through Thematic Learning. *Journal European Sientific*. 5(1) 9-27.
- Krobo, A. 2014. Peningkatan Aspek Intrapersonal melalui Kegiatan bermain Peran. *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*. 4(1), 1-10.
- Kurnia D, dkk. 2018. Group Guidance with Role Play Techniques to Improve the Students' Interpersonal Communication. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 7(2), 190-195.
- Lelly, T. 2017. Upaya Peningkatan Suasana Belajar Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Waktu dengan Ice Breaking Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SDN 02 Pandean Madiun. *Journal Nasional*. 30(3), 20-21.
- Leni D. 2019. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Kelompok B di TK Nurul Huda Krakahan, Tanjung, Brebes Tahun Ajaran 2018/2019. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2), 1-10.
- Lilis F, dkk. 2018. Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Aspek Interpersonal Siswa Kelas VII SMP. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 7(2), 27-31.
- Lwin, May et al. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Aspek* (Edisi Indonesia) Yogyakarta : Indeks.
- Macnamara, J. 2015. Multiple Intellegence and Minds as attributes to reconfigure PR-A critical analysis. *Journal of Public relations Review*. 42 (2), 249-257.
- Maria. 2014. Intrapersonal Intelligence and Motivation in Foreign language Learning. *Journal European Sientific*. 10(17), 1857-7431.
- Maria, D. 2015. Peran Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Konsep Diri Positif melalui Ice Breaking pada Anak Panti Asuhan Karuna Putri Surakarta Tahun 2014/2015. *Journal Nasional*. 5(1) 67-90.

- Maryani.2013. Meningkatkan Kecerdasaan Interpersonal Melalui Entrepreneurship Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Usia dini*. 7(2), 14-20.
- Maxwell, Kelly & Clifford, Richard. 2004. School Readiness Assessment. *ProQuest Profesional education*.
- Moh. Nazir, Ph.D. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Mubayidh. 2006. *Aspek dan Kesehatan Emosional Anak* (Muhamad Muchson Anasy. S.HI. Terjemahan). Jakarta: PT. Al Kautsar.
- Mungin Eddy W, 2019. Guidance Group Based on Islamic Teachings with Simulation Game Techniques to Improve Interpersonal Communication. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 8(1), 59-66.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, T. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Aspek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Parisa. 2016. Using Ice Breakerss in Improving Every Facor Which Considered in Testing Learners Speaking Ability. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. 7(1), 1-8.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2014 PAUD.
- Purwanto, Edy. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Purwoko, D. W. I. & Priambodo. A. 2018. Pengaruh Penerapan Ice Breaking Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2), 483-487
- Rahmi. 2013. Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga terhadap Aspek Interpersonal Anak Usia Dini. *Journal Nasional*. 5(1) 98-130.
- Rasyid, H & Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Riduwan. 2006. *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.

- Rizka, C. 2015. Pembinaan Aspek Interpersonal Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Pondok Indah. *Journal Nasional*. 4(9), 4-8.
- Robert. 2010. Interpersonal Relationship and child development. *ProQuest Profesional education*. 6(9), 348.
- Rosyadi, L. D. A., & Surtikanti, M. P. (2019). Pengaruh Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Anak pada Kelompok B di TK Nurul Huda Krakahan, Tanjung, Brebes Tahun Ajaran 2018/2019 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). *Journal of Primary Education*. 3(2), 45-50
- Said, M. 2010. *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Sarwi dan Dian A. 2017. Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Lembar Kerja Siswa Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Interpersonal Siswa SMA. *Journal of Primary Education*. 6 (1) 55.
- Sarwi, Wahyu dan Arif . 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*. 4(1).
- Sarwi, Iman A, dan Amin F. 2019. The Effectiveness of Project-based Learning Model to Develop Students' Social Skills. *Journal of Primary Education*. 8(8), 173-180.
- Silvia. 2016. Mengembangkan Aspek Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Tunas Siliwangi*. 2(1), 30-47.
- Samsudi D, 2016. The Implementation Of Multiple Intelligence – Based School Management. *The Journal of Educational Development*. 4(1), 31-36.
- Semiawan, Conny R. Prof. Dr. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index.
- Sinta S, dkk. 2018. Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 7(1).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sulaiman, et al. 2010. Teaching Strategis Based on Multiple Intelligence Theory Among Science and Mathematics Secondary School Teachers. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 8 , 512–518.
- Soenarno, A. 2005. *Icebraker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Menejemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Soenarno, A. 2005. *Leadership Games Peletihan Manajemen*. Yogyakarta.
- Suliman T., Abdurahman, A.R & Suzieleez, S.A. 2010. “Teaching Strategies Based on Multiple Intelligence Theory Among Science and Mathematics Secondary School Theachers”. *Procedia Social and Behavioral Science*. 8, 512-518.
- Sumardani, 2013. Pengaruh Teknik Ice Breaker pada Pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan*. 4(3), 34-43.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto. 2006. *Ice Breaking dalam Pembelajaran*. Surakarta: Cakrawalan Media.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Suryoharjuno, K. 2011. *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar*. Surabaya: Ilman Nafia.
- Susanah, R., & Alarifin, D. H. (2014). Penerapan permainan penyegar (Ice Breaking) dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 42-50.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Aspek Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Tina A, Awalya. 2016. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Sosiodrama. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 5(2), 34-55.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Vera A, Dwi Y. 2018. Motivasi Berprestasi Siswa Ditinjau dari Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Self-Efficacy. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 7(4), 59-65.

- Wahyu. 2014. Upaya meningkatkan Aspek Intrapersonal anak Kelompok A melalui Metode Bercerita. *Jurnal Tunas Siliwangi*.1(1), 14-20.
- World Bank. 1997. *World Development Report 1997 : The State in a Changing World*. New York: Oxford University Press. © World Bank. Di akses dari <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/5980> License: CC BY 3.0 IGO.
- Yoyon Suryono, Yulia Ayriza, & Farida Agus. 2008. Panduan Orangtua dalam Menstimulasi Aspek Majemuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: FIP UNY dan Dinas Pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1), 4-10.
- Yus, A. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. <http://icebreakingdlmpembelajaran-100302210222phpapp02.htm>

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
 Gedung A, Kampus Bendan Ngisor Semarang 50233  
 Telepon : +62248440516, +62248449017, Faximile : +62248449969.  
 Laman: <http://pps.unnes.ac.id>

**KEPUTUSAN  
 DIREKTUR PROGRAM PASCA SARJANA  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 No. 805/P/PPs/2016**

**tentang  
 PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TESIS**

Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa  
 Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

- Menimbang** : Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan studi bagi mahasiswa Program Magister pada Program Pascasarjana Unnes dalam penyusunan dan pertanggungjawaban Tesis, maka dipandang perlu menetapkan keputusan tentang pengangkatan dosen pembimbing
- Mengingat** : 1. Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 27 Tahun 2011 tentang Pedoman Akademik Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang  
 2. Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang  
 a. Nomor 162/O/2004 tentang penyelenggaraan pendidikan di Universitas Negeri Semarang  
 b. Nomor 164/O/2004 tentang pedoman umum Tugas akhir, Skripsi, Tesis, dan Disertasi bagi mahasiswa Universitas Negeri Semarang  
 c. Nomor 341/P/2015 tentang Pengangkatan Direktur Program Pascasarjana Periode Tahun 2015 – 2019 Universitas Negeri Semarang

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** : I. Mengangkat Saudara-saudara yang namanya tercantum dibawah ini,

- a. 1. Nama : Dr. Hartono M.Pd  
 2. N I P : 196303041991031002  
 3. Jabatan : Lektor Kepala  
 4. Pangkat/ Golru : Pembina Utama Muda - IV/c  
 sebagai **PEMBIMBING I (PERTAMA)**
- b. 1. Nama : Prof. Dr. Sarwi M.Si.  
 2. N I P : 196208091987031001  
 3. Jabatan : Guru Besar  
 4. Pangkat/ Golru : Pembina Utama Muda - IV/c  
 sebagai **PEMBIMBING II (KEDUA)**

dalam penulisan TESIS, mahasiswa:

Nama : Mawari Melati Almas Saniy  
 N I M : 0103515043  
 Program Studi : Pendidikan Dasar S2

II. Menugasi Saudara-saudara tersebut di atas untuk melaksanakan bimbingan penulisan tesis sesuai Pedoman Penulisan Tesis Mahasiswa Program Strata II Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

III. Apabila pada kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.



Prof. Dr. H. Achmad Slamet, M.Si  
 NIP. 196105241986011001

**Tembusan :**

1. Dekan FMIPA & FBS Unnes
2. Wakil Direktur I dan II PPs Unnes
3. Koordinator Prodi Pendidikan Dasar S2 PPs Unnes
4. Kabag TU PPs Unnes
5. Mahasiswa yang bersangkutan



## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PASCASARJANA**  
Gedung A, Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237  
Telepon +6224-8440516, 8449017, Faksimile +6224-8449969  
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, surel: [pps@mail.unnes.ac.id](mailto:pps@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 12559/UN37.2/LT/2018 17 Oktober 2018  
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah RA Pelangi Nusantara 02  
Jl. Pandansari 1 Rt 05 Rw 02 Kel. Sawah Besar Kec. Gayamsari Semarang 50163

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mawari Melati Almas Saniy  
NIM : 0103515043  
Program Studi : Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini), S2  
Semester : Gasal  
Tahun akademik : 2018/2019  
Judul : PENGARUH ICE BREAKING UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK INTERPERSONAL DI LEMBAGA PAUD

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian tesis di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 17 Oktober s.d 5 November 2018.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Direktur Pascasarjana  
Wakil Direktur Bid. Akademik dan  
Kemahasiswaan

Prof. Dr. Totok Sumaryanto F, M.Pd.  
NIP. 196410271991021001

Tembusan:  
Direktur Pascasarjana;  
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 180 690 458 8

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-10-17 15:11:51)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**PASCASARJANA**

Gedung A, Kampus Pasasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237  
Telepon +6224-8440516, 8449017, Faksimile +6224-8449969  
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, surel: [pps@mail.unnes.ac.id](mailto:pps@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 12558/UN37.2/LT/2018  
Hal : Izin Penelitian

17 Oktober 2018

Yth. Kepala PAUD Karakter Pelangi Nusantara  
Jl. Dewi Sartika Raya No.2 Rt 01, Rw 05 Kel.Sukorejo Kec. Gunungpati Semarang 50221

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mawari Melati Almas Saniy  
NIM : 0103515043  
Program Studi : Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini), S2  
Semester : Gasal  
Tahun akademik : 2018/2019  
Judul : PENGARUH ICE BREAKING UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK INTERPERSONAL DI LEMBAGA PAUD

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian tesis di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 22 Oktober s.d 8 November 2018.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Direktur Pascasarjana  
Wakil Direktur Bid. Akademik dan  
Kemahasiswaan



Prof. Dr. Totok Sumaryanto F, M.Pd.  
NIP 196410271991021001

Tembusan:  
Direktur Pascasarjana;  
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 773 914 353 1

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-10-17 15:10:59)

## Lampiran 3. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN  
 NO. 14/ RAPN/X/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Ulfa Syarifah, SS  
 Jabatan : Kepala RA Pelangi Nusantara 02

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Mawari Melati Almas Saniy  
 NIM : 0103515043  
 Prodi : Pendidikan Dasar Kons. PAUD UNNES

Benar-benar telah melakukan penelitian di RA Pelangi Nusantara 02 dari Tanggal 17 Oktober s.d. 5 November 2018 untuk keperluan penyusunan Tesis yang berjudul " Pengaruh *Ice Breaking* untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 8 Nopember 2019  
 Kepala RA  
 Anita Ulfa Syarifah, SS



**PAUD Karakter Pelangi Nusantara**  
 Alamat : Jl Dewi Sartika Raya Rt 01, Rw 05. Sukorejo,  
 Gunungpati, Semarang  
 Telp./FAX : (024) 86457473 Email: [pelanginusantara\\_smg@yahoo.co.id](mailto:pelanginusantara_smg@yahoo.co.id)  
 Website: [www.paudpn.wordpress.com](http://www.paudpn.wordpress.com)

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR :26/PKPN/X/2018**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurun Nikmah, S.Pd  
 Jabatan : Kepala TK Karakter Pelangi Nusantara

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Mawari Melati Almas Saniy  
 NIM : 0103515043  
 Prodi : Pendidikan Dasar Kons. PAUD UNNES

Benar- benar telah melakukan penelitian di PAUD Karakter Pelangi Nusantara dari tanggal 22 Oktober s.d 8 November 2018 untuk keperluan penyusunan Tesis yang berjudul **“Pengaruh Ice Breaking untuk Mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 8 November 2018

Kepala Sekolah  
  
 Nurun Nikmah, S.Pd

## Lampiran 4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Kelas Eksperimen

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD KARAKTER PELANGI NUSANTARA**

Semester / Minggu	: I / IV
Hari / Tanggal	: Selasa, 23 Oktober 2018
Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Tema / Sub Tema	: Binatang / Ikan Laut
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 2.5, 2.6, 2.8, 2.12, 2.14, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-3.8, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.14-4.14, 3.15-4.15.
Materi Pembelajaran	: Mengelompokkan, menghitung, mengucapkan doa pendek, menggunakan alat makan, mengkonsumsi makanan sehat, kreatif menyelesaikan masalah, memilih kegiatan/benda, mengurutkan proses perkembangan ikan, menyebutkan angka, menyusun kalimat, menghargai karya seni.

**I. Indikator Pembelajaran**

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya.
- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- Menjaga kebersihan diri.
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lain ke dalam kelompok yang sama atau kelompok berpasangan dengan tiga variasi.
- Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung
- Percaya diri melakukan kegiatan
- Mandiri mengikuti kegiatan
- Menghargai hasil karya dirinya dan temannya.

**II. Materi yang masuk dalam pembiasaan (Pilar Karakter Terintegrasi)**

- P1 : Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya.
- P2 : Mandiri, Disiplin dan Tanggung Jawab.

- P3 : Jujur, Amanah, dan Berkata Bijak
- P4 : Hormat, Santun dan Pendengar yang Baik
- P5 : Dermawan, Suka Menolong dan Kerjasama
- P6 : Percaya Diri, Kreati, dan Pantang Menyerah
- P7 : Pemimpin yang Baik dan Adil
- P8 : Baik dan Rendah Hati
- P9 : Toleran, Cinta Damai, dan Bersatu
- K4 : kebersihan, Kerapian, Kesehatan, Keamanan

### III. Pembukaan

1. Yel-yel Anak Karakter
2. Gerak dan Lagu
3. Doa
4. Diskusi tema dan pilar karakter
5. Pengenalan jadwal, mengenal hari dan tanggal, bulan dan tahun
6. Mengetahui kegiatan dalam sehari di kelas, mengetahui peraturan di kelas.
7. Menggambar bebas (menjurnal)

Media : buku jurnal, krayon, pensil warna.

### IV. Pilar Karakter (Diskusi Review Tentang Pilar 2: Mandiri)

1. Anak bernyanyi yel-yel kelas dan tepuk
2. Anak mengamati gambar di buku pilar 2 halaman 5
3. Anak diarahkan untuk berdiskusi dan mengingat kembali tentang konsep mandiri
4. Anak memberikan pendapatnya
5. Anak dan guru membuat kesimpulan tentang anak yang mandiri
6. Anak dan guru menyanyikan lagu tentang mandiri

Media : Buku Pilar 2

### V. Istirahat

1. Makan bersama
2. Istirahat Bebas

### VI. Kegiatan Inti

1. Anak mengamati gambar berbagai hewan laut dan media yang tersedia

2. Anak percaya diri mengkomunikasikan hasil pengamatannya dan kreatif bertanya
3. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan media yang digunakan
4. Anak aktif mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan dalam kegiatan bermain:

#### A. Bermain Mengelompokkan Ikan

##### **Indikator Pembelajaran:**

Anak dapat :

- Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lain ke dalam kelompok yang sama atau kelompok berpasangan dengan tiga variasi.
- Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung

##### **Media :**

- Gambar ikan berbagai bentuk warna dan ukuran yang telah digunting  
Wadah untuk mengelompokkan
- Kartu angka

##### **Tahapan Kegiatan :**

- Anak pantang menyerah mengelompokkan gambar ikan berdasarkan warna kemudian menghitung jumlahnya dan memasang kartu angka sesuai jumlah ikan
- Anak mengelompokkan gambar ikan tersebut berdasarkan ukurannya kemudian menghitung jumlahnya dan memasang kartu angka sesuai jumlah ikan.
- Anak mengelompokkan gambar ikan tersebut berdasarkan bentuknya kemudian menghitung jumlahnya dan memasang kartu angka sesuai jumlah ikan
- Anak berpasangan bermain tebak angka. Anak yang satu menunjukkan lambang bilangan, pasangannya menyebutkan angka dari lambang bilangan yang di tunjukkan temannya dengan percaya diri.

### B. Mendata Ikan Kesukaan

#### **Indikator Pembelajaran:**

Anak dapat :

- Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung

#### **Media:**

- Lembar pengambilan data
- Gambar ikan atau potongan kertas origami atau kancing atau batu
- Kartu angka

#### **Tahap Kegiatan**

- Dalam kelompok, tiap anak memilih ikan kesukaan yang ada pada lembar pengambilan data
- Dengan menggunakan gambar ikan atau benda lainnya, tiap anak meletakkan di bagian atas gambar ikan kesukaannya
- Anak menghitung jumlah ikan bersama-sama
- Anak pantang menyerah mecaari angka yang sesuai
- Anak percaya diri mengkomunikasikan hasilnya kepada temannya secara berpasangan.



VII. Kegiatan penutup

1. Apresiasi anak dan diskusikan pengalaman anak hari ini
2. Menginformasikan kegiatan esok hari
3. Membacakan buku cerita pendek untuk relaksasi
4. Berdoa sebelum pulang

Semarang , 23 Oktober 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Bidadari Monalisa Queen, S.Psi

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Paud Karakter Pelangi Nusantara

Nurun Nikmah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
PAUD KARAKTER PELANGI NUSANTARA

Semester / Minggu	: I / IV
Hari / Tanggal	: Rabu, 24 Oktober 2018
Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Tema / Sub Tema	: Binatang / Ikan Laut
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 2.5, 2.6, 2.8, 2.12, 2.14, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-3.8, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.14-4.14, 3.15-4.15.
Materi Pembelajaran	: Mengelompokkan, menghitung, mengucapkan doa pendek, menggunakan alat makan, mengkonsumsi makanan sehat, kreatif menyelesaikan masalah, memilih kegiatan/benda, mengurutkan proses perkembangan ikan, menyebutkan angka, menyusun kalimat, menghargai karya seni.

I. Indikator Pembelajaran

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan – Nya
- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan mengungkapkan ide diluar kebiasaan
- Memilih kegiatan / benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan
- Terbiasa berbicara dengan santun
- Menghargai hasil karya dirinya dan temannya

II. Materi yang masuk dalam pembiasaan (Pilar Karakter Terintegrasi)

- P1 : Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya.
- P2 : Mandiri, Disiplin dan Tanggung Jawab.
- P3 : Jujur, Amanah, dan Berkata Bijak
- P4 : Hormat, Santun dan Pendengar yang Baik

- P5 : Dermawan, Suka Menolong dan Kerjasama
- P6 : Percaya Diri, Kreati, dan Pantang Menyerah
- P7 : Pemimpin yang Baik dan Adil
- P8 : Baik dan Rendah Hati
- P9 : Toleran, Cinta Damai, dan Bersatu
- K4 : kebersihan, Kerapian, Kesehatan, Keamanan

## II. Pembukaan

1. Yel-yel Anak Karakter
2. Gerak dan Lagu
3. Doa
4. Diskusi tema dan pilar karakter
5. Pengenalan jadwal, mengenal hari dan tanggal, bulan dan tahun
6. Mengetahui kegiatan dalam sehari di kelas, mengenal peraturan di kelas.
7. Kegiatan pilihan : play dough, puzzle, dan penjual ikan

Media : play dough, puzzle, dan penjual ikan

## III. Pilar Karakter (Diskusi Tentang Pilar 2: Disiplin)

1. Anak bernyanyi yel-yel kelas dan tepuk
2. Anak mengamati gambar di buku pilar 2 halaman 13
3. Guru mengajak anak berdiskusi tentang anak disiplin:
  - Bagaimana contoh anak yang disiplin?
  - Prilaku disiplin apa yang sudah kamu lakukan di rumah dan di sekolah?
  - Bagaimana perasaanmu setelah menjadi anak disiplin?
4. Anak memberikan pendapatnya
5. Anak dan guru membuat kesimpulan tentang anak yang disiplin
6. Anak dan guru menyanyikan lagu tentang disiplin

Media : Buku Pilar 2

## IV. Istirahat

1. Makan bersama
2. Istirahat Bebas

## V. Kegiatan Inti

1. Anak mengamati gambar cara berbagai tempat hidup ikan

2. Anak percaya diri mengkomunikasikan hasil pengamatannya dan mau bertanya
3. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan media yang digunakan
4. Anak aktif mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan dalam kegiatan bermain:

#### **A. Membuat Kolam Ikan**

Indikator Pembelajaran:

Anak dapat :

- Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan mengungkapkan ide diluar kebiasaan
- Memilih kegiatan / benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan

Media :

- Ikan –ikanan dari plastik atau kayu
- Plastik ukuran besar
- Kolam pasir atau tanah yang dapat digali anak, balok atau batu, ember kecil, air

Tahapan Kegiatan :

- Anak diminta membuat kelompok
- Anak mempraktikan membuat kolam ikan dengan arahan guru. Guru dapat mengajukan pertanyaan yang membuat anak memikirkan cara membuat kolam ikan
- Anak saling menghargai ketika berdiskusi cara membuat kolam ikan
- Anak bekerjasama membuat kolam ikan
- Saat membuat kolam ikan, anak menjawab pertanyaan yang membuat anak lebih kreatif menyelesaikan masalah
- Anak memilih berbagai benda atau kegiatan yang diperlukan saat membuat kolam

- Beri kesempatan anak bersama teman didalam kelompok berdiskusi tentang penyelesaian masalah, upayakan agar guru hanya mendorong anak untuk menyelesaikan masalah
- Anak dimotivasi untuk bereksplorasi dan mencoba berbagai hal

VI. Kegiatan penutup

1. Apresiasi anak dan diskusikan pengalaman anak hari ini
2. Menginformasikan kegiatan esok hari
3. Membacakan buku cerita pendek untuk relaksasi
4. Berdoa sebelum pulang

Semarang , 24 Oktober 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Bidadari Monalisa Queen, S.Psi

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Paud Karakter Pelangi Nusantara

Nurun Nikmah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
PAUD KARAKTER PELANGI NUSANTARA

Semester / Minggu	: I / IV
Hari / Tanggal	: Selasa, 30 Oktober 2018
Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Tema / Sub Tema	: Binatang / Ikan Laut
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 2.5, 2.6, 2.8, 2.12, 2.14, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-3.8, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.14-4.14, 3.15-4.15.
Materi Pembelajaran	: Mengelompokkan, menghitung, mengucapkan doa pendek, menggunakan alat makan, mengkonsumsi makanan sehat, kreatif menyelesaikan masalah, memilih kegiatan/benda, mengurutkan proses perkembangan ikan, menyebutkan angka, menyusun kalimat, menghargai karya seni.

I. Indikator Pembelajaran

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya.
- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- Menjaga kebersihan diri.
- Mengurutkan proses perkembangbiakan makhluk hidup
- Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
- Percaya diri melakukan kegiatan
- Mengikuti aturan saat kegiatan
- Bertanggung jawab merapikan media yang telah digunakan
- Menghargai hasil karya dirinya dan temannya.

II. Materi yang masuk dalam pembiasaan (Pilar Karakter Terintegrasi)

- P1 : Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya.
- P2 : Mandiri, Disiplin dan Tanggung Jawab.
- P3 : Jujur, Amanah, dan Berkata Bijak
- P4 : Hormat, Santun dan Pendengar yang Baik

- P5 : Dermawan, Suka Menolong dan Kerjasama
- P6 : Percaya Diri, Kreati, dan Pantang Menyerah
- P7 : Pemimpin yang Baik dan Adil
- P8 : Baik dan Rendah Hati
- P9 : Toleran, Cinta Damai, dan Bersatu
- K4 : kebersihan, Kerapian, Kesehatan, Keamanan

### III. Pembukaan

1. Yel-yel Anak Karakter
2. Gerak dan Lagu
3. Ice Breaking Permainan “Kring Kring Kring Ada Sepeda”
  - Guru memberikan aba-aba, misalnya, “lebih cepat”, “lebih lambat”, “berbisik” dan sebagainya
  - Anak bernyanyi sesuai aba-aba guru
4. Doa
5. Diskusi tema dan pilar karakter
6. Pengenalan jadwal, mengenal hari dan tanggal, bulan dan tahun
7. Mengetahui kegiatan dalam sehari di kelas, mengetahui peraturan di kelas.
8. Kegiatan pilihan : play dough, puzzle, dan jual beli ikan

Media : play dough, puzzle, dan jual beli ikan

### IV. Pilar Karakter (Diskusi Tentang Pilar 2: Tanggung Jawab)

Ice Breaking Permainan “**Angin Berhembus**”

- Anak-anak bergandengan membentuk lingkaran
  - Guru berkata : “angin berhembus...” anak-anak menjawab, “meniup siapa?”, kemudian, guru menjawab, “Meniup anak-anak yang memakai....(sebutkan suatu hal yang bisa menjadi identitas, Misalnya, “memakai baju merah”)
  - Anak-anak yang karakteristiknya disebutkan harus bertukar tempat dengan teman lain yang juga memiliki karakteristik tersebut.
1. Anak bernyanyi yel-yel kelas dan tepuk (tepuk rujuk, tepuk kerupuk)
  2. Anak mendengarkan cerita tentang konsep bertanggung jawab

3. Anak diarahkan untuk berdiskusi tentang konsep tanggung jawab
4. Anak memberikan pendapatnya
5. Anak dan guru membuat kesimpulan tentang anak yang tanggung jawab
6. Anak dan guru menyanyikan lagu tentang tanggung jawab

Media : Buku cerita tentang konsep tanggung jawab

#### V. Istirahat

1. Makan bersama
2. Istirahat Bebas

#### VI. Kegiatan Inti

##### **Ice Breaking (Ayo bermain dalam lingkaran)**

- Anak diajak untuk membuat lingkaran
  - Kemudian bernyanyi bersama “ayo bermain dalam lingkaran, menebak binatang yang ada di hutan” sambil memutar dalam lingkaran
  - Kemudian anak di ajak menebak
1. Anak mengamati gambar ikan dan proses perkembangbiakan ikan
  2. Anak percaya diri mengkomunikasikan hasil pengamatannya dan kreatif bertanya
  3. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan media yang digunakan
  4. Anak aktif mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan dalam kegiatan:

##### **A. Menggambar Proses Perkembangbiakan Ikan**

Indikator Pembelajaran:

Anak dapat :

- Mengurutkan proses perkembangbiakan makhluk hidup
- Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya

Media :

- Gambar proses perkembangan berbagai macam ikan laut
- Kertas gambar
- Pensil
- Pensil warna



Tahapan Kegiatan :

- Anak mengamati berbagai proses perkembangan ikan dan binatang lainnya
- Anak kreatif menggambar perkembangan ikan laut
- Anak mengamati guru menulis angka 1-5 dipapan tulis
- Anak menyebut angkanya ketika guru menunjuk angka satu demi satu
- Anak menuliskan angka di masing-masing tahapan proses perkembangan ikan / binatang lainnya
- Anak percaya diri mengkomunikasikan gambar yang di buat

**B. Kirigami Ikan ( Telur Ikan, Ikan Kecil dan Ikan Besar )**

Indikator Pembelajaran:

Anak dapat :

- Mengurutkan proses perkembangbiakan makhluk hidup

Media:

- Kertas origami
- Lem
- Gunting

Tahap Kegiatan :

- Anak pantang menyerah membuat kirigami ikan ( telur, ikan kecil dan ikan besar)
- Anak menempelkan proses perkembangan ikan di buku Ensiklopedia tentang Binatang yang dibuatnya
- Anak juga dapat kreatif menambahkan hiasan

5. Kegiatan penutup

1. Apresiasi anak dan diskusikan pengalaman anak hari ini
2. Menginformasikan kegiatan esok hari
3. Membacakan buku cerita pendek untuk relaksasi
4. Berdoa sebelum pulang

Semarang , 30 Oktober 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Bidadari Monalisa Queen, S.Psi

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Paud Karakter Pelangi Nusantara

Nurun Nikmah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
PAUD KARAKTER PELANGI NUSANTARA

Semester / Minggu	: I / I
Hari / Tanggal	: Senin, 5 November 2018
Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Tema / Sub Tema	: Tanaman / Tanaman Obat (Buah dan Umbi)
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 2.5, 2.8, 2.12, 2.14, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.8-3.8-4.8, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.15-4.15.
Materi Pembelajaran	: Meniru bentuk, mengurutkan proses perkebangbiakan, melakukan eksplorasi, melaakukan percobaan sederhana, menyaanyikan lagu, melukis dengan berbagai cara, melakukan permainan fisik, mempertahankan haknya, menyusun perencanaan, menyebutkan angka, menyebutkan jumlah.

I. Indikator Pembelajaran

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya.
- Dapat meniru bentuk
- Mengurutkan proses perkebangbiakan makhluk hidup
- Santun saat berbicara dengan guru dan teman
- Percaya diri melakukan kegiatan
- Mandiri melakukan kegiatan
- Menghargai hasil karya dirinya dan temannya.

II. Materi yang masuk dalam pembiasaan (Pilar Karakter Terintegrasi)

- P1 : Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya.
- P2 : Mandiri, Disiplin da Tanggung Jawab.
- P3 : Jujur,Amanah, dan Berkata Bijak
- P4 : Hormat, Santun dan Pendengar yang Baik
- P5 : Dermawan, Suka Menolong dan Kerjasama
- P6 : Percaya Diri, Kreati, dan Pantang Menyerah

- P7 : Pemimpin yang Baik dan Adil
- P8 : Baik dan Rendah Hati
- P9 : Toleran, Cinta Damai, dan Bersatu
- K4 : kebersihan, Kerapian, Kesehatan, Keamanan

### III. Pembukaan

1. Yel-yel Anak Karakter
2. Gerak dan Lagu
3. Ice Breaking Permainan “**Tikus dan Kucing**”
  - Anak membentuk lingkaran
  - Pilih anak yang menjadi tikus dan kucing
  - Tikus berada pada lingkaran bertugas sebagai pagar rumah yang menjaga tikus dari kejaran kucing dan dapat tertutup dengan berjongkok
  - Permainan selesai jika waktu habis atau jika tikus sudah tertangkap oleh kucing
4. Doa
5. Diskusi tema dan pilar karakter
6. Pengenalan jadwal, mengenal hari dan tanggal, bulan dan tahun
7. Menegal kegiatan dlam sehari di kelas, mengenal peraturan di kelas.
8. Kegiatan pilihan menjurnal gambar bebas

Media : Buku jurnal, krayon, pensil warna

### IV. Pilar Karakter (Review Pilar 9 Diskusi tentang Toleran)

Ice Breaking bernyanyi **kwak, kwek, kwok**

- Anak di bagi 3 kelompok
  - Setiap kelompok mendapatkan suara kwak, kwek, kwok
  - Setiap kelompok harus mengikuti instruksi guru untuk bersuara
1. Anak bernyanyi yel-yel kelas dan tepuk (tepuk bahagia, tepuk semangat )
  2. Anak mengamati gambar di buku pilar ( guru dapat memilih sikap yang masih perlu di review terkait toleran)
  3. Guru mengajak anak berdiskusi tentang anak yang toleran
  4. Anak memberikan pendapatnya

5. Anak dan guru membuat kesimpulan tentang anak yang toleran
6. Anak dan guru menyanyikan lagu tentang toleran

Media : Buku pilar 9

#### V. Istirahat

1. Makan bersama
2. Istirahat Bebas

#### VI. Kegiatan Inti

Ice Breaking Konsentrasi **Cerita Tono, Tini, Ayah, Ibu dan mereka**

- Ketika mengatakan “Tono” badan dibungkukkan ke depan
  - Ketika mengatakan “Tini” badan didorong ke belakang
  - Ketika mengatakan “Ayah” badan diserongkan ke kiri
  - Ketika mengatakan “Ibu” badan diserongkan ke kanan
  - Ketika mengatakan “Mereka” badan digoyang berputar
  - Anak-anak diminta fokus untuk mendengarkan cerita bu guru
1. Anak mengamati berbagai macam media yang disiapkan oleh guru
  2. Anak menjadi pendengar yang baik ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan media yang digunakan
  3. Anak di dorong untuk bertanya, baik tentang media yang telah diamati maupun hal-hal lain yang ingin diketahui
  4. Anak aktif mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan dalam kegiatan:

#### **A. Membuat Apotek Hidup Sekolah**

Indikator Pembelajaran:

Anak dapat :

- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
- Mengemukakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana

Media :

- Tanah
- Pupuk

- Air dan penyiraman tanaman
- Bibit tanaman obat
- Sekop
- Pot/ polybag
- Sapu lidi
- Plastik sampah

Tahapan Kegiatan :

- Anak membawa benih atau tanaman obat yang akan ditanam
- Anak bereksplorasi dengan berbagai bahan yang digunakan untuk menanam tanaman obatnya. Anak menanam benih pada pot
- Anak menyimpan tanamannya ditempat yang disiapkan guru
- Anak berdiskusi tentang apa saja yang dibutuhkan tanaman untuk hidup (tanah, air, pupuk, sinar matahari)
- Guru mengingatkan anak untuk merawat tanamannya
- Anak melakukan percobaan sederhana. Misalnya dengan menggunakan dua media yang berbeda yaitu pasir dan tanah, ada tanaman yang disiram dan ada yang dibiarkan saja, ada yang ditanam langsung ditanah dan ada yang ditanam di dalam pot
- Anak melakukan percobaan dan pengamatan sederhana:
  - ✓ Mengamati perbedaan tanaman yang diberi air setiap hari dan tanaman yang tidak beri air setiap hari
  - ✓ Mengamati perbedaan tanaaman yang terkena sinar matahaari dan tanaman yang disimpan di ruang yang tidak terkena sinar matahaari
  - ✓ Mengamati kebun yang dipenuhi rumput liar dan yang dibersihkan rumput liarnya
  - ✓ Hasil pengamatan dilaporkan secara lisan ataupun menggunakan lembar pengamatan
- Guru juga dapat bertanya terkait peristiwa tersebut
- Anak menyiram tanaman yang sudah ada di kebun sekolah
- Anak mencabut rumput liar disekitar kebun sekolah

- Anak membersihkan kebun dari sampah

VII. Kegiatan penutup

1. Apresiasi anak dan diskusikan pengalaman anak hari ini
2. Menginformasikan kegiatan esok hari
3. Membacakan buku cerita pendek untuk relaksasi
4. Berdoa sebelum pulang

Semarang , 5 November 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Bidadari Monalisa Queen, S.Psi

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Paud Karakter Pelangi Nusantara

Nurun Nikmah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
PAUD KARAKTER PELANGI NUSANTARA

Semester / Minggu	: I / I
Hari / Tanggal	: Senin, 6 November 2018
Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Tema / Sub Tema	: Tanaman / Tanaman Obat (Buah dan Umbi)
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 2.5, 2.8, 2.12, 2.14, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.8-3.8-4.8, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.15-4.15.
Materi Pembelajaran	: Meniru bentuk, mengurutkan proses perkebangbiakan, melakukan eksplorasi, melaakukan percobaan sederhana, menyaanyikan lagu, melukis dengan berbagai cara, melakukan permainan fisik, mempertahankan haknya, menyusun perencanaan, menyebutkan angka, menyebutkan jumlah.

I. Indikator Pembelajaran

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya.
- Dapat mencuci tangan setelah melukis
- Menunjukkan rasa ingin tahu
- Santun saat bicara dengan guru dan teman
- Dapat bertanggung jawab merapikan media yang telah digunakan
- Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar
- Menggambar lukisan dengan berbagai cara dan objek

II. Materi yang masuk dalam pembiasaan (Pilar Karakter Terintegrasi)

- P1 : Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya.
- P2 : Mandiri, Disiplin da Tanggung Jawab.
- P3 : Jujur,Amanah, dan Berkata Bijak
- P4 : Hormat, Santun dan Pendengar yang Baik
- P5 : Dermawan, Suka Menolong dan Kerjasama
- P6 : Percaya Diri, Kreati, dan Pantang Menyerah
- P7 : Pemimpin yang Baik dan Adil



- P8 : Baik dan Rendah Hati
- P9 : Toleran, Cinta Damai, dan Bersatu
- K4 : kebersihan, Kerapian, Kesehatan, Keamanan

### III. Pembukaan

1. Yel-yel Anak Karakter
2. Gerak dan Lagu
3. Ice Breaking Games “**Maju- Mundur**”
  - Anak dibagi 2 kelompok
  - Kelompok satu dan dua fokus mengikuti instruksi guru untuk jalan maju dan mundur, kanan dan kiri
4. Doa
5. Diskusi tema dan pilar karakter
6. Pengenalan jadwal, mengenal hari dan tanggal, bulan dan tahun
7. Mengetahui kegiatan dalam sehari di kelas, mengetahui peraturan di kelas.
8. Kegiatan pilihan menjurnal gambar bebas

Media : Buku jurnal, krayon, pensil warna

### IV. Pilar Karakter (Review Pilar 9 Diskusi tentang Toleran)

1. Anak bernyanyi yel-yel kelas dan tepuk (tepuk spidol)
2. Anak menjadi pendengar yang baik ketika guru bercerita tentang toleran
3. Guru mengajak anak berdiskusi tentang cerita anak yang toleran
4. Anak dan guru membuat kesimpulan tentang anak yang toleran
5. Anak dan guru menyanyikan lagu tentang toleran

Media : Buku cerita terkait toleran

### V. Istirahat

1. Makan bersama
2. Istirahat Bebas

### VI. Kegiatan Inti

Ice Breaking video **Tari Tek Kotek (Anak Ayam)**

- Anak diminta untuk berbaris dan mengikuti gerakan Tari Tek Kotek
  1. Anak mengamati berbagai macam media tanaman yang disiapkan oleh guru

2. Anak menjadi pendengar yang baik ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan media yang digunakan
3. Anak didorong untuk bertanya, baik tentang media yang telah diamati maupun hal-hal lain yang ingin diketahui
4. Anak aktif mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan dalam kegiatan:

#### **A. Melukis dengan Bunga, Buah, Daun dan Ranting**

Indikator Pembelajaran:

Anak dapat :

- Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar
- Menggambar lukisan dengan berbagai cara dan objek

Media :

- Bunga, daun, dan ranting di sekitar sekolah
- Kertas gambar
- Kertas
- Wadah
- Cat Air

Tahapan Kegiatan :

- Anak bernyanyi lagu yang berhubungan dengan tema tanaman
- Anak berdiskusi tentang tanaman obat, terdiri dari bagian apa saja
- Anak mengumpulkan bagian tanaman di sekitar sekolah/ rumah
- Anak kreatif melukis dengan bagian tanaman yang dikumpulkan
- Anak bercerita tentang hasil lukisan dengan percaya diri

#### **B. Melukis dengan Stempel Bahan Alam**

Indikator Pembelajaran:

Anak dapat :

- Menggambar lukisan dengan berbagai cara dan objek

Media :

- Pewarna alami/ pewarna makanan
- Potongan pelepah pisang

- Kentang
- Pepaya Muda
- Belimbing, dll
- Piring
- Air
- Buku gambar / Kertas gambar

Tahapan Kegiatan :

- Anak memilih bahan alam yang akan dibuat stempel, misalnya pelepah atau buah-buahan dan umbi-umbian yang sudah dipotong guru
- Anak mencelupkan stempel ke piring atau spons yang sudah diisi dengan pewarna, kemudian ditempelkan sambil ditekan ke kertas karton yang sudah disiapkan.

#### VII. Kegiatan penutup

1. Apresiasi anak dan diskusikan pengalaman anak hari ini
2. Menginformasikan kegiatan esok hari
3. Membacakan buku cerita pendek untuk relaksasi
4. Berdoa sebelum pulang

Semarang , 6 November 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Bidadari Monalisa Queen, S.Psi

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Paud Karakter Pelangi Nusantara

Nurun Nikmah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
RA PELANGI NUSANTARA 02

Semester / Minggu : I / III  
Hari / Tanggal : Kamis, 18 Oktober 2018  
Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
Tema / Sub Tema : Binatang / Ikan Laut

I. Muatan Materi

- Binatang ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- Doa-doa (NAM 3.1, 4.1)
- Kegiatan motorik kasar dan halus (FM 3.3, 4.3)
- Hitungan dan lambang bilangan (KOG 3.6, 4.6)
- Ciri Hewan (KOG 3.8, 4.8)
- Sikap Mandiri (SE 2.8)
- Bahasa Reseptif (BHS 3.10, 4.10)
- Keaksaraan (BHS 3.12, 3.12)
- Aktivitas Seni (Seni 3.15, 4.15)

II. Alat dan Bahan

- Pensil
- Kertas kosong
- Spidol warna
- Krayon
- Kertas lipat

III. Pembukaan

- Doa sebelum belajar
- Pengaliran Pilar Karakter Mandiri
- Bernyanyi
- Berdiskusi tentang ciri-ciri ikan

- Menghitung jumlah ikan
- Belajar melepas dan memasang kancing baju
- Mendiskusikan aturan bermain

#### IV. Kegiatan inti

1. Guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak-anak
2. Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru
3. Anak melakukan kegiatan:
  - Meniru membuat garis lurus
  - Meniru membuat garis lengkung
  - Meniru menulis angka
  - Menggambar bebas
  - Meniru melipat kertas menjadi ikan
4. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

#### V. Istirahat

- Makan bersama
- Bermain bebas

#### VI. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan serta kegiatan apa yang paling disukai anak
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar

Semarang , 18 Oktober 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Retno Purwaningrum

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
RA Pelangi Nusantara 02

Anita Ulfa S, S.S

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
RA PELANGI NUSANTARA 02

Semester / Minggu : I / IV  
Hari / Tanggal : Senin, 22 Oktober 2018  
Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
Tema / Sub Tema : Binatang / Ikan Laut

I. Muatan Materi

- Binatang ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- Doa-doa (NAM 3.1, 4.1)
- Kegiatan motorik kasar dan halus (FM 3.3, 4.3)
- Klasifikasi berdasarkan warna (KOG 3.6, 4.6)
- Hitungan dan lambang bilangan (KOG 3.6, 4.6)
- Makanan Hewan (KOG 3.8, 4.8)
- Sikap Mandiri (SE 2.8)
- Bahasa Reseptif (BHS 3.10, 4.10)
- Keaksaraan (BHS 3.12, 3.12)
- Aktivitas Seni (Seni 3.15, 4.15)

II. Alat dan Bahan

- Kerang
- Gambar Ikan
- Gambar terumbu karang dan rumput laut
- Krayon
- Spidol warna
- Gunting

III. Pembukaan

- Doa sebelum belajar
- Pengaliran Pilar Karakter Disiplin
- Menceritakan Pengalaman

- Meniruan jalannya ikan
- Berdiskusi tentang kehidupan ikan laut
- Menghitung jumlah kerang
- Mendiskusikan aturan bermain

#### IV. Kegiatan inti

1. Guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak-anak
2. Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru
3. Anak melakukan kegiatan:
  - Mengelompokkan gambar ikan sesuai warna
  - Mewarnai terumbu karang dan rumput laut
  - Menghitung kerang
  - Mengelompokkan kerang berdasarkan angka
4. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
5. Istirahat
  - Makan bersama
  - Bermain bebas
6. Kegiatan Penutup
6. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan serta kegiatan apa yang paling disukai anak
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
10. Berdoa setelah belajar

#### VII. Kegiatan Penutup

11. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan serta kegiatan apa yang paling disukai anak
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
15. Berdoa setelah belajar



Semarang , 22 Oktober 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Retno Purwaningrum

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
RA Pelangi Nusantara 02

Anita Ulfa S, S.S

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
RA PELANGI NUSANTARA 02

Semester / Minggu : I / IV  
Hari / Tanggal : Kamis, 25 Oktober 2018  
Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
Tema / Sub Tema : Binatang / Ikan Tawar

I. Muatan Materi

- Binatang ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- Doa-doa (NAM 3.1, 4.1)
- Kegiatan motorik kasar dan halus (FM 3.3, 4.3)
- Hitungan dan lambang bilangan (KOG 3.6, 4.6)
- Geometri (KOG 3.8, 4.8)
- Sikap Mandiri (SE 2.8)
- Bahasa Reseptif (BHS 3.10, 4.10)
- Keaksaraan (BHS 3.12, 3.12)
- Aktivitas Seni (Seni 3.15, 4.15)

II. Alat dan Bahan

- Gambar Ikan Lele
- Potongan kertas warna
- Lem
- Krayon dan pensil
- Amplas Kelapa
- Cap geometri dan pewarna

III. Pembukaan

- Doa sebelum belajar
- Pengaliran Pilar Karakter Disiplin
- Bernyanyi
- Berdiskusi tentang Ikan lele

- Menyaksikan Video kehidupan ikan lele
- Mendiskusikan aturan bermain

#### IV. Kegiatan inti

1. Guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan di lakukan oleh anak-anak
2. Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru
3. Anak melakukaa kegiatan:
  - Mozaik gambar lele
  - Menebalkan dan mewarnai gambar lele
  - Mencap geometri
  - Menabur kolam lele dengan ampas kelapa
4. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
5. Istirahat
  - Makan bersama
  - Bermain bebas
6. Kegiatan Penutup
  1. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
  2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukaan serta kegiatan apa yang paaling disukai anak
  3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
  4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
  5. Berdoa setelah belajar

#### VIII. Kegiatan Penutup

16. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
17. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukaan serta kegiatan apa yang paaling disukai anak
18. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
19. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
20. Berdoa setelah belajar

Semarang , 25 Oktober 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Retno Purwaningrum

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
RA Pelangi Nusantara 02

Anita Ulfa S, S.S

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
RA PELANGI NUSANTARA 02

Semester / Minggu : I / I  
Hari / Tanggal : Kamis, 1 November 2018  
Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Obat

I. Muatan Materi

- Tanaman ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- Doa-doa (NAM 3.1, 4.1)
- Kegiatan motorik kasar dan halus (FM 3.3, 4.3)
- Hitungan dan lambang bilangan (KOG 3.6, 4.6)
- Sikap Mandiri (SE 2.8)
- Bahasa Reseptif (BHS 3.10, 4.10)
- Keaksaraan (BHS 3.12, 3.12)
- Aktivitas Seni (Seni 3.15, 4.15)

II. Alat dan Bahan

- Gambar tanaman obat
- Tanaman obat
- Gambar pertumbuhan tanaman
- Gunting, lem, kertas, alat tulis
- Lembar kerja

III. Pembukaan

- Doa sebelum belajar
- Pengaliran Pilar Karakter Disiplin
- Bernyanyi
- Berdiskusi tentang Tanaman obat
- Mendiskusikan aturan bermain

#### IV. Kegiatan inti

1. Guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan di lakukan oleh anak-anak
2. Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru
3. Anak melakukan kegiatan:
  - Menirukan bentuk tanaman obat
  - Mengurtkan proses perkembangbiakan makhluk hiudp
  - Meniru menulis huruf
4. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
5. Istirahat
  - Makan bersama
  - Bermain bebas
6. Kegiatan Penutup
  1. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
  2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukaan serta kegiatan apa yang paaling disukai anak
  3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
  4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
  5. Berdoa setelah belajar

#### IX. Kegiatan Penutup

21. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
22. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukaan serta kegiatan apa yang paaling disukai anak
23. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
24. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
25. Berdoa setelah belajar

Semarang , 1 November 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Retno Purwaningrum

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
RA Pelangi Nusantara 02

Anita Ulfa S, S.S

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
RA PELANGI NUSANTARA 02

Semester / Minggu : I / II  
Hari / Tanggal : Kamis, 8 November 2018  
Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Obat

I. Muatan Materi

- Tanaman ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- Doa-doa (NAM 3.1, 4.1)
- Kegiatan motorik kasar dan halus (FM 3.3, 4.3)
- Hitungan dan lambang bilangan (KOG 3.6, 4.6)
- Bentuk dan warna daun (KOG 3.8, 4.8)
- Sikap Mandiri (SE 2.8)
- Bahasa Reseptif (BHS 3.10, 4.10)
- Keaksaraan (BHS 3.12, 3.12)
- Aktivitas Seni (Seni 3.15, 4.15)

II. Alat dan Bahan

- Lembar kerja
- Pensil
- Kertas kosong
- Spidol warna
- Krayon
- Kertas lipat

III. Pembukaan

- Doa sebelum belajar
- Pengaliran Pilar Karakter Disiplin
- Bernyanyi
- Berdiskusi tentang bentuk dan warna tanaman obat



- Memakai kaos kaki dan sepatu bertali
- Mendiskusikan aturan bermain

#### IV. Kegiatan inti

1. Guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak-anak
2. Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru
3. Anak melakukan kegiatan:
  - Menirukan menulis huruf
  - Menjahit berbagai macam bentuk dengan tusuk jelujur dan tusuk balut
  - Melipat bentuk pesawat
  - Melipat bebas
4. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
5. Istirahat
  - Makan bersama
  - Bermain bebas

#### V. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama satu hari di sekolah
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan serta kegiatan apa yang paling disukai anak
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar

Semarang , 8 November 2018

Guru Kelompok B

Peneliti

Retno Purwaningrum

Mawari Melati Almas Saniy, S.Psi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
RA Pelangi Nusantara 02

Anita Ulfa S, S.S

## Lampiran 5 Rubrik Interpersonal

## Rubrik Penilaian Apek Interpersonal pada Anak Usia Dini 5-6 tahun

No.	Sub Variabel	Indikator	Skor		Kriteria
1.	Social sensivity (Kepekaan sosial)	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.	1	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak mengerti perintah secara bersamaan
			2	Mulai Berkembang (MB)	Anak megerti perintah tetapi tidak secara bersamaan
			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak mengerti 1 perintah secara bersamaan
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mengerti beberapa perintah ( 3-4 perintah) secara bersamaan
	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	1	Belum Berkembang (BB)	Anak memilih menyendiri	
		2	Mulai Berkembang (MB)	Anak memilih-milih teman	
		3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak tidak memilih – milih teman dan mampu beradaptasi	
		4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu bermain dengan siapa saja dan menyesuaikan dengan situasi	
	Mengenal perasaan	1	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak bisa mengendalikan diri ketika menangis	

		sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)			dan marah/sedih
			2	Mulai Berkembang (MB)	Anak tidak bisa mengendalikan diri ketika terlalu senang/gembira
			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak bisa mengendalikan diri saat sedih/senang dengan bantuan guru
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak bisa mengendalikan diri secara baik saat sedih maupun senang
		Bersikap kooperatif dengan teman	1	Belum Berkembang (BB)	Anak menyendiri saat bermain
			2	Mulai Berkembang (MB)	Anak bersedia bermain tetapi dengan bujukan guru
			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak Bersedia bermain bersama dengan teman
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak bersedia berbagi tugas bersama teman dalam kegiatann
		Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	1	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak mampu peduli untuk merespon perasaan temannya
			2	Mulai Berkembang (MB)	Anak hanya mengikuti teman-temannya ketika merespon perasaan temannya

			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak hanya merespon perasaan teman yang senang
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu mengetahui perasaan dan merespon perasaan temannya (sedih/senang) secara wajar
		Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	1	Belum Berkembang (BB)	Anak hanya diam tidak mau menyelesaikan masalah
			2	Mulai Berkembang (MB)	Anak berteriak-teriak ketika menyelesaikan masalah
			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak menyelesaikan masalahnya dengan bantuan guru
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak menyelesaikan masalahnya dengan berbicara baik-baik dan saling meminta maaf
		Social Insight (Wawasan sosial)	Memahami aturan dalam suatu permainan	1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)			Anak memahami aturan permainan tetapi masih melanggar aturan	
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)			Anak memahami aturan permainan tetapi masih terpengaruh dengan temannya	
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)			Anak memahami beberapa aturan dalam permainan dan tidak melanggar aturan	

	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah	1	Belum Berkembang (BB)	Anak memilih menyelesaikan menggunakan cara menghindar
		2	Mulai Berkembang (MB)	Anak memilih menggunakan cara memukul temannya dan menangis
		3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak memilih menyelesaikan masalahnya dengan bantuan guru
		4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak menyelesaikan masalah sendiri dan ,meminta maaf dengan Berjabat tangan
	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	1	Belum Berkembang (BB)	Anak hanya menjadi pendengar
		2	Mulai Berkembang (MB)	Anak aktif namun belum dapat memberikan ide-idenya
		3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak aktif memberikan ide mengikuti teman-temannya
		4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak aktif, memberikan ide dan bisa menyusun kegiatan yang akan dilakukan
	Mengulang kalimat yang lebih kompleks	1	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak mampu mengulang kalimat
		2	Mulai Berkembang (MB)	Anak mampu mengulang 1 kalimat

			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak mampu mengulang 3-5 kalimat
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks
3.	Social Communication (Keterampilan komunikasi)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	1	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak bisa menjawab pertanyaan
			2	Mulai Berkembang (MB)	Anak bisa menjawab pertanyaan dengan bantuan teman/guru
			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak bisa menjawab pertanyaan yang mudah
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak bisa menjawab pertanyaan mudah /sulit dan lebih kompleks
		Anak bersenandung atau bernyanyi sambil melakukan sesuatu	1	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak bersenandung/bernyanyi
	2		Mulai Berkembang (MB)	Anak bersenandung atau bernyanyi sambil melakukan sesuatu namun belum fokus	
	3		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak bersenandung atau bernyanyi mengikuti teman-temannya	

			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak bersenandung atau bernanyi sambil melakukan sesuatu dan fokus
	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain		1	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak mau mengutarakan pendapat dan mengekspresikan ide pada orang lain
			2	Mulai Berkembang (MB)	Anak dibantu guru untuk mengutarakan pendapatnya namun blm dapat mengekspresikan ide pada orang lain
			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak lebih banyak mengutarakan pendapatnya
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak lebih banyak mengutarakan pendapatnya dan memberikan contoh untuk mengekspresikan ide pada orang lain



Lampiran 6 Rubrik *Ice Breaking*

Rubrik Penilaian *Ice Breaking*  
untuk Anak Usia Dini 5-6 Tahun

No.	Sub Variabel	Indikator	Skor		Kriteria
1.	<i>Ice Breaking</i>	Menyenangkan	1	Belum Berkembang (BB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlihat lesu saat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> <li>• Anak hanya berdiam diri ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> <li>• Anak senang melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> jika bersama teman-temannya.</li> <li>• Anak merasa senang melakukan beberapa kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
			2	Mulai Berkembang (MB)	
			3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	
			4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	
		Semangat	1	Belum Berkembang (BB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak belum bersemangat untuk melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> <li>• Anak mau mengikuti kegiatan <i>Ice Breaking</i> tapi kadang-kadang kurang bersemangat</li> <li>• Anak bersemangat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> tapi <i>Ice Breaking</i> tertentu</li> <li>• Anak selalu bersemangat melakukan kegiatan bermacam-macam <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
			2	Mulai Berkembang (MB)	
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)				
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)				
Dinamis	1	Belum Berkembang (BB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak tidak mau bergerak ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> <li>• Anak tidak mau menyesuaikan diri ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>		
	2	Mulai Berkembang (MB)			

		3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mau menyesuaikan diri dan bergerak dengan motivasi guru ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
		4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu menyesuaikan diri dan bergerak aktif ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
	Rileks	1	Belum Berkembang (BB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merasa tegang ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
		2	Mulai Berkembang (MB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merasa takut untuk melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
		3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merasa rilek ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> dengan pendampingan guru</li> </ul>
		4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merasa sangat rileks melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
	Fokus	1	Belum Berkembang (BB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak tidak fokus terhadap intruksi guru ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
		2	Mulai Berkembang (MB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak bermain sendiri dengan teman-temannya ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
		3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak bisa fokus ketika diingat guru saat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i></li> </ul>
		4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak bisa fokus dengan sendirinya mengikuti intruksi guru dengan baik saat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i>.</li> </ul>

## Lampiran 7 Kuesioner Interpersonal

## KUESIONER PENELITIAN

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian Pengaruh Ice Breaking untuk mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD .

*IDENTITAS RESPONDEN*

Nama :

Usia :

Kelas :

Mohon untuk memberikan tanda (V) pada pernyataan di bawah ini sesuai dengan pengamatan:

*Aspek Interpersonal untuk Anak Usia Dini 5-6 Tahun*

No.	Kriteria	Jawaban
1.	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.	
	(1) Anak tidak mengerti perintah secara bersamaan	
	(2) Anak mengerti perintah tetapi tidak secara bersamaan	
	(3) Anak mengerti 1 perintah secara bersamaan	
2.	(4) Anak mengerti beberapa perintah ( 3-4 perintah) secara bersamaan	
	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	
	(1) Anak memilih menyendiri	
	(2) Anak memilih-milih teman	
3.	(3) Anak tidak memilih – milih teman dan mampu beradaptasi	
	(4) Anak mampu bermain dengan siapa saja dan menyesuaikan dengan situasi	
3.	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)	
	(1) Anak tidak bisa mengendalikan diri ketika menangis dan marah/sedih	

	(2)Anak tidak bisa mengendalikan diri ketika terlalu senang/gembira	
	(3)Anak bisa mengendalikan diri saat sedih/senang dengan bantuan guru	
	(4)Anak bisa mengendalikan diri secara baik saat sedih maupun senang	
4.	Bersikap kooperatif dengan teman	
	(1)Anak menyendiri saat bermain	
	(2)Anak bersedia bermain tetapi dengan bujukan guru	
	(3)Anak Bersedia bermain bersama dengan teman	
	(4)Anak bersedia berbagi tugas bersama teman dalam kegiatannya	
5.	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	
	(1)Anak tidak mampu peduli untuk merespon perasaan temannya	
	(2)Anak hanya mengikuti teman-temannya ketika merespon perasaan temannya	
	(3)Anak hanya merespon perasaan teman yang senang	
	(4)Anak mampu mengetahui perasaan dan merespon perasaan temannya (sedih/senang) secara wajar	
6.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	
	(1)Anak hanya diam tidak mau menyelesaikan masalah	
	(2)Anak berteriak-teriak ketika menyelesaikan masalah	
	(3)Anak menyelesaikan masalahnya dengan bantuan guru	
	(4)Anak menyelesaikan masalahnya dengan berbicara baik-baik dan saling meminta maaf	
7.	Memahami aturan dalam suatu permainan	
	(1)Anak bermain dengan keinginannya sendiri	
	(2)Anak memahami aturan permainan tetapi masih melanggar aturan	
	(3)Anak memahami aturan permainan tetapi masih terpengaruh dengan temannya	

	(4)Anak memahami beberapa aturan dalam permainan dan tidak melanggar aturan	
8.	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah	
	(1)Anak memilih menyelesaikan menggunakan cara menghindar	
	(2)Anak memilih menggunakan cara memukul temannya dan menangis	
	(3)Anak memilih menyelesaikan masalahnya dengan bantuan guru	
	(4)Anak menyelesaikan masalah sendiri dan ,meminta maaf dengan Berjabat tangan	
9.	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	
	(1)Anak hanya menjadi pendengar	
	(2)Anak aktif namun belum dapat memberikan ide-idenya	
	(3)Anak aktif memberikan ide mengikuti teman-temannya	
	(4)Anak aktif, memberikan ide dan bisa menyusun kegiatan yang akan dilakukan	
10.	Mengulang kalimat yang lebih kompleks	
	(1)Anak tidak mampu mengulang kalimat	
	(2)Anak mampu mengulang 1 kalimat	
	(3)Anak mampu mengulang 3-5 kalimat	
	(4)Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks	
11.	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	
	(1)Anak tidak bisa menjawab pertanyaan	
	(2)Anak bisa menjawab pertanyaan dengan bantuan teman/guru	
	(3)Anak bisa menjawab pertanyaan yang mudah	
	(4)Anak bisa menjawab pertanyaan mudah /sulit dan lebih kompleks	
12.	Anak bersenandung atau bernyanyi sambil melakukan sesuatu	

	(1)Anak tidak bersenandung/bernyanyi	
	(2)Anak bersenandung atau bernyanyi sambil melakukan sesuatu namun belum fokus	
	(3)Anak bersenandung atau bernyanyi mengikuti teman-temannya	
	(4)Anak bersenandung atau bernyanyi sambil melakukan sesuatu dan fokus	
13.	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	
	(1)Anak tidak mau mengutarakan pendapat dan mengekspresikan ide pada orang lain	
	(2)Anak dibantu guru untuk mengutarakan pendapatnya namun blm dapat mengekspresikan ide pada orang lain	
	(3)Anak lebih banyak mengutarakan pendapatnya	
	(4)Anak lebih banyak mengutarakan pendapatnya dan memberikan contoh untuk mengekspresikan ide pada orang lain	

Lampiran 8 Kuesioner *Ice Breaking*

## KUESIONER PENELITIAN

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian Pengaruh *Ice Breaking* untuk mengembangkan Aspek Interpersonal di Lembaga PAUD .

*IDENTITAS RESPONDEN*

Nama :

Usia :

Kelas :

Mohon untuk memberikan tanda (V) pada pernyataan di bawah ini sesuai dengan pengamatan:

*ICE BREAKING* untuk Anak Usia Dini 5-6 Tahun

No.	Kriteria	Jawaban
1.	Menyenangkan	
	Anak terlihat lesu saat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (1)	
	Anak hanya berdiam diri ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (2)	
	Anak senang melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> jika bersama teman-temannya. (3)	
	Anak merasa senang melakukan beberapa kegiatan <i>Ice Breaking</i> (4)	
2.	Semangat	
	Anak belum bersemangat untuk melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (1)	
	Anak mau mengikuti kegiatan <i>Ice Breaking</i> tapi kadang-kadang kurang bersemangat(2)	
	Anak bersemangat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> tapi <i>Ice Breaking</i> tertentu(3)	
	Anak selalu bersemangat melakukan kegiatan bermacam-macam <i>Ice Breaking</i> (4)	
3.	Dinamis	
	Anak tidak mau bergerak ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (1)	
	Anak tidak mau menyesuaikan diri ketika melakukan kegiatan	

	<i>Ice Breaking</i> (2)	
	Anak mau menyesuaikan diri dan bergerak dengan motivasi guru ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (3)	
	Anak mampu menyesuaikan diri dan bergerak aktif ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (4)	
4.	Rileks	
	Anak merasa tegang ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (1)	
	Anak merasa takut untuk melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (2)	
	Anak merasa rilek ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> dengan pendampingan guru(3)	
	Anak merasa sangat rileks melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (4)	
3.	Fokus	
	Anak tidak fokus terhadap intruksi guru ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (1)	
	Anak bermain sendiri dengan teman-temannya ketika melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (2)	
	Anak bisa fokus ketika diingat guru saat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> (3)	
	Anak bisa fokus dengan sendirinya mengikuti intruksi guru dengan baik saat melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> . (4)	





### ICE BREAKING

No	Kode Resp	ICE BREAKING					$\Sigma$
		IC1	IC2	IC3	IC4	IC5	
1	Resp-001	2	1	2	2	2	9
2	Resp-002	2	2	2	2	2	10
3	Resp-003	1	1	1	1	1	5
4	Resp-004	1	1	1	2	1	6
5	Resp-005	2	2	2	2	2	10
6	Resp-006	2	2	2	2	2	10
7	Resp-007	1	1	1	1	1	5
8	Resp-008	2	1	1	2	1	7
9	Resp-009	1	1	1	1	1	5
10	Resp-010	2	2	2	2	2	10
11	Resp-011	1	1	1	1	1	5
12	Resp-012	1	1	1	1	2	6
13	Resp-013	1	1	1	1	1	5
14	Resp-014	1	2	1	1	1	6
15	Resp-015	2	2	2	2	2	10
16	Resp-016	2	1	2	2	2	9
17	Resp-017	2	2	2	2	2	10
18	Resp-018	2	2	2	2	2	10
19	Resp-019	2	1	2	2	2	9
20	Resp-020	2	2	2	2	2	10

## Lampiran 10. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen

**ASPEK INTERPERSONAL****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.963	.965	13

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
A11	3.3500	.67082	20
A12	3.4000	.59824	20
A13	3.3500	.67082	20
A14	3.3000	.57124	20
A15	3.3500	.58714	20
A16	3.4500	.60481	20
A17	3.4500	.60481	20
A18	3.2000	.69585	20
A19	3.2500	.71635	20
A10	3.3000	.65695	20
A11	3.4000	.59824	20
A12	3.4500	.60481	20
A13	3.3500	.58714	20

## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A11	40.2500	38.197	.917	.956
A12	40.2000	39.326	.875	.958
A13	40.2500	40.092	.672	.963
A14	40.3000	39.800	.850	.958
A15	40.2500	39.250	.905	.957
A16	40.1500	38.871	.930	.956
A17	40.1500	38.976	.915	.957
A18	40.4000	40.989	.536	.967
A19	40.3500	41.503	.459	.969
A110	40.3000	40.011	.699	.962
A111	40.2000	38.589	.983	.955
A112	40.1500	39.082	.900	.957
A113	40.2500	39.250	.905	.957

## ICE BREAKING

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.925	.925	5

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
IC1	1.6000	.50262	20
IC2	1.4500	.51042	20
IC3	1.5500	.51042	20
IC4	1.6500	.48936	20
IC5	1.6000	.50262	20

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IC1	6.2500	3.039	.901	.896	.889
IC2	6.4000	3.516	.572	.391	.952
IC3	6.3000	2.958	.941	.920	.880
IC4	6.2000	3.221	.803	.813	.908
IC5	6.2500	3.145	.827	.823	.904

## Lampiran 11 Hasil Penelitian

Hasil Interpersonal Kelompok Kontrol															
Pretes															Skor Total
No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1.	Resp-001	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	4	2	28
2.	Resp-002	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	3	1	1	27
3.	Resp-003	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	28
4.	Resp-004	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	32
5.	Resp-005	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	25
6.	Resp-006	1	3	2	2	2	2	1	3	2	2	3	1	3	27
7.	Resp-007	1	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	3	31
8.	Resp-008	1	3	2	2	1	2	2	3	4	2	2	2	3	29
9.	Resp-009	1	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	25
10.	Resp-010	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	1	31
11.	Resp-011	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	27
12.	Resp-012	2	2	4	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	28
13.	Resp-013	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	29
14.	Resp-014	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	26
15.	Resp-015	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	25
16.	Resp-016	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	19
17.	Resp-017	2	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	2	2	23
18.	Resp-018	1	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	23
19.	Resp-019	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	23
20.	Resp-020	2	1	4	2	1	2	2	3	2	2	2	4	2	29



Hasil Interpersonal Kelompok Eksperimen															
Postest															Skor Total
No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1.	Resp-001	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	46
2.	Resp-002	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	42
3.	Resp-003	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	45
4.	Resp-004	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	45
5.	Resp-005	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	48
6.	Resp-006	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	35
7.	Resp-007	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	43
8.	Resp-008	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	47
9.	Resp-009	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	45
10.	Resp-010	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	46
11.	Resp-011	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	3	4	2	44
12.	Resp-012	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	46
13.	Resp-013	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	43
14.	Resp-014	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	44
15.	Resp-015	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	47
16.	Resp-016	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	48
17.	Resp-017	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	48
18.	Resp-018	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	47
19.	Resp-019	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40
20.	Resp-020	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	43





<b>Hasil ICE BREAKING Kelompok Eksperimen</b>															
<b>Pretest</b>						<b>Skor Total</b>	<b>Postest</b>					<b>Skor Total</b>			
<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
1.	Resp-001	2	1	2	1	2	8	1.	Resp-001	3	2	3	3	2	12
2.	Resp-002	1	2	2	2	2	10	2.	Resp-002	3	2	2	3	2	12
3.	Resp-003	3	1	1	1	1	7	3.	Resp-003	3	2	2	3	3	13
4.	Resp-004	2	1	1	2	2	8	4.	Resp-004	3	3	3	2	2	13
5.	Resp-005	2	2	2	1	1	8	5.	Resp-005	3	2	2	3	2	12
6.	Resp-006	3	2	2	2	1	10	6.	Resp-006	3	2	2	3	3	13
7.	Resp-007	1	1	1	1	2	6	7.	Resp-007	2	2	2	3	3	13
8.	Resp-008	2	1	1	2	1	7	8.	Resp-008	2	2	2	3	2	11
9.	Resp-009	2	1	1	1	1	6	9.	Resp-009	3	2	2	3	2	12
10.	Resp-010	2	2	2	1	1	8	10.	Resp-010	2	1	2	3	2	12
11.	Resp-011	2	1	1	1	2	7	11.	Resp-011	1	1	1	2	1	6
12.	Resp-012	2	1	1	2	1	7	12.	Resp-012	3	3	3	2	2	13
13.	Resp-013	1	1	1	2	2	7	13.	Resp-013	2	2	2	2	2	10
14.	Resp-014	2	2	1	2	2	9	14.	Resp-014	2	3	2	2	2	11
15.	Resp-015	3	2	2	2	2	11	15.	Resp-015	1	2	3	2	2	10
16.	Resp-016	3	1	2	2	3	11	16.	Resp-016	2	2	2	2	2	10
17.	Resp-017	1	2	2	2	1	9	17.	Resp-017	1	2	2	2	2	9
18.	Resp-018	3	2	2	1	2	10	18.	Resp-018	2	2	1	2	2	9
19.	Resp-019	2	1	2	2	2	9	19.	Resp-019	2	1	2	2	2	
20.	Resp-020	3	2	2	2	1	10	20.	Resp-020	2	2	3	2	3	

## Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Hipotesis 1

**UJI NORMALITAS****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		PRE_KONTRO	POST_KONTR	PRE_EKS	POST_EKS
		L	OL		
N		20	20	20	20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	26.70	32.15	25.85	44.55
	Std. Deviation	3.278	3.048	3.407	3.086
Most Extreme Differences	Absolute	.136	.172	.088	.158
	Positive	.091	.172	.065	.132
	Negative	-.136	-.153	-.088	-.158
Test Statistic		.136	.172	.088	.158
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.123 <sup>c</sup>	.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

**UJI HOMOGENITAS****Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	.113	1	38	.738
Posttest	.057	1	38	.813

**UJI PAIRED T TEST****Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_KONTROL	26.70	20	3.278	.733
	POST_KONTROL	32.15	20	3.048	.682
Pair 2	PRE_EKS	25.85	20	3.407	.762
	POST_EKS	44.55	20	3.086	.690

## Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE_KONTROL & POST_KONTROL	20	.305	.191
Pair 2 PRE_EKS & POST_EKS	20	-.297	.203

## Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_KONTROL - POST_KONTROL	-5.450	3.734	.835	-7.198	-3.702	-6.527	19	.000
Pair 2 PRE_EKS - POST_EKS	-18.700	5.232	1.170	-21.149	-16.251	-15.983	19	.000

## Lampiran 13. Hasil Analisis Uji Hipotesis 2

**UJI NORMALITAS****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre_Kontrol	Pos_Kontrol	Pre_Eksperimen	Pos_Eksperimen
N		20	20	20	20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	41.5000	56.7500	51.7500	87.0000
	Std. Deviation	7.62613	10.16638	13.59905	9.65183
Most Extreme Differences	Absolute	.178	.175	.128	.172
	Positive	.178	.159	.106	.128
	Negative	-.117	-.175	-.128	-.172
Test Statistic		.178	.175	.128	.172
Asymp. Sig. (2-tailed)		.097 <sup>c</sup>	.108 <sup>c</sup>	.200 <sup>c,d</sup>	.123 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

**UJI HOMOGENITAS****Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	8.219	1	38	.007
Posttest	.167	1	38	.685

**UJI INDEPENDENT T TEST****Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Kontrol	20	41.5000	7.62613	1.70526
	Eksperimen	20	51.7500	13.59905	3.04084
Posttest	Kontrol	20	56.7500	10.16638	2.27327
	Eksperimen	20	87.0000	9.65183	2.15822

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	8.219	.007	-2.940	38	.006	-10.25000	3.48635	-17.30774	-3.19226
	Equal variances not assumed			-2.940	29.875	.006	-10.25000	3.48635	-17.37132	-3.12868
Posttest	Equal variances assumed	.167	.685	-9.650	38	.000	-30.25000	3.13459	-36.59565	-23.90435
	Equal variances not assumed			-9.650	37.898	.000	-30.25000	3.13459	-36.59621	-23.90379

## Lampiran 14. Hasil Analisis Uji Hipotesis 3

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_EKS	25.85	20	3.407	.762
	POST_EKS	44.55	20	3.086	.690

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE_EKS & POST_EKS	20	-.297	.203

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE_EKS - POST_EKS	-18.700	5.232	1.170	-21.149	-16.251	-15.983	19	.000



## Lampiran 15. Dokumentasi Gambar

## Kelas Kontrol



**Kegiatan Pembelajaran saat Sentra**



**Kegiatan Sebelum sentra , bernyanyi sambil tepuk tangan  
tanpa ice breaking**



**Kegiatan Sebelum sentra , bernyanyi sambil tepuk tangan tanpa ice breaking**



Kegiatan Pemb

### Kelas Eksperimen



**Kegiatan Sebelum sentra , melakukan ice breaking**



Kegiatan



**Kegiatan Pembelajaran saat Sentra setelah melakukan ice breaking**