

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA
PLAYDOUGH DI RA ALIF MEDAN HELVETIA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1 PIAUD Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)*

Oleh:

**NURJANNAH
NPM. 1601240073 P**

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA
PLAYDOUGH DI RA ALIF MEDAN HELVETIA**

Oleh:

NURJANNAH
NPM. 1601240073 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Rizka Harfiani, M. Psi.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Nurjannah
NPM : 1601240073P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI , TANGGAL : Kamis, 29 Maret 2018
WAKTU : 09.00 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Akrim, S.Pd.I, M.Pd
PENGUJI II : Mawaddah Nasution, M.Psi

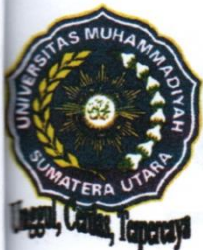
PANITIA PENGUJI

Ketua

Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris

Zailani, S.Pd.I, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400

Website: <http://www.umsu.ac.id>

E-Mail : rector@umsu.ac.id

Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Rizka Harfiani, M.Psi.

Nama Mahasiswa : NURJANNAH
NPM : 1601240073 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DI RA ALIF MEDAN HELVETIA

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
19/3-2018	Perbaiki Tabel Hasil Penelitian BAB IV		perbaiki !
20/3-2018	Lengkapi lampiran Beri pembatas per siklus		perbaiki !
22/3-2018	Telah diperbaiki		Ace untuk disidangkan

Medan, Maret 2018

Dekan

Ketua Jurusan

Pembimbing

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Widya Masitah, M. Psi.

Rizka Harfiani, M.Psi..



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : NURJANNAH

N.P.M : 1601240073P

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DI RA ALIF MEDAN
HELVETIA

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian
mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

RIZKA HARFIANI, M.Psi

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Dekan

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

WIDYA MASITAH, S.Psi, M.Psi

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : NURJANNAH
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1601240073 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia**” merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 09 Maret 2018



Yang Menyatakan,

NURJANNAH
NPM. 1601240073 P

Medan, Maret 2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Nurjannah
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di-
Medan

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswi a.n. Nurjannah yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Rizka Harfiani, M. Psi.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA	: NURJANNAH
NPM	: 1601240073 P
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI	: UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DI RA ALIF MEDAN HELVETIA

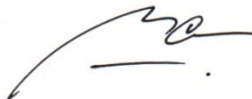
Medan, Maret 2018

Pembimbing



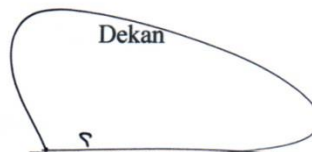
Rizka Harfiani, M. Psi.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M. Psi.

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : NURJANNAH
NPM : 1601240073 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DI RA ALIF
MEDAN HELVETIA

Medan, Maret 2018

Pembimbing



Rizka Harfiani, M. Psi.

ABSTRAK

NURJANNAH. NPM. 1601240073 P. UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DI RA ALIF MEDAN HELVETIA

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Latar belakang penelitian ini berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Alif Medan Helvetia bahwa kreativitas anak masih sangat rendah, anak merasa bosan dan jenuh apabila menggambar hanya menggunakan krayon atau cat warna, sehingga kreativitas anak tidak terbangun dengan baik. Rumusan permasalahan penelitian ini adalah “Apakah melalui media playdough dapat meningkatkan kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media playdough di RA Alif Medan Helvetia. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia dapat ditingkatkan melalui penggunaan media playdough. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap pra tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap pra tindakan menunjukkan bahwa sedikit sekali anak yang berkriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hasil analisis pada pra siklus persentase secara keseluruhan hanya mencapai 24,5%. Setelah adanya tindakan siklus I persentase kreativitas anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik secara keseluruhan meningkat menjadi 46,7%, selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan secara keseluruhan dengan persentase peningkatan rata-rata mencapai 68,9%, selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan secara keseluruhan sehingga hasil rata-rata pada siklus III adalah 86,7% yang menjadi isyarat bahwa penelitian ini telah berhasil dengan standart minimal keberhasilan secara keseluruhan adalah 80%.

Kata kunci: Kreativitas, Media, Playdough.

ABSTRACT

NURJANNAH. NPM. 1601240073 P. EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH PLAYDOUGH MEDIA IN RA ALIF MEDAN HELVETIA.

This research is a classroom action research. The background of this research based on the experience of the researcher as a teacher in RA's Alif Medan Helvetia that the creativity of the child very low, children feel bored when draw using crayons or paint color, so that the creativity of children is not well established. The formulation of the problem this research is "Whether through media playdough can enhance the creativity of children on the child of RA's Alif Medan Helvetia". The purpose of this study is to improve the children creativity the playdough Medium of the herbs in RA's Alif Medan Helvetia. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the creativity of the child of RA's Alif Medan Helvetia can be improved through the use of media playdough. The increase can be seen from the increase in the percentage of pre-action and after the action class. The results of the observation at the stage of pre-action shows that little children who ber kriteria growing conformity of hope and growing very well. The results of the analysis on the pre-cycle percentage of the overall reach only 24,5%. After the action cycle I, the percentage of children's creativity with criteria developed according to expectations and develop very good overall increase to 46,7%, then in cycle II increased the overall percentage increase in the average reaches 68,9%, then in cycle III increased overall so that the average yield in cycle III was 86,7% which is a cue that this research has been managed with the standard minimum overall success is 80%.

Keywords: Creativity, Media, Playdough.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad saw., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak. Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul **"UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DI RA ALIF MEDAN HELVETIA"**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **Seswarman** dan Ibunda tercinta **Jamilah Nasution** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suamiku tercinta **Novrijal Hasibuan** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun, dan kepada anak-anakku tersayang **Andika Al-Farizi Hasibuan, Muhammad Faqih Zaidan Hasibuan, dan Keysa Aulia Hasibuan**.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Ibu **Rizka Harfiani, M.Psi**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA.** Selanjutnya Ibu **Widya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Rizka Harfiani, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA ALIF Medan Helvetia, beserta staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
11. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah swt.

Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

Medan, 09 Maret 2018

Hormat Saya

NURJANNAH
NPM. 1601240073 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Cara Pemecahan Masalah.....	4
E. Hipotesis Tindakan	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II: LANDASAN TEORETIS	7
A. Kreativitas.....	7
1. Pengertian Kreativitas	7
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	8
3. Ciri-Ciri Anak Kreatif.....	10
4. Tujuan Pengembangan Kreativitas	11
B. Playdough	13
1. Pengertian Playdough	13
2. Kelebihan dan Kelemahan Playdough	14
C. Penelitian Yang Relevan.....	15
BAB III: METODE PENELITIAN.....	17
A. Setting Penelitian.....	17
1. Tempat Penelitian	17
2. Waktu Penelitian.....	17
3. Siklus Penelitian.....	18
B. Persiapan Penelitian	19
C. Subjek Penelitian	19
D. Sumber Data	19
1. Anak.....	19
2. Guru	20
3. Teman Sejawat.....	20
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	20
1. Teknik Pengumpulan Data.....	21
2. Alat Pengumpulan Data	21

F. Indikator Kinerja	22
G. Analisis Data.....	23
H. Prosedur Penelitian.....	23
1. Deskripsi Pra Siklus	24
2. Deskripsi Siklus I.....	25
a. Perencanaan.....	25
b. Pelaksanaan Tindakan	25
c. Observasi dan Evaluasi.....	26
d. Refleksi	26
3. Deskripsi Siklus II.....	26
a. Perencanaan.....	26
b. Pelaksanaan Tindakan.....	26
c. Observasi dan Evaluasi	27
d. Refleksi	27
4. Deskripsi Siklus III	27
a. Perencanaan.....	27
b. Pelaksanaan Tindakan.....	28
c. Observasi dan Evaluasi	28
d. Refleksi	28
I. Personalia Penelitian	29
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Penelitian Pra Siklus.....	30
B. Penelitian Siklus I	35
C. Penelitian Siklus II.....	41
D. Penelitian Siklus III	47
E. Pembahasan Penelitian.....	52
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	17
Tabel 02. Data Anak RA Alif Medan Helvetia.....	19
Tabel 03. Data Guru.....	20
Tabel 04. Data Teman Sejawat	20
Tabel 05. Observasi Kreativitas Anak	21
Tabel 06. Indikator Kinerja	24
Tabel 07. Tim Peneliti	29
Tabel 08. Observasi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	31
Tabel 09. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	32
Tabel 10. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus.....	34
Tabel 11. Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus I	36
Tabel 12. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus I	37
Tabel 13. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	39
Tabel 14. Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	42
Tabel 15. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II	43
Tabel 16. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II	45
Tabel 17. Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus III	48
Tabel 18. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus III.....	49
Tabel 19. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah	5
Gambar 02. Alur Penelitian Tindakan Kelas	18

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	33
Grafik 02. Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	38
Grafik 03. Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	44
Grafik 04. Kreativitas Anak Pada Siklus III	50
Grafik 05. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough	53

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus II.
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus III.
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.
28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.
29. Lembar Refleksi Siklus III.
30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Standarisasi dan profesionalisme pendidikan dewasa ini menuntut pemahaman berbagai pihak terhadap perubahan yang terjadi dalam berbagai komponen pendidikan. Implementasi kurikulum di sekolah, menuntut guru untuk senantiasa belajar dan mendapatkan informasi baru tentang pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan pada umumnya.¹ Sebagaimana firman Allah swt., dalam Q.S. Az-Zumar ayat: 9 sebagai berikut:

قل هل يستوى الذين يعلمون والذين لا يعلمون انما يتذكر اولوا الالباب

Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S. Az-Zumar : 9)²

Anak usia dini mempunyai kemampuan belajar dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi.³ Pada usia dini anak mengalami perkembangan yang pesat dari semua aspek, baik kognitif, afektif maupun fisik. Anak usia dini pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu, anak harus memiliki ruang dan waktu untuk bermain.⁴

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa. Keinginan tahun anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif.⁵ Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu

¹ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 13.

² Depag, *Alquran dan Terjemahnya*, (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2010), h. 747.

³ Sylvia Rimm, *Mendidik Dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Pra Sekolah* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 21.

⁴ Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.78.

⁵ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2010), h. 21.

mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*).⁶

Kegiatan yang dapat membantu mengembangkan berbagai potensi anak dengan belajar sambil bermain, kegiatan yang cenderung mengedepankan bermain tetapi memiliki nilai-nilai yang belajar. Pada dasarnya adalah belajar, tetapi anak usia dini merupakan masa bermain, sehingga belajar yang dilakukan pada anak usia dini adalah belajar yang disesuaikan dengan tumbuh kembang anak. Bermain adalah pekerjaan anak-anak, dan anak-anak sangat gemar bermain. Bermain bagi anak dapat mengembangkan keterampilan, kreativitas, memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat.⁷

Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.⁸ Permainan yang diberikan pada anak harus sesuai dengan tahapan perkembangannya. Permainan anak usia prasekolah biasanya bersifat asosiatif, dapat mengembangkan koordinasi motorik, dan memerlukan hubungan dengan teman sebaya.⁹

Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dan lewat bermain pula diperoleh pengalaman yang penting bagi dunia anak.¹⁰ Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

⁶*Ibid.*, h. 22.

⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2009), h. 14.

⁸ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Gasindo, 2008), h. 10.

⁹ Pramono, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: IN AzNa Books, 2012), h. 2.

¹⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Mainan dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 23.

Proses meningkatkan kreativitas anak secara optimal membutuhkan pendampingan dan perhatian yang khusus dari pendidik atau orang tua. Hal tersebut tidak dapat diajarkan secara instan. Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan dengan waktu yang singkat, dibutuhkan waktu yang lama untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, peningkatan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini. Hal yang sangat penting dalam membantu anak meningkatkan kreativitasnya adalah suasana untuk merangsang kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak.¹¹

Meningkatkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuakan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain.¹² Tidak jauh berbeda dengan bermain, permainan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat meningkatkan daya cipta (kreativitas anak).¹³ Melalui bermain anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan *lego*, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan pasir, *play dough*, dan cat.¹⁴

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Alif Medan dengan jumlah anak 15 orang, kreativitas anak masih perlu ditingkatkan. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada awal pencarian permasalahan pendidikan bahwa anak hasil kegiatan dan kerja anak hampir semua sama. Anak-anak masih ada yang meniru teman lainnya pada saat kegiatan mengembangkan kreativitas menggunakan tanah liat. Selain itu, anak-anak melakukan kegiatan masih mencontoh guru. Pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan lembar kerja anak (LKA) yang terlalu kecil

¹¹Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 47.

¹²Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada, 2010), h.27.

¹³*Ibid.*

¹⁴Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 32.

yang memungkinkan anak merasa kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak. Selanjutnya media pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik bagi anak karena masih menggunakan tanah liat, sehingga anak menjadi kotor, dan cenderung banyak bermain yang tidak positif.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kreativitas anak dengan bermain menggunakan alat permainan yang tepat. Peneliti memilih permainan playdough atau plastisin sebagai alat permainan anak RA Alif karena sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Pemilihan permainan playdough diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak RA Alif Medan. Berdasarkan pengamatan tersebut, maka peneliti tertarik untuk berupaya melakukan peningkatan kreativitas anak melalui bermain playdough. Hal ini peneliti susun dalam sebuah judul **"Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang dapat peneliti identifikasi diantaranya:

1. Kreativitas anak masih sangat rendah.
2. Metode yang digunakan kurang tepat.
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak menarik bagi anak

C. Rumusan Masalah

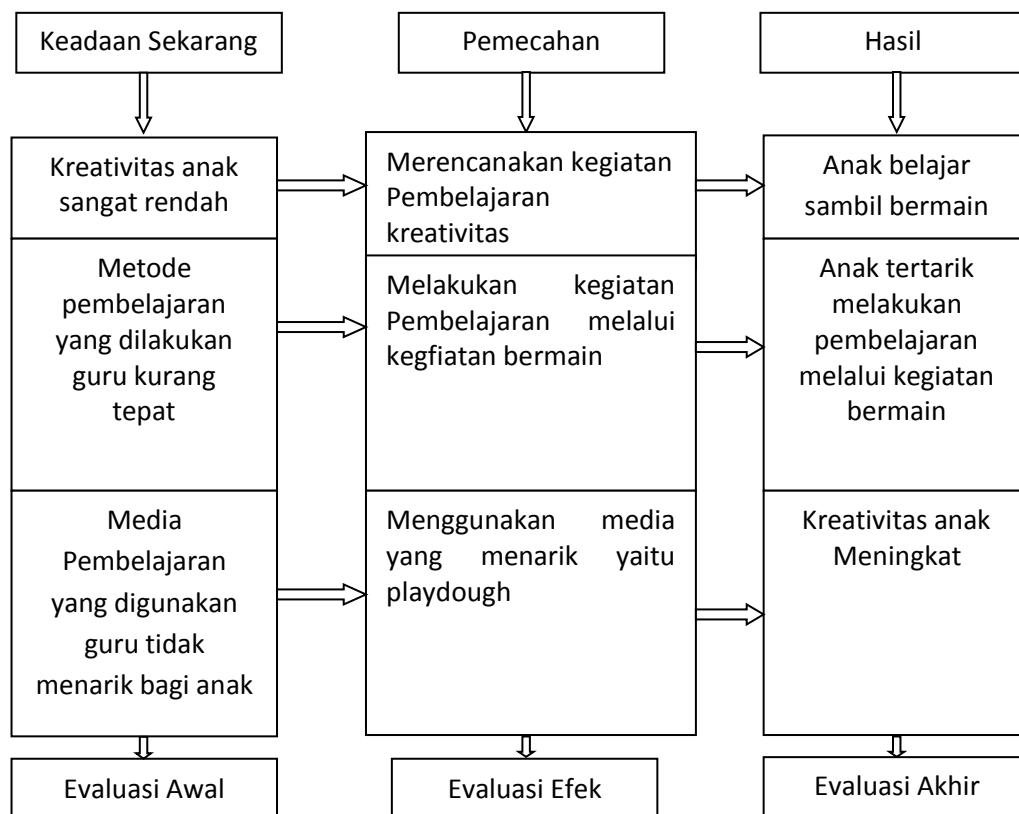
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dan identifikasi yang dapat peneliti utarakan, bahwa: Apakah melalui media playdough dapat meningkatkan kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia?.

D. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada RA. Alif Medan Helvetia, maka peneliti berusaha melakukan pemecahan masalah yang terjadi pada anak RA Alif Medan Helvetia. Upaya memecahkan persoalan tersebut melalui kegiatan

bermain menggunakan media playdough untuk meningkatkan kreativitas anak. Pemecahan masalah tersebut dapat peneliti gambarkan pada diagram berikut ini:

Gambar 01
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan cara pemecahan masalah, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah melalui media playdough dapat meningkatkan kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak agar anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui bermain menggunakan media playdough pada anak RA Alif Medan Helvetia.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain menggunakan playdough.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

- Meningkatkan kreativitas anak.
- Memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan dengan playdough.

b. Bagi Guru

- Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas.
- Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengaplikasikan keilmuan yang peneliti peroleh dalam pendidikan Guru Raudhatul Athfal, serta menambah pengetahuan, dan referensi baru bagi peneliti lain.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kreativitas

Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan dengan waktu yang singkat, dibutuhkan waktu yang lama untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, peningkatan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini. Hal yang sangat penting dalam membantu anak meningkatkan kreativitas anak melalui rangsangan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak.

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu.¹⁵ Lawrence dalam Suratno menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.¹⁶ Berbeda dengan Lawrence, Chaplin dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.¹⁷

Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.¹⁸ Utami Munandar menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk

¹⁵ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima* (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 599.

¹⁶ Suratno, *Pengembangan...*, h. 24.

¹⁷ Rachmawati, *Strategi...*, h. 16.

¹⁸ Suratno, *Pengembangan...*, h. 24.

menciptakan hal-hal baru.¹⁹ Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

Berdasarkan pengertian kreativitas yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati kreativitas hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu:²⁰

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang sama untuk memecahkan suatu masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Sementara itu, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers dalam Munandar adalah:²¹

1. Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri

¹⁹Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 45.

²⁰Rachmawati, *Strategi....*, h. h. 16-17.

²¹Munandar, *Kreativitas....*, h. 113-114.

dengan menerima apa adanya, dengan demikian individu kreativitas adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- b. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan, dan dapat menerima kritik dari orang lain.
- c. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada seseorang jika memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkannya. Hurlock mengatakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:²²

- a. Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasannya dari konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.
- b. Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.
- c. Dorongan, anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.
- d. Sarana, sarana bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan untuk penting dalam kreativitas.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa proses kreatifitas dapat terjadi apabila anak mengalami kematangan psikologi untuk melakukan sebuah kreativitas. Kreatifitas anak tidak akan muncul jika tidak dilatih berulang-ulang, tidak melakukan kegiatan kreativitas yang sungguh-sungguh untuk memunculkan kreatifitas anak.

²²Hurlock, *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa (Jakarta:Erlangga, 2008), h. 14.

3. Ciri-Ciri Anak Kreatif

Suratno, menyebutkan ciri-ciri tindakan anak kreatif pada anak usia dini adalah:

- a. Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif, yaitu memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan mudah diingat.
- b. Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif. Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainnya.
- c. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya.
- d. Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Oleh sebab itu, anak kreatif adalah anak yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai kemampuannya.
- e. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya. Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru.
- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah. Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering disap sebagai anak cerewet.²³

Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, menjelaskan ada 12 ciri-ciri anak kreatif, antara lain:²⁴

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil risiko dan mencoba hal-hal yang sulit.
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- c. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan terbuka.
- d. Anak adalah non konformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e. Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal.
- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya
- g. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan suatu kegiatan.
- i. Anak menyukai imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.

²³Suratno, *Pengembangan.*, h. 11.

²⁴Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Indeks, 2010), h. 40.

- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagaian dari tujuan.
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Berdasarkan ungkapan-ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak kreatif adalah anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak memiliki rentang perhatian yang lama, dan anak memiliki kemampuan mengorganisasikan.

4. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Mengapa kreativitas anak perlu dikembangkan sejak anak berusia dini?, pertanyaan ini dijawab oleh Utami Munandar dalam Suratno bahwa alasan utama untuk mengembangkan kreativitas adalah untuk merealisasikan perwujudan diri, untuk memecahkan suatu masalah, untuk memuaskan diri, dan untuk meningkatkan kualitas hidup.²⁵ Pengembangan kreativitas anak pada pendidikan usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran.

Kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak anak usia dini. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui berbagai kesempatan dan berbagai aktivitas dalam keseharian anak. Berbagai kegiatan yang dilakukan dan diberikan yang paling banyak memberikan pengaruh untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak adalah kegiatan seni. Kegiatan seni cenderung memberikan kebebasan untuk anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan, sehingga kemampuan kreativitas mereka dapat berkembang. Kegiatan yang dilakukan haruslah disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat anak.

Agar program pengembangan kreativitas pada pendidikan anak usia dini khususnya RA., program yang dapat dilakukan para pendidik yaitu:

- a. Kegiatan belajar bersifat menyenangkan (*Learning is Fun*). Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga ia dewasa. Jika pendidik berhasil

²⁵Suratno, *Pengembangan...*, h. 5-6.

menanamkan kesan positif pada anak, maka anak akan menyukai proses belajar hingga dewasa.

- b. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain. Bagi seorang anak kegiatan bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran instruksional di kelas. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa ia sadari, diantaranya belajar tentang peraturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, mengalah, sportif, dan sikap-sikap positif lainnya. Dalam Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak, bermain juga merupakan prinsip dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.
- c. Mengaktifkan siswa. Proses belajar mengajar di taman kanak-kanak tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas saja, tetapi juga bisa dilaksanakan di luar kelas. Pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih bermakna dengan anak melakukan eksplorasi tanpa batas terhadap segala informasi yang mereka dapatkan akan membantu memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan mereka dengan baik. Dengan belajar aktif proses belajar yang berlangsung merupakan inisiatif dari anak, tidak lagi monopoli dari guru atau juga menerima hanya jika guru menyampaikan.
- d. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan. Pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan di taman kanak-kanak merupakan satu kesatuan, yaitu memadukan semua komponen pembelajaran dan perkembangan yang dimiliki anak dan tidak hanya berpusat pada pengembangan kreativitas saja.
- e. Pembelajaran dalam bentuk konkret. Bagi anak usia taman kanak-kanak yang masih pada tahap perkembangan kognitif pra operasional dan operasional konkret contoh nyata menjadi sangat penting. Penjelasan guru tentang sesuatu tanpa dibarengi dengan pengetahuan tentang objeknya secara nyata akan dirasakan berat bagi anak karena bersifat abstrak.²⁶

Pengembangan kreativitas pada anak tidak hanya memberi kegiatan pada anak, melainkan ada tujuan tertentu. Adapun tujuan pengembangan kreativitas anak sejak dini dapat disimpulkan bahwa:

- a. Dengan berkreasi anak dapat mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri ini merupakan kebutuhan manusia pada tingkat tertinggi. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- b. Dengan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah.

²⁶Euis Kurniati, dan Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 41-44.

- c. Dengan bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- d. Dengan kreativitas akan meningkatkan kualitas hidup.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak anak usia dini karena dapat membantu anak melakukan berbagai kesempatan dan berbagai aktivitas dalam keseharian.

B. Playdough

Playdough atau dikenal juga dengan sebutan plastisin sering digunakan sebagai media bermain bagi anak karena bentuknya yang lunak, sehingga mudah digunakan untuk membuat berbagai bentuk benda yang diinginkan anak. Selain itu, playdough dapat di gunakan kembali setelah bentuk yang ada di ubah kembali kemudian di satukan dengan jenis atau warna playdough semula, dan dapat dibuat bentuk lainnya. Playdough sangat menarik bagi anak karena warna-warna playdough berbagai jenis.

1. Pengertian Playdough

Menurut Montolalu playdough adalah suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan, dan air sehingga sangat mudah digunakan karena playdough benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, digulung-gulung dan dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak.²⁷ Playdough atau plastisin ini sangat mudah didapatkan, dan apabila dibuat tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah-buahan, membangun rumah-rumahan, gedung dan sebagainya. Sehingga dapat dipahami bahwa bermain playdough dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu yaitu aspek kreativitas.

²⁷Montolalu, *Materi Pokok Bermain Dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 3.25.

Menurut Clay dalam Zaman playdough adalah lilin yang digunakan anak untuk bermain, playdough dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan.²⁸ Melalui bermain playdough, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkan, membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Melalui belajar dan bermain menggunakan plastisin panca indra anak dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain playdough anak dapat berkreasi sesuai imajinasi mereka, memunculkan ide-ide mereka sendiri untuk membuat bentuk dengan playdough yang dapat menunjukkan kreativitas anak.

2. Kelebihan dan Kelemahan Playdough

Menurut Nursisto mengatakan bahwa kelebihan media playdough merupakan media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan yaitu memberikan pengalaman secara langsung, dan kongkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.²⁹

Bermain playdough menurut pendapat lain memiliki kelebihan bahwa anak mendapatkan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan temannya.³⁰ Lebih spesifik lagi bahwa melalui bermain playdough kelebihan yang diperoleh anak adalah:

- a. Melatih kemampuan motorik halus
- b. Melatih kesabaran dan ketelitian (emosional)
- c. Melatih kreativitas
- d. Melatih kemampuan menganalisa (Kognitif)
- e. Menjalani kontak sosialisasi.³¹

²⁸ Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 21.

²⁹ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas* (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2009), h. 9

³⁰ Kurniati, *Permainan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 125.

³¹ *Ibid.*, h. 125.

Pendapat lain mengutarakan bahwa kelebihan bermain playdough adalah:

- a. Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir
- b. Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan.
- c. Melatih anak dalam bekerjasama
- d. Melatih emosi anak.³²

Sedangkan kelemahan dari playdough, bahwa playdough tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.³³ Pendapat lain menyatakan bahwa kelemahan media playdough membuat sisa, dan minyak campuran dari playdough dapat membuat aroma di tangan sama seperti aroma playdough atau meninggalkan bau ditangan jika tidak dicuci bersih.³⁴

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan kelebihan dan kelemahan bermain playdough bahwa kelebihannya dapat memacu kreativitas anak dalam bidang seni rupa, sementara kelemahannya menimbulkan berbagai kotoran sisa-sisa permainan, dan bau dari minyakcampuran playdough itu sendiri.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tindakan kelas yang pernah dilakukan tentang kreativitas anak oleh beberapa peneliti yakni:

1. Sulastrri, dengan judul “Upaya meningkatkan kreativitas anak dalam belajar menggambar alat transportasi menggunakan metode *discovery learning* di RA Raudhatus Suffah Medan Belawan”. Hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak terjadi peningkatan dengan persentase awal 10% pada pra siklus, selnjutnya pada siklus pertama naik menjadi 40%, kemudian pada siklus kedua naik menjadi 60%, selanjutnya pada siklus ke tiga naik menjadi 85%. Penelitian ini dikatakan berhasil pada siklus ketiga dengan persentase keberhasilan minimal 80% dari jumlah anak sebanyak 20 orang dalam satu kelas.

³² Kementrian Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional, 2010), h. 17.

³³ Nursisto, *Kiat..*, h. 9.

³⁴ Kurniati, *Permainan...*, h. 126.

2. Siti Khumairah, dengan judul “Upaya guru meningkatkan kreativitas anak menggunakan media tumbuh-tumbuhan pada RA Salamah Binjai”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas anak. Standart keberhasilan minimal 80% dengan ketentuan keberhasilan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Peningkatan yang terjadi pada pra siklus nilai rata-rata anak adalah 20% atau 3 anak. Pada siklus pertama terjadi peningkatan sebesar 20% atau keberhasilan mencapai 40% atau 6 anak. Pada siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 20% lagi atau keberhasilan mencapai 60% atau 9 anak. Selanjutnya terjadi peningkatan nilai rata-rata anak sebesar 20% pada siklus ketiga, sehingga keberhasilan mencapai 80 % atau 12 anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini meliputi tiga unsur yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus penelitian.

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di RA ALIF Medan yang beralamat di Jl. Imam Gg. Mesjid Kelurahan Tanjung Gusta Kecamatan Medan Helvetia.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 sejak bulan Januari hingga Februari tahun 2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif. Secara sederhana rancangan penelitian ini dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

Tabel 01
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

N O	Kegiatan	Alokasi Waktu							
		Januari				Februari			
		Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perizinan								
2	Penelitian Siklus I								
3	Penelitian Siklus II								
4	Penelitian Siklus III								
5	Analisis data								
6	Pengolahan Data								
7	Penyusunan Laporan								

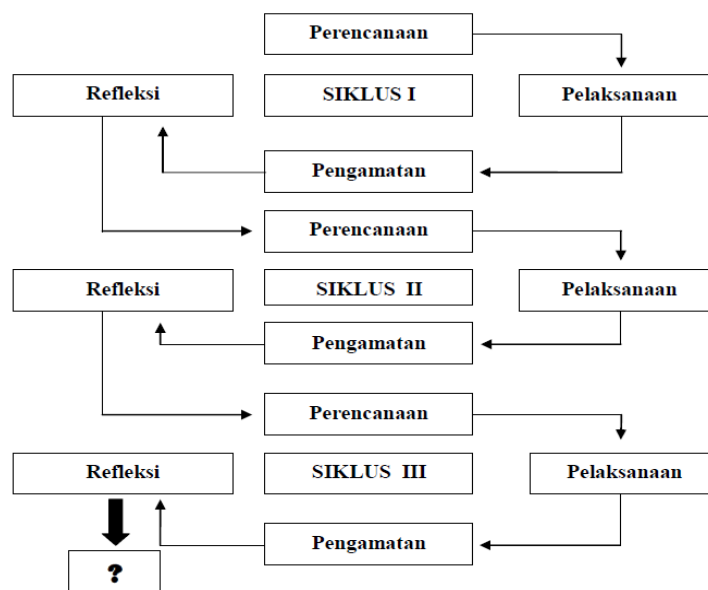
3. Siklus Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK artinya dalam penelitian ini dilakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu:³⁵

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Setiap siklus harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 3 siklus telah mencapai harapan maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keberhasilan penelitian ini melalui siklus yaitu apabila terjadi peningkatan kreativitas anak melalui bermain playdough di RA Alif Medan Helvetia. Adapun alur siklus tersebut dapat peneliti gambarkan sebagai berikut

Gambar 02:
Alur Penelitian Tindakan Kelas³⁶



³⁵ Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Univesitas Terbuka, 2011) h. 31.

³⁶ *Ibid.*

B. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain playdough pada anak RA Alif Medan Helvetia.

C. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu anak RA Alif Medan Helvetia. Jumlah anak RA Alif Medan Helvetia berjumlah 15 orang anak dengan rincian 6 orang anak laki-laki, dan 9 orang anak perempuan.

D. Sumber Data

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain menggunakan playdough. Data ini diperoleh melalui hasil belajar dengan observasi kegiatan belajar anak melalui metode bermain playdough. Data anak tersebut adalah:

Tabel 02
Data Anak RA Alif Medan Helvetia

NO	Nama Anak	L/P
1	Andi Kurniawan	L
2	Annisa Aulia Pohan	P
3	Balqis Al-Zamzami	P
4	Desi Sulastr	P
5	Farhan Ar-Rasyid	L
6	Fitri Rahmadani	P
7	HendrikFirmansyah	L
8	Iqbal Hanafi	L
9	Jamaliyah Hasan Lubis	P
10	M. Hanafi Yazid	L
11	Maulina Raudha	P
12	Novi Andriana	P
13	Rahmadani	P
14	Rajamin Sinurat	L
15	Sahara Sandriana	P

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembar observasi hasil kegiatan meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain menggunakan playdough selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun data guru yang membantu peneliti adalah:

Tabel 03
Data Guru

Nama Guru	Tugas	Waktu
Nurjannah	Guru	24 Jam/Minggu
Sri Mawarni S.Pd.I	Guru	24 Jam/Minggu
Maya Chairani, S.Pd. I	Guru	24 Jam/Minggu

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Hasil refleksi dijadikan acuan untuk melakukan tindak lanjut atau siklus berikutnya. Adapun yang menjadi teman sejawat adalah

Tabel 04
Teman Sejawat

Nama Guru	Jabatan
Sri Mawarni S.Pd.I	Kolaborator/ Penilai 1
Maya Chairani, S.Pd. I	Kolaborator/ Penilai 2

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian. Hal ini merupakan unsur penting dalam

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Anak dapat memegang playdough				Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk				Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough			
		BB	M B	BS H	BS B	BB	M B	BSH	BS B	BB	M B	BS H	BS B
1	Andi Kurniawan												
2	Annisa Aulia P.												
3	Balqis Al-Zamzami												
4	Desi Sulastri												
5	Farhan Ar-Rasyid												
6	Fitri Rahmadani												
7	Hendrik Firmansyah												
8	Iqbal Hanafi												

9	Jamaliyah Hasan Lubis												
10	M. Hanafi Yazid												
11	Maulina Raudha												
12	Novi Andriana												
13	Rahmadani												
14	Rajamin Sinurat												
15	Sahara Sandriana												

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik.

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan dalam dua aspek, yaitu anak dan guru. Adapun indikator kerja pada penelitian ini adalah:

Tabel 06
Indikator Kinerja

Indikator Kinerja Anak	Indikator Kinerja Guru
Indikator kinerja untuk anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak atau kreativitas anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran.	Indikator kinerja untuk guru dikategorikan berhasil apabila penilaian terhadap guru dengan nilai minimal baik dan sangat baik berdasarkan penilaian APKG-PKP I dan II. Penilaian baik diterjemahkan dengan nilai 4 dan sangat baik dengan nilai 5.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.³⁷
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen. Selanjutnya mencari persentase ketuntasan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak³⁸

H. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).³⁹

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan tema serta sub tema yang akan diajarkan, menyediakan media untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

³⁷*Ibid.*, h. 45

³⁸*Ibid.*

³⁹Daryanto, *Metode Penelitian...*, h. 31.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat pada tahap *planning*, yang meliputi langkah pendahuluan, inti, istirahat, dan penutup.

c. Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan presentase. Pada pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi dibantu oleh pengamat (teman sejawat).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mendiskusikan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dalam tahap berikutnya. Secara rinci penelitian ini disusun dengan langkah-langkah

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan awal di RA Alif Medan Helvetia pada saat pembelajaran, kreativitas anak masih sangat kurang, anak hanya mencontoh dan mengikuti apa yang telah didemonstrasikan guru atau melihat teman lainnya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru menjelaskan masih menggunakan lembar kerja anak (LKA) yang terlalu kecil yang memungkinkan anak merasa

kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak. Metode pembelajaran yang digunakan guru juga terlihat monoton sehingga membuat anak bosan dan tidak kreatif .

2. Deskripsi Siklus I.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus 1.
- 2) Menyusun RKH .
- 3) Membuat skenario perbaikan
- 4) Menyusun evaluasi pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak menggunakan metode bermain playdough.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran yaitu playdough.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planing tindakan 1 yaitu:

- 1) Pesona pagi, yaitu anak-anak melakukan kegiatan berbaris dilapangan.
- 2) Anak-anak mengucapkan ikrar santri,
- 3) Anak-anak dikondisikan utuk dapat megikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Anak-anak masuk ke dalam kelas
- 5) Anak dikondisikan di dalam kelas, kemudian anak duduk, berdoa awal kegiatan. Menyanyikan lagu,
- 6) Meghafal surat pendek, bacaan sholat, dan hadist, doa-doa harian, serta mengenal Asmaul Husna.
- 7) Guru mengajarkan anak-anak bermain playdough membuat alat transportasi darat.

c. Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap kegiatan bermain playdough, kemudian observasi kegiatan bermain membuat bentuk alat transportasi darat.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan bermain playdough siklus I. Hasil dari refleksi siklus I digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil kegiatan bermain playdough membuat bentuk alat transportasi darat, dan hasil observasi proses kegiatan antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

3. Deskripsi Siklus II.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus II.
- 2) Menyusun RKH .
- 3) Membuat skenario perbaikan
- 4) Menyusun evaluasi pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak menggunakan metode bermain playdough.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran yaitu playdough.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planing tindakan siklus II yaitu:

- 1) Pesona pagi, yaitu anak-anak melakukan kegiatan berbaris dilapangan.
- 2) Anak-anak mengucapkan ikrar santri,
- 3) Anak-anak dikondisikan utuk dapat megikuti kegiatan pembelajaran.

- 4) Anak-anak masuk ke dalam kelas
- 5) Anak dikondisikan di dalam kelas, kemudian anak duduk, berdoa awal kegiatan. Meyayikan lagu,
- 6) Meghafal surat pendek, bacaan sholat, dan hadist, doa-doa harian, serta mengenal Asmaul Husna.
- 7) Guru mengajarkan anak-anak bermain playdough membuat alat transportasi udara.

c. Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap kegiatan bermain playdough, kemudian observasi kegiatan bermain membuat bentuk alat transportasi udara.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan bermain playdough siklus II. Hasil dari refleksi siklus II digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil kegiatan bermain playdough membuat bentuk alat transportasi udara, dan hasil observasi proses kegiatan antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

4. Deskripsi Siklus III.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus III.
- 2) Menyusun RKH .
- 3) Membuat skenario perbaikan
- 4) Menyusun evaluasi pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak menggunakan metode bermain playdough.

- 6) Menyiapkan media pembelajaran yaitu playdough.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planing tindakan III yaitu:

- 1) Pesona pagi, yaitu anak-anak melakukan kegiatan berbaris dilapangan.
- 2) Anak-anak mengucapkan ikrar santri,
- 3) Anak-anak dikondisikan utuk dapat megikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Anak-anak masuk ke dalam kelas
- 5) Anak dikondisikan di dalam kelas, kemudian anak duduk, berdoa awal kegiatan. Meyayikan lagu,
- 6) Meghafal surat pendek, bacaan sholat, dan hadist, doa-doa harian, serta mengenal Asmaul Husna.
- 7) Guru mengajarkan anak-anak bermain playdough membuat alat transportasi air.

c. Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap kegiatan bermain playdough, kemudian observasi kegiatan bermain membuat bentuk alat transportasi air.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan bermain playdough siklus I. Hasil dari refleksi siklus I digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil kegiatan bermain playdough membuat bentuk alat transportasi air, dan hasil observasi proses kegiatan antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat yang peneleti sebut tim peneliti. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 07
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Nurjannah	Guru/Peneliti	➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan	24 Jam/Minggu
Sri Mawarni S.Pd.I	Kolaborator	Penilai I	24 Jam/Minggu
Maya Chairani, S.Pd. I	Teman Sejawat	Penilai II	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penelitian Pra Siklus

Meningkatkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Tidak jauh berbeda dengan bermain, permainan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat meningkatkan daya cipta (kreativitas anak). Melalui bermain anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan *lego*, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan pasir, *play dough*, dan cat.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Alif Medan dengan jumlah anak 15 orang, kreativitas anak masih perlu ditingkatkan. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada awal pencarian permasalahan pendidikan bahwa hasil kegiatan dan kerja anak hampir semua sama. Selain itu, anak-anak melakukan kegiatan masih mencontoh guru. Pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan lembar kerja anak (LKA) yang terlalu kecil yang memungkinkan anak merasa kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak. Selanjutnya media pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik bagi anak karena anak merasa jijik, takut kotor, dan cenderung banyak bermain yang tidak positif.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kreativitas anak dengan bermain menggunakan alat permainan yang tepat. Peneliti memilih permainan playdough atau plastisin sebagai alat permainan anak RA Alif karena sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Hasil observasi peneliti pada awal sebelum dilakukan penelitian dapat peneliti tuangkan sebagai berikut.

Tabel 08
Observasi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Anak dapat mengggangam playdough				Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk				Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough			
		B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	B S B
1	Andi Kurniawan	√				√				√			
2	Annisa Aulia P.			√			√				√		
3	Balqis Al-Zamzami				√				√			√	
4	Desi Sulastri		√			√				√			
5	Farhan Ar-Rasyid	√				√				√			
6	Fitri Rahmadani	√				√				√			
7	Hendrik Firmansyah				√				√			√	
8	Iqbal Hanafi		√				√			√			
9	Jamaliyah Hasan Lubis		√			√				√			
10	M. Hanafi Yazid		√				√			√			
11	Maulina Raudha		√			√				√			
12	Novi Andriana				√				√			√	
13	Rahmadani	√				√				√			
14	Rajamin Sinurat	√				√				√			
15	Sahara Sandriana			√			√				√		
Jumlah		5	5	2	3	8	4	0	3	10	2	3	0

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 09
Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggenggam playdough	5	5	2	3	15
		33,3 %	33,3 %	13,4%	20%	100%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	8	4	0	3	15
		53, 3%	26,7%	0%	20%	100%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	10	2	3	0	15
		66,7%	13,3%	20%	0%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

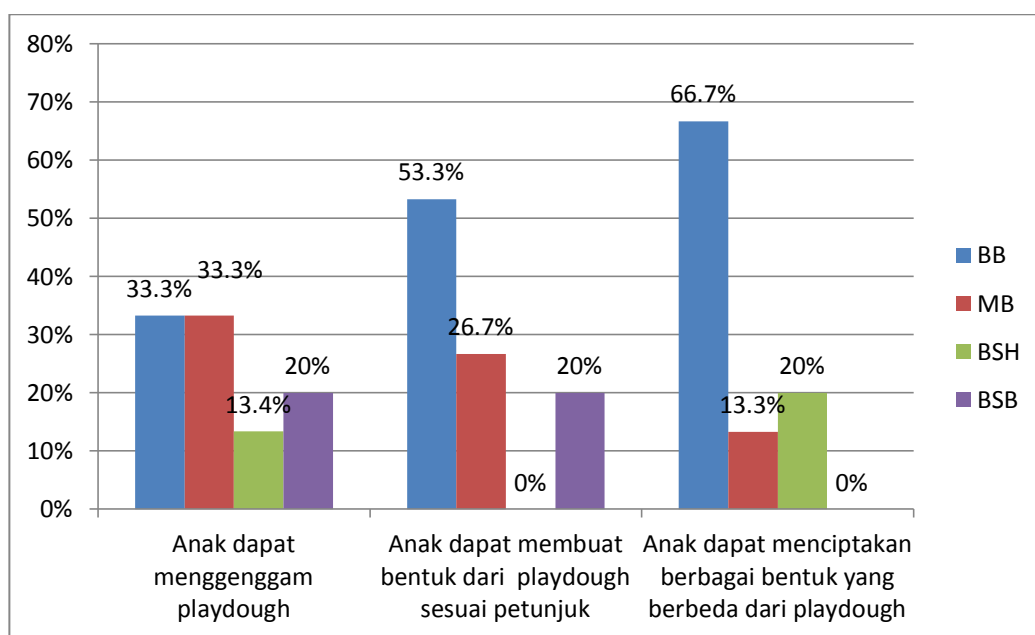
P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan uraian data di atas, maka hasil observasi pada pra siklus untuk mengetahui kreativitas anak dapat di bentuk dengan grafik berikut ini.

Grafik 01
Kreativitas Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kreativitas anak di RA Alif Medan Helvetia bahwa.

1. Anak dapat menggenggam playdough, ada 5 anak belum berkembang atau 33.3%, 5 anak mulai berkembang atau 33.3%, hanya 2 anak yang berkembang sesuai harapan atau 13.4%, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 20%,.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, yang belum berkembang ada 8 anak atau 53,3%, mulai berkembang ada 4 anak atau 26,7%, berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, yang belum berkembang sebanyak 10 anak atau 66,7%, mulai berkembang 2 anak atau 13,3%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik tidak ada.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus, maka dapat ditentukan tingkat keberhasilan kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia sesuai ketentuan

tingkat keberhasilan minimal adalah apabila anak mendapat predikat BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik) yaitu:

Tabel 10
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+ f4 (%)
1	Anak dapat menggenggam playdough	2	3	5
		13,4%	20%	33,4%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	0	3	3
		0%	20%	20%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	3	0	3
		20%	0%	20%
Rata-Rata 24,5%				

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus, maka dapat dihitung tingkat kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan minimal berkembang sesuai harapan (BSH), maka keberhasilan pada pra siklus adalah:

1. Anak dapat menggenggam playdough, hanya 2 anak yang berkembang sesuai harapan atau 13.4%, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 20%,.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, yang berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik tidak ada.

Berdasarkan observasi awal, kreativitas pada anak RA Alif Medan Helvetia, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 24,5%. Hal ini menunjukkan kreativitas anak masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal.

Terkait dengan uraian di atas, peneliti memilih solusi melalui media playdough. Media ini dapat dirasakan, dipegang, dan dibentuk sesuai keinginan). Hal inilah yang menggugah peneliti memilih menggunakan media playdough dalam penelitian ini.

B. Penelitian Siklus I

1. Perencanaan

- a. Menyusun RPPH dengan tema kendaraan dan sub tema kendaraan, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat.
- b. Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH yaitu playdough.
- c. Menyiapkan kegiatan yaitu membuat bentuk kendaraan di darat.
- d. Menyiapkan lembar observasi
- e. Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

2. Pelaksanaan Kegiatan

- a. Anak-anak berbaris, berdoa` dan memberi salam
- b. Guru menjelaskan tentang tema yaitu kendaraan
- c. Guru menjelaskan tentang media yang digunakan yaitu playdough
- d. Guru mendemonstrasikan cara membuat bentuk kendaraan menggunakan playdough
- e. Anak dibentuk dalam 5 kelompok, dan masing-masing anak membuat bentuk kendaraan menggunakan playdough
- f. Guru mengamati dan memotivasi anak dalam melakukan pembelajaran

3. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus I, dan kolaborator melakukan observasi. Hasil observasi pada siklus I ini yaitu:

Tabel 11
Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Anak dapat mengggangam playdough				Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk				Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough			
		B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	B S B
1	Andi Kurniawan			√				√				√	
2	Annisa Aulia P.			√					√			√	
3	Balqis Al-Zamzami				√				√				√
4	Desi Sulastri		√				√			√			
5	Farhan Ar-Rasyid		√				√			√			
6	Fitri Rahmadani		√			√				√			
7	Hendrik Firmansyah				√				√				√
8	Iqbal Hanafi		√						√		√		
9	Jamaliyah Hasan Lubis		√					√			√		
10	M. Hanafi Yazid		√						√		√		
11	Maulina Raudha	√					√			√			
12	Novi Andriana				√				√				√
13	Rahmadani	√				√				√			
14	Rajamin Sinurat	√				√				√			
15	Sahara Sandriana			√				√				√	
Jumlah		3	6	3	3	3	3	3	6	6	3	3	3

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 12
Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggenggam playdough	3	6	3	3	15
		20 %	40 %	20%	20%	100%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	3	3	3	6	15
		20%	20%	20%	40%	100%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	6	3	3	3	15
		40 %	20 %	20%	20%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

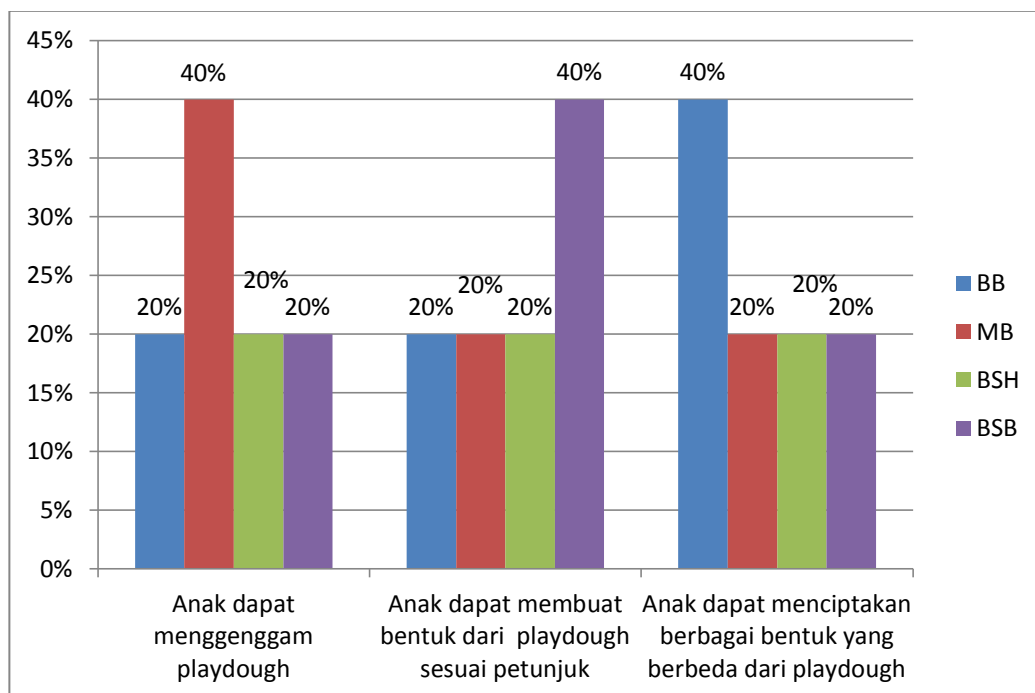
P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan uraian data di atas, maka hasil observasi pada siklus I untuk mengetahui kreativitas anak dapat di bentuk dengan grafik berikut ini.

Grafik 02
Kreativitas Anak Pada Siklus I



Berdasarkan deskripsi data pada siklus I tentang kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia bahwa:

1. Anak dapat menggenggam playdough, ada 3 anak belum berkembang atau 20%, 6 anak mulai berkembang atau 40%, hanya 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 20%, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 20%.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, yang belum berkembang ada 3 anak atau 20%, mulai berkembang ada 3 anak atau 20%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 40%, mulai berkembang 3 anak atau 20%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, maka dapat ditentukan tingkat kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia sesuai ketentuan tingkat keberhasilan

minimal adalah apabila anak mendapat predikat BSH (berkembang sesuai harapan) yaitu:

Tabel 13
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+ f4 (%)
1	Anak dapat menggenggam playdough	3	3	6
		20%	20%	40%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	3	6	9
		20%	40%	60%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	3	3	6
		20%	20%	40%
Rata-Rata 46,7%				

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan penelitian ini dalam rangka meningkatkan kreativitas pada anak RA Alif Medan Helvetia. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka keberhasilan pembelajaran pada siklus I adalah:

1. Anak dapat menggenggam playdough, hanya 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 20%, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 20%,.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%.

Berdasarkan observasi pada siklus I, kreativitas pada anak RA Alif Medan Helvetia, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 46,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak setelah menggunakan playdough masih rendah namun ada peningkatan dari pra siklus. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal.

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- 2) Media yang digunakan sesuai dengan usia pertumbuhan anak.
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, namun pelaksanaannya secara individu.

b. Kelemahan

- 1) Anak masih sulit memegang, meremas playdough, sehingga anak masih merasa kesulitan dalam membentuk menggunakan playdough
- 2) Kreativitas anak dalam pembelajaran masih sebahagian.

c. Tindakan perbaikan

- 1) Tindakan dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
- 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

C. Penelitian Siklus II

1. Perencanaan

- a. Menyusun RPPH dengan tema kendaraan sub tema jenis-jenis kendaraan umum.
- b. Menyiapkan media pembelajaran yaitu playdough
- c. Menyiapkan kegiatan yaitu membuat bentuk kendaraan umum menggunakan playdough
- d. Menyiapkan lembar observasi.
- e. Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

2. Pelaksanaan Kegiatan

- a. Anak-anak berbaris, berdoa` dan memberi salam.
- b. Guru menjelaskan tentang tema kegiatan yang akan dilakukan
- c. Guru mendemonstrasikan cara membentuk kendaraan umum menggunakan playdough
- d. Anak melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media playdough untuk meningkatkan kreativitas anak.
- e. Guru mengamati dan mengobservasi, serta memotivasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran

3. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru bersama kolaborator melakukan observasi. Hasil observasi pada siklus II ini yaitu:

Tabel 14
Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Anak dapat mengggangam playdough				Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk				Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough			
		B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	B S B
1	Andi Kurniawan				√				√				√
2	Annisa Aulia P.				√				√				√
3	Balqis Al-Zamzami				√				√				√
4	Desi Sulastr		√					√		√			
5	Farhan Ar-Rasyid		√					√		√			
6	Fitri Rahmadani		√					√		√			
7	Hendrik Firmansyah				√				√				√
8	Iqbal Hanafi			√					√			√	
9	Jamaliyah Hasan Lubis			√					√			√	
10	M. Hanafi Yazid			√					√			√	
11	Maulina Raudha	√						√			√		
12	Novi Andriana				√				√				√
13	Rahmadani	√					√				√		
14	Rajamin Sinurat	√				√					√		
15	Sahara Sandriana				√				√				√
Jumlah		3	3	3	6	1	1	4	9	3	3	3	6

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 15
Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggenggam playdough	3	3	3	6	15
		20 %	20 %	20%	40%	100%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	1	1	4	9	15
		6,6%	6.7%	26,7%	60%	100%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	3	3	3	6	15
		20 %	20 %	20%	40%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

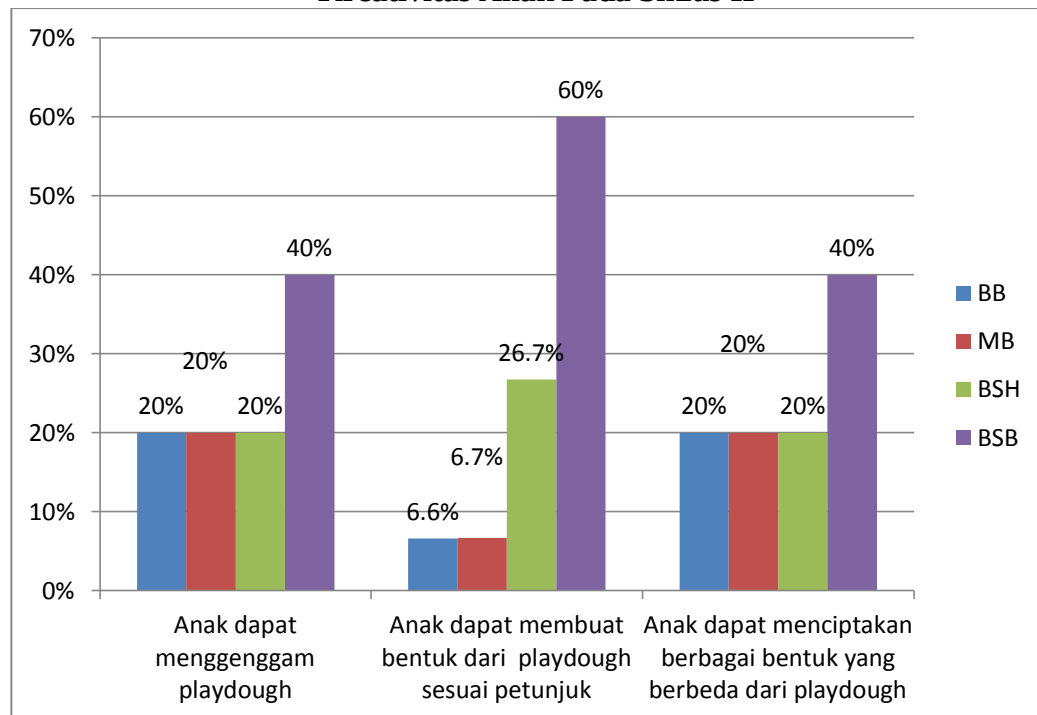
P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan uraian data di atas, maka hasil observasi pada siklus II untuk mengetahui kreativitas anak dapat di bentuk dengan grafik berikut ini.

Grafik 03
Kreativitas Anak Pada Siklus II



Berdasarkan deskripsi data pada siklus II tentang kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia menggunakan media playdough bahwa.

1. Anak dapat menggenggam playdough, ada 3 anak belum berkembang atau 20%, 3 anak mulai berkembang atau 20%, hanya 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 20%, dan 6 anak berkembang sangat baik atau 40%,.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, yang belum berkembang ada 1 anak atau 6,6%, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,7%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 26,7%, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 40%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, yang belum berkembang sebanyak 3 anak atau 20%, mulai berkembang 3 anak atau 20%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, maka dapat ditentukan tingkat kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia sesuai ketentuan tingkat keberhasilan

minimal adalah apabila anak mendapat predikat BSH (berkembang sesuai harapan) yaitu:

Tabel 16
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+ f4 (%)
1	Anak dapat menggenggam playdough	3	6	9
		20%	40%	60%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	4	9	13
		26,7%	60%	86,7%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	3	6	9
		20%	40%	60%
Rata-Rata 68,9%				

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan penelitian ini dengan menggunakan media playdough pada anak RA Alif Medan Helvetia. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka keberhasilan pembelajaran pada siklus II ini adalah:

1. Anak dapat menggenggam playdough, hanya 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 20%, dan 6 anak berkembang sangat baik atau 40%,.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 26,7%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 60%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%.

Berdasarkan observasi pada siklus II, kreativitas pada anak RA Alif Medan Helvetia, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 68,9%. Hal ini menunjukkan kreativitas anak RA Alif Medan Helvetia masih kurang berdasarkan standart minimal keberhasilan 80% secara keseluruhan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal.

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- 2) Pembelajaran telah menggunakan media yang disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan awalnya secara berkelompok, kemudian secara individu, sehingga anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Kelemahan

- 1) Sebahagian Anak masih sulit melakukan kegiatan membentuk dengan playdoug
- 2) Motivasi sebahagian anak dalam pembelajaran belum tumbuh.

c. Tindakan perbaikan

- 1) Tindakan dilakukan pada siklus III untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
- 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

D. Penelitian Siklus III

1. Perencanaan

- a. Menyusun RPPH dengan tema kendaraan dan sub tema kendaraan di air.
- b. Menyiapkan media pembelajaran yaitu playdough.
- c. Menyiapkan kegiatan yaitu membuat bentuk kendaraan di air.
- d. Menyiapkan lembar observasi.
- e. Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

2. Kegiatan

- a. Anak-anak berbaris, berdoa` dan memberi salam.
- b. Guru menjelaskan tentang tema pembelajaran
- c. Guru mendemonstrasikan cara membuat bentuk kendaraan di air
- d. Anak di kelompokkan terlebih dahulu dalam 5 kelompok, kemudian anak melakukan pembelajaran membuat bentuk kendaraan di air menggunakan playdough secara individu
- e. Guru mengamati dan memotivasi anak dalam melakukan pembelajaran

3. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melakukan observasi dengan hasil observasi pada siklus III ini yaitu:

Tabel 17
Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Anak dapat menggenggam playdough				Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk				Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough			
		B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	B S B	B B	M B	BS H	BS B
1	Andi Kurniawan				√				√				√
2	Annisa Aulia P.				√				√				√
3	Balqis Al-Zamzami				√				√				√
4	Desi Sulastri				√				√				√
5	Farhan Ar-Rasyid				√				√				√
6	Fitri Rahmadani				√				√				√
7	Hendrik Firmansyah				√				√				√
8	Iqbal Hanafi				√				√				√
9	Jamaliyah Hasan Lubis				√				√				√
10	M. Hanafi Yazid				√				√				√
11	Maulina Raudha			√				√				√	
12	Novi Andriana				√				√				√
13	Rahmadani	√				√				√			
14	Rajamin Sinurat		√				√				√		
15	Sahara Sandriana				√				√				√
Jumlah		1	1	1	12	1	1	1	12	1	1	1	12

Keterangan:

BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 18
Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggenggam playdough	1	1	1	12	15
		6,6 %	6,7 %	6,7 %	80%	100%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	1	1	1	12	15
		6,6 %	6,7 %	6,7 %	80%	100%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	1	1	1	12	15
		6,6 %	6,7 %	6,7 %	80%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

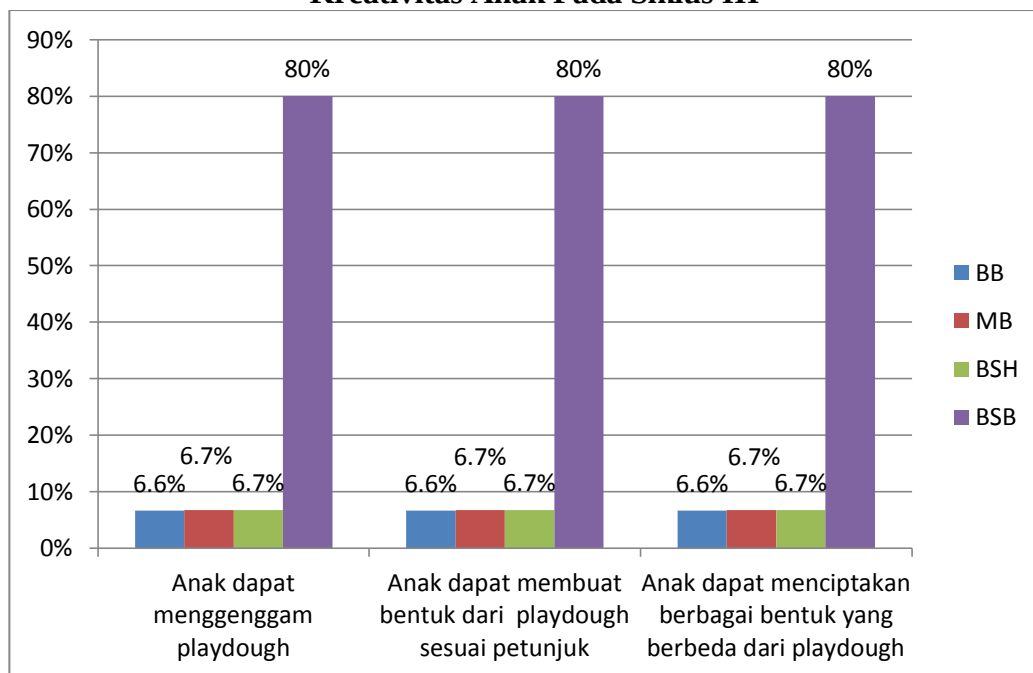
P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan uraian data di atas, maka hasil observasi pada siklus III untuk mengetahui kreativitas anak dapat di bentuk dengan grafik berikut ini.

Grafik 04
Kreativitas Anak Pada Siklus III



Berdasarkan deskripsi data pada siklus III tentang kreativitas anak anak RA Alif Medan bahwa.

1. Anak dapat memegang playdough, ada 1 anak yang belum berkembang atau 6.6%, 1 anak mulai berkembang atau 6,7%, 1 anak yang berkembang sesuai harapan atau 6,7%, dan 12 anak berkembang sangat baik atau 80%.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, ada 1 anak yang belum berkembang atau 6.6%, 1 anak mulai berkembang atau 6,7%, 1 anak yang berkembang sesuai harapan atau 6,7%, dan 12 anak berkembang sangat baik atau 80%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, ada 1 anak yang belum berkembang atau 6.6%, 1 anak mulai berkembang atau 6,7%, 1 anak yang berkembang sesuai harapan atau 6,7%, dan 12 anak berkembang sangat baik atau 80%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III, maka dapat ditentukan tingkat kreativitas anak setelah menggunakan media playdough pada anak RA Alif

Medan Helvetia sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah apabila anak mendapat predikat BSH (berkembang sesuai harapan) yaitu:

Tabel 18
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+ f4 (%)
1	Anak dapat menggenggam playdough	1	12	13
		6,7%	80%	86,7%
2	Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk	1	12	13
		6,7%	80%	86,7%
3	Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough	1	12	13
		6,7%	80%	86,7%
Rata-Rata 86,7%				

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan kreativitas anak setelah menggunakan media playdough pada anak RA Alif Medan Helvetia sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka keberhasilan pembelajaran pada siklus III ini adalah:

1. Anak dapat menggenggam playdough, ada 1 anak yang berkembang sesuai harapan atau 6,7%, dan 12 anak berkembang sangat baik atau 80%.
2. Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk, ada 1 anak yang berkembang sesuai harapan atau 6,7%, dan 12 anak berkembang sangat baik atau 80%.
3. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough, ada 1 anak yang berkembang sesuai harapan atau 6,7%, dan 12 anak berkembang sangat baik atau 80%.

Berdasarkan observasi pada siklus II, bahwa kreativitas pada anak RA Alif Medan Helvetia berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 86,7%. Hal ini menunjukkan kreativitas pada anak RA Alif Medan dalam kateori sangat baik berdasarkan standart minimal keberhasilan 80% secara keseluruhan. Oleh sebab itu, peneliti dan guru sepakat penelitian ini telah berhasil dilakukan.

4. Refleksi

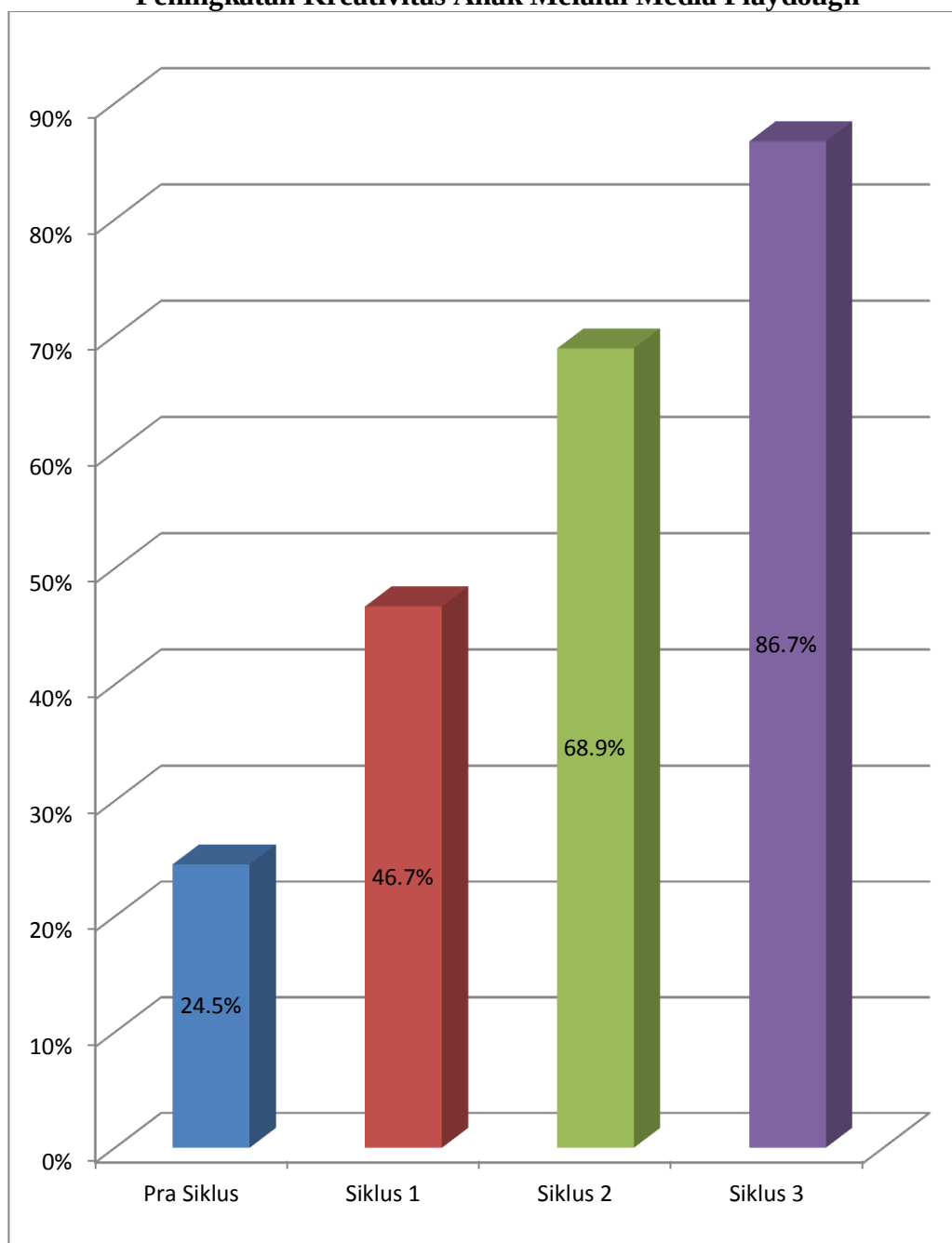
Keberhasilan yang terjadi pada siklus III dari penelitian ini adalah:

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- b. Kegiatan menggunakan media yang disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan awalnya secara berkelompok, kemudian secara individu, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan pembelajaran.

E. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kreativitas anak melalui media playdough pada anak RA Alif Medan Helvetia berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase secara keseluruhan dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan anak adalah BSH dan BSB dengan keberhasilan minimal 80% maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 24,5%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 46,7%, pada siklus II terjadi peningkkatan dengan rata-rata, 68,9%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 86,7% Hasil penelitian ini apabila diinterpretasikan dalam bentuk grafik adalah:

Grafik 05
Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kreativitas anak melalui media playdough pada anak RA Alif Medan Helvetia dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata secara keseluruhan dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan anak adalah BSH dan BSB maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 24,5%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 46,7%, pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata, 68,9%, selanjutnya pada siklus III rata-rata yang diperoleh anak adalah 86,7%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui media playdough dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini (RA).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Perlu ada startegi belajar lainnya yang dapat dilakukan bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran pada aspek yang berbeda.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode atau media yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Alif Medan Helvetia.

2. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak.

- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembangunan fisik atau gedung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kegiatan bermain dalam pembelajaran melalui media playdough tidak hanya mengembangkan kreativitas anak saja, akan tetapi dapat juga mengembangkan aspek perkembangan psikomotorik anak, serta anak dapat mengembangkan kemampuan lainnya, serta melatih daya ingat anak, oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat melakukannya.
- b. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depag. 2010. *Alquran dan Terjemahnya*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Depdiknas. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kurniati. 2009. *Permainan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Montolalu. 2008. *Materi Pokok Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Munandar, Utami. 2012. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Nursisto. 2009. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Pramono. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2009. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rimm, Sylvia. 2010. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudono, Anggani. 2008. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gasindo.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suratno. 2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2010. *Mainan dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Utami, Munandar. 2011. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zaman, Badru. 2011. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS I
RA ALIF MEDAN HELVETIA

Nama RA : RA Alif Medan Helvetia

Alamat : Jl. Imam Gg.Mesjid Tanjung Gusta Medan

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 19 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat
II	Selasa, 20 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
III	Rabu, 21 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Pengemudi Kendaraan di darat
IV	Kamis, 22 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
V	Jumat, 23 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat Bagian-bagian kendaraan di darat

Mengetahui

Kepala RA ALIF

Kolaborator

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Sri Mawarni, S.Pd. I

Nurjannah

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS II
RA ALIF MEDAN HELVETIA

Nama RA : RA Alif Medan Helvetia

Alamat : Jl. Imam Gg.Mesjid Tanjung Gusta Medan

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 26 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan Umum
II	Selasa, 27 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Fungsi dan kegunaan kendaraan Umum
III	Rabu, 28 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Pengemudi Kendaraan Umum
IV	Kamis, 01 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat Pemberhentian kendaraan Umum
V	Jumat, 02 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tertib di jalan

Mengetahui

Kepala RA ALIF

Kolaborator

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Sri Mawarni, S.Pd. I

Nurjannah

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS III
RA ALIF MEDAN HELVETIA

Nama RA : RA Alif Medan Helvetia

Alamat : Jl. Imam Gg.Mesjid Tanjung Gusta Medan

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 05 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di air
II	Selasa, 06 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
III	Rabu, 07 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Pengemudi Kendaraan di air
IV	Kamis, 08 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat Pemberhentian kendaraan di air
V	Jumat, 09 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Bagian- bagian kendaraan di air

Mengetahui

Kepala RA ALIF

Kolaborator

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Sri Mawarni, S.Pd. I

Nurjannah

RANCANGAN SIKLUS I

Siklus : I
Tema : Kendaraan
Kelompok :B
Tujuan Perbaikan :
Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan kurang jelas?
- Apakah media yang digunakan kurang menarik bagi anak?
- Mengapa anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkat kreativitas anak?
- Mengapa anak tidak termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak, bahwa anak masih merasa jijik untuk melakukan kegiatan menggunakan playdough.

RANCANGAN SIKLUS II

Siklus : II
Tema : Kendaraan
Kelompok : B
Tujuan Perbaikan :
Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan kurang jelas?
- Apakah media dan metode yang digunakan kurang menarik bagi anak?
- Mengapa sebahagian anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkat kreativitas anak?
- Mengapa sebahagian anak tidak termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkat kreativitas anak?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab sebahagian anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkat kreativitas anak bahwa sebahagian anak masih merasa kesulitan dalam membuat kendaraan menggunakan playdough.

RANCANGAN SIKLUS III

Siklus : III
Tema : Kendaraan
Kelompok : B
Tujuan Perbaikan :
Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan kurang jelas?
- Apakah media atau metode yang digunakan kurang menyenangkan?
- Mengapa sebahagia kecil anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak?
- Mengapa sebahagian kecil anak tidak termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab sebahagian kecil anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak karena sebahagian kecil anak masih merasa kesulitan membuat alat transportasi menggunakan playdough.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS I

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia

Siklus : I

Hari Tanggal : Senin- Kamis, 19-23 Februari 2018

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ❖ Anak dapat menggenggam playdough
- ❖ Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk
- ❖ Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk dalam 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran membuat kendaraan menggunakan play dough sesuai rencana pembelajaran dalam RPPH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang jenis kendaraan di darat.
2. Guru memberikan penjelasan tentang cara membuat kendaraan menggunakan playdough.
3. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
4. Anak melakukan pembelajaran menggunakan playdough
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS II

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia

Siklus : II

Hari Tanggal : Senin- Jumat, 26 Februari-02 Maret 2018

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ❖ Anak dapat menggenggam playdough
- ❖ Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk
- ❖ Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk dalam 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran membuat kendaraan menggunakan playdough sesuai rencana pembelajaran dalam RPPH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang alat transportasi umum
2. Guru memberikan penjelasan tentang membuat reflika kendaraan menggunakan playdough
3. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
4. Anak melakukan pembelajaran membuat kendaraan menggunakan playdough.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan pembelajaran.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS III

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough di RA Alif Medan Helvetia

.
Siklus : III
Hari Tanggal : Senin- Jumat, 05-09 Maret 2018

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;
 - ❖ Anak dapat menggenggam playdough
 - ❖ Anak dapat membuat bentuk dari playdough sesuai petunjuk
 - ❖ Anak dapat menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari playdough
2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk dalam 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran membuat reflika kendaraan di air menggunakan playdough sesuai rencana pembelajaran dalam RPPH..

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberikan penjelasan tentang alat transportasi di air.
2. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
3. Anak melakukan pembelajaran membuat reflika kendaraan di air menggunakan playdough
4. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Nama : NURJANNAH
NPM : 1601240073 P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PIAUD
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak terlihat senang karena anak merasa seolah-oleh mereka sedang bermain

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah pengelolaan kelas yang belum maksimal karena anak masih lebih cenderung bermainnya dari pada belajarnya, sehingga hasil pembelajaran belum tercapai

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak masih lebih fokus bermain dari pada belajar, sehingga timbul kegaduhan antara anak.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : NURJANNAH
NPM : 1601240073 P
Tempat Tgl. Lahir : Medan, 21 Mei 1984
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Menikah
Alamat : Jl. Puyuh V No 82
Nama Orangtua
a. Ayah : Seswarman
b. Ibu : Jamilah Nasution
c. Suami : Novrijal Hasibuan
d. Anak : Andika Al-Farizi Hsb.
: Muhammad Faqih Zaidan Hasibuan
: Keysa Aulia Hasibuan

B. Jenjang Pendidikan :

1. SDN 065854 Tammat Tahun 1996.
2. SMPN 40 Medan Tammat Tahun 1999.
3. SMA APIPSU Tammat Tahun 2002.
4. Universitas Graha Kirana Tammat Tahun 2006.

C. Pengalaman Bekerja

Guru RA Alif Medan

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: NURJANNAH
NPM	: 1601240073 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA ALIF MEDAN HELVETIA
KELAS	: B
TEMA	: KENDARAAN
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 19-23 Februari 2018

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan

indikator perbaikan kegiatan pembelajaran

dan menentukan kegiatan perbaikan

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

NILAI APKF 1 =R

R= 5+5+5+5+5+5 = 5

6

Medan, 23 Februari 2018

Penilai

Maya Chairani, S.Pd.I.

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA MAHASISWA	: NURJANNAH
NPM	: 1601240073 P
TEMPAT MENGAJAR	: ALIF MEDAN HELVETIA
KELAS	: B
TEMA	: KENDARAAN
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 19-23 Februari 2018

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

- 5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan
inovatif

				√
--	--	--	--	---

- 5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengemabangan dengan perbaikan kegiatan

- 6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan
pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

- 6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

- 7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

- 7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku
anak

				√
--	--	--	--	---

- 7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Medan, 23 Februari 2018

Penilai

Maya Chairani, S.Pd.I.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 19 Februari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

- A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan
- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
 - ✓ Berbaris
 - ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
 - ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
 - ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
 - ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan
- B. Alat dan Bahan
- ✓ Bel
 - ✓ Kerincing
 - ✓ Box Musik
- C. Pembukaan (30 Menit)
- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
 - ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di darat
 - ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
 - ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
 - ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
 - ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
 - ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- D. Inti (60 Menit)
1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
 2. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan dan sebagainya.
 3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menghitung jumlah kendaraan darat
 - Menulis angka 16 pada gambar mobil
 - Menirukan tulisan mobil di buku tulis
 - **Membuat bentuk mobil dengan Playdough**
 4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - Jenis kendaraan darat
 - Bentuk angka 16

- Bentuk tulisan nama kendaraan
- Bentuk mobil
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membuat bentuk mobil

Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.

E. Penutup (15 Menit)
SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 19 Februari 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 20 Februari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggunting gambar sepeda motor
 - Menjumlahkan gambar sepeda motor
 - Menirukan tulisan "Sepeda motor"
 - **Membuat bentuk sepeda motor dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - Alat transportasi yang efisien
 - Penjumlahan

- nama kendaraan di darat
 - mengerjakan lembar tugas
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, berhitung, menulis dan membuat bentuk sepeda motor

Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 20 Februari 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Pengemudi kendaraan di Darat
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Februari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar gambar pengemudi kendaraan di darat
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mencari gejangalan gambar supir
 - Meniru tulisan “Supir”
 - Menghitung jumlah roda
 - **Membuat bentuk bus dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - Ciri-ciri supir dan tugas supir

- Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi
 - Jumlah roda kendaraan di darat
 - Bentuk jenis mobil
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta bentuk bus

Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan di darat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 21 Februari 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Tempat pemberhentian
Kendaraan di Darat
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 22 Februari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menirukan tulisan “stasiun”
 - Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - Variasi berhitung
 - **Membuat bentuk kereta api dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - Bentuk angka 17
 - Menghitung Jumlah kendaraan di darat

➤ Bentuk kereta api

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan membuat bentuk

Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 22 Februari 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis-jenis kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 26 Februari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang gambar jenis-jenis kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan seperti terminal dan stasiun
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mengelompokkan kendaraan umum
 - Menulis angka 19 pada gambar kereta api.
 - Menghitung gambar gerbong kereta api
 - **Membuat bentuk angkutan umum dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan umum
 - Jenis dan bentuk kendaraan umum
 - Bentuk angka 19 dan kereta api
 - Banyaknya gerbong kereta api

➤ Mengerjakan tugas

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, membuat bentuk

Recalling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 26 Februari 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ fungsi kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 27 Februari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan umum (alat transportasi mengangkut penumpang/ barang lebih banyak)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mewarnai gambar bus
 - Menghitung jumlah penumpang bus
 - Membentuk bus dari kepingan geometri
 - **Membuat bentuk becak dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
 - Jenis-jenis kendaraan umum
 - Penjumlahan

- Bus untuk membawa banyak penumpang
- membuat bentuk becak
- Mengerjakan tugas

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung, dan membentuk

Recaling: Guru menanyakan Fungsi dan kegunaan kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 27 Februari 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/Pengemudi kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 28 Februari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar pengemudi kendaraan umum
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Meniru pengemudi membawa kendaraan
 - Mewarnai gambar masinis
 - Menulis tulisan masinis
 - **Membuat bentuk delman dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
 - Menunjukkan kendaraan bagi pengemudi
 - tugas masinis

- Sebutan bagi pengemudi kereta api
- Bentuk bentuk delman

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa meniru, mewarnai, menulis, dan membuat bentuk.

Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 28 Februari 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/tempat pemberhentian kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 01 Maret 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
2. Anak Menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menghitung jumlah kendaraan di terminal
 - Menirukan tulisan terminal
 - Menyusun puzzel gambar terminal
 - **Membuat bentuk ambulan dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - Banyaknya kendaraan di terminal
 - Nama tempat pemberhentian bus/ angkot.

- Reflika ambulan
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menirukan, menyusun, dan membuat bentuk.

Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 01 Maret 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/tertib di jalan
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 02 Maret 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang rambu-rambu lalu lintas
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar/mainan rambu-rambu lalu lintas
2. Anak Menanyakan tata tertib di jalan nama dan manfaat dari rambu-rambu lalu lintas, pakai helm, bawa surat-surat kendaraan, tidak ngebut dan sebagainya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Memperhatikan urutan lampu merah
 - Menulis angka 20 pada gambar lampu merah
 - Mengenal rambu-rambu lalu lintas
 - **Membuat bentuk taxi dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Tata tertib di jalan
 - Lampu lalu lintas (Merah, kuning, hijau)
 - Bentuk angka 20

- Rambu-rambu untuk mengatur ketertiban
- peran polisi mengatur lalu lintas
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan tattertib berlalu lintas di jalan
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, memasang, dan membuat bentuk

Recaling: Guru menanyakan tentang rambu-rambu lalu lintas

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 02 Maret 2018..
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Jenis kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 05 Maret 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu nenk moyangku seorang pelaut
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
2. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menuliskan nama kendaraan air
 - Mewarnai gambar kendaraan air
 - Menghitung jumlah gambar kendaraan air
 - **Membuat bentuk sampan dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan di air
 - Sampan/perahu, speed boat, kapal laut
 - Bentuk kendaraan di air

- Berhitung
- Membuat reflika sampan
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat bentuk

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut, sampan, perahu

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 05 Maret 2018.
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/fungsi dan kegunaan kendaraan air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 06 Maret 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu nenek moyangku seorang pelaut
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan di air (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggambar kapal laut
 - Mengisi pola asa kapal dengan kapas
 - Mewarnai gambar kapal laut
 - **Membuat bentuk kapal laut dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - Bentuk kapal laut

- Kapal laut sebagai alat transportasi
 - Banyaknya penumpang yang bisa diangkut
 - Membuat bentuk kapal laut
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat bentuk dari playdough

Recaling: Guru menanyakan tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 06 Maret 2018.
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Pengemudi kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 07 Maret 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu alancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang pengemudi kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar penemudi kendaraan di air
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mewarnai gambar nahkoda
 - Menirukan tulisan "Nahkoda"
 - Menggambar kapal laut
 - **Membuat bentuk speed boat dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - Tugas nahkoda
 - Sebutan bagi pengemudi kapal laut
 - Bentuk kapal layar

➤ membuat reflika speed boot

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar kapal laut dan membuat dari playdough

Recaling: Guru menanyakan tentang nama pengemudi kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 07 Maret 2018.
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/tempat pemberhentian kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 08 Maret 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu alancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar dermaga dan pelabuhan
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mencari perbedaan gambar dermaga
 - Menghitung jumlah perahu di dermaga
 - Meniru tulisan “dermaga”
 - **Membuat bentuk kapal selam dari playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-cirti dermaga
 - Banyak perahu di dermaga

- Nama pemberhentian kapal laut
 - Membuat reflika kapal selam
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan membuat bentuk dari playdough.

Recaling: Guru menanyakan tentang tempat pemberhentian kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 08 Maret 2018.
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/bagian-bagian kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 09 Maret 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Kerincing
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang bagian-bagian kendaraan air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar kendaraan di air beserta bagian-bagiannya
2. Anak Menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti mesin, jangkar skoci, , radar dsb.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggunting gambar kapal laut
 - Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan
 - Bermain perahu kaleng
 - **Membuat bentuk perahu menggunakan playdough**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Bagian-bagian kendaraan di air
 - Bentuk kapal laut

- Membedakan bagian-bagian kendaraan air
 - Menjalankan perahu kaleng
 - Membuat reflika perahu
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-ciri dermaga
 - Banyak perahu di dermaga
 - Nama pemberhentian kapal laut
 - Membuat bentuk kapal selam
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air.
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan membuat bentuk dengan playdough.

Recaling: Guru menanyakan tentang bagian-bagian kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA ALIF

Medan, 09 Maret 2018.
Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PRA SIKLUS

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 21
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Hias/ Manfaat tanaman hias
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 29 Januari 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir Allahu Akbar, asmaul husnah Al-Mushowwir dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, jujur, dan toleran
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Tamborin
- ✓ Tape

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang manfaat tanaman hias
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kedua orangtua
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ikhlas
- ✓ Mutiara Hadits: Beramal
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: Memperindah ruangan, taman, dan halaman
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati tanaman hias dalam vas bunga
2. Anak menanyakan tentang manfaat tanaman hias (memperindah ruangan, halaman dan taman)
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Mewarnai rangkaian bunga angrek
 - ✓ Menulis nama bunga angrek
 - ✓ Melipat kertas bentuk bunga
 - ✓ **Membuat bentuk bunga dari plastisin.**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ manfaat dari tanaman hias
 - ✓ tanaman hias untuk keindahan
 - ✓ nama bunga tanaman hias

- ✓ Bentuk bunga dari kertas
- ✓ cara melukis dengan cat terapung tanaman bunga agar indah

5. Anak Mengkomunikasikan

- ✓ Anak dapat menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman hias
- ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menulis, melipat, dan melukis dengan cat terapung.

Recaling: guru menanyakan tentang manfaat tanaman hias (memperindah ruangan, halaman dan taman)

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Kepala RA ALIF

Medan, 29 Januari 2018.

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I

Nurjannah

RPPM SIKLUS I

Tema : Kendaraan
Sub Tema : Kendaraan di darat

Semester/Minggu ke : II/24
Konsep Keaksaraan : Bilangan 119-20

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1, 4.1) (BHS, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.) (SOSEM 2.6, 2.12) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan di darat	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a Berkendara (naik Kendaraan Darat) ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Maun ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Zalzalah (balasaan Kebaikan) Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosa kata baru ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat	Anak menanyakan: nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans dan sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menghitung jumlah kendaraan darat ➢ Menulis angka 16 pada gambar mobil ➢ Menirukan tulisan mobil di buku tulis ➢ Membuat bentuk mobil dengan Playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama jenis-jenis kendaraan darat ➢ Jenis kendaraan darat ➢ Bentuk angka 16 ➢ Bentuk tulisan nama kendaraan ➢ Bentuk mobil	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membuat reflika mobil ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat	➢ Mutiara Hadis: Menyebutkan Salam ➢ Kalimat Thoyyibah: Istighfar ➢ Asmaul Husnah Al-Maliku (Yang Maha menguasai segalanya).	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat	Anak menanyakan: fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggantung gambar sepeda motor ➢ Menjumlahkan gambar sepeda motor ➢ Menirukan tulisan "Sepeda motor" ➢ Membuat bentuk sepeda motor dengan Playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat ➢ Alat transportasi yang efisien ➢ Penjumlahan ➢ nama kendaraan di darat ➢ mengerjakan lembar tugas	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggantung, berhitung, menulis dan membuat reflika sepeda motor.. ➢ Recalling/ Umpan balik	Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu naik kereta api ➢ Naik delman ➢ Becak ➢ Kring-kring ada sepeda ➢ Gelang sepatu gelang
Pengemudi Kendaraan di darat		Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan di darat	Anak menanyakan: sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mencari gejangalan gambar supir	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat	➢ Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat	Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk Islam ➢ Tepuk anak mandiri ➢ Menginformasikan kegiatan esok hari

	Sikap yang Dibangun ➤ Kreatif ➤ Tanggung Jawab ➤ Disiplin			➤ Meniru tulisan “Supir” ➤ Menghitung jumlah roda ➤ Membuat bentuk bus dari playdough	➤ Ciri-ciri supir dan tugas supir ➤ Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi ➤ Jumlah roda kendaraan di darat ➤ Bentuk jenis mobil	➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta reflika bus ➤ Recalling/ Umpan balik	➤ berdo'a setelah belajar dan menutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Tempat Pemberhentian kendaraan di darat		Anak mengamati gambar terminal dan stasiun	Anak menanyakan: nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Menirukan tulisan “stasiun” ➤ Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api ➤ Variasi berhitung ➤ Membuat bentuk kereta api dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal) ➤ Bentuk angka 17 ➤ Menghitung Jumlah kendaraan di darat ➤ bentuk kereta api	➤ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, berhitung, dan membuat reflika. ➤ Recalling/ Umpan balik	
Bagian-bagian Kendaraan di darat		Anak mengamati gambar kendaraan di darat beserta bagian-bagiannya	Anak menanyakan bagian-bagian kendaraan di darat (seperti ban mobil, stir, jok, roda, mesin, spion, dsb.) (kereta api: ada gerbong, pintu, mesin, rel, rem, klakson, dsb)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Memasangkan roda yang sesuai ➤ Menulis angka 18 pada gambar roda ➤ merancang mobil (main bongkar pasang) ➤ Membuat bentuk sepeda dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Bagian-bagian kendaraan di darat seperti ban mobil, stir, jok, roda, mesin, spion, dsb.) (kereta api: ada gerbong, pintu, mesin, rel, rem, klakson, dsb) ➤ Bentuk Angka 18 ➤ Menyusun Bagian-bagian mobil ➤ Cara membuat sepeda dari playdough	➤ Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di darat. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, memsangkan roda, dan menyusun bagian-bagian dari sepeda ➤ Recalling/ Umpan balik	

Mengetahui Kepala RA ALIF Medan

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I.

Nurjannah

RPPM SIKLUS II

Tema : Kendaraan
Sub Tema : Kendaraan di darat

Semester/Minggu ke : II/25
Konsep Keaksaraan : Bilangan 19-20

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 2.6, 3.13) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.3-4.3, 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan umum	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a keluar/masuk rumah ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Quraisy ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Maidah ayat 2 (tolong menolong dalam kebajikan dan taqwa) Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosa kata baru ➢ Diskusi aturan kelas	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum	Anak menanyakan: nama jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mengelompokkan kendaraan umum ➢ Menulis angka 19 pada gambar kereta api. ➢ Menghitung gambar gerbong kereta api ➢ Membuat bentuk angkutan umum dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama jenis-jenis kendaraan umum ➢ Jenis dan bentuk kendaraan umum ➢ Bentuk angka 19 dan kereta api ➢ Banyaknya gerbong kereta api ➢ Mengerjakan tugas	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, membuat bentuk angkot ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu kereta api ➢ bus sekolah melalui gerak dan lagu Syair ➢ Mobil Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk kitab ➢ Tepuk puasa ➢ Menginformasikan kegiatan esok hari ➢ berdo'a setelah
Fungsi dan kegunaan kendaraan umum	➢ Mutiara Hadis: Kebersihan ➢ Dzikir: ta'awuz ➢ Asmaul Husnah Al-Waliyu (Yang Maha menolong/ melindungi). Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosa kata baru ➢ Diskusi aturan kelas	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum	Anak menanyakan: fungsi kendaraan umum (alat transportasi mengangkut penumpang/ barang lebih banyak)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mewarnai gambar bus ➢ Menghitung jumlah penumpang bus ➢ Membentuk bus dari kepingan geometri ➢ Membuat bentuk becak dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan umum ➢ Jenis-jenis kendaraan umum ➢ Penjumlahan ➢ Bus untuk membawa banyak penumpang ➢ membuat bentuk becak ➢ Mengerjakan tugas	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan umum ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung, membentuk dan membuat bentuk kereta api ➢ Recalling/ Umpan balik	
Pengemudi Kendaraan umum	➢ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan	Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan umum	Anak menanyakan: sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Meniru pengemudi membawa kendaraan	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Sebutan bagi pengemudi kendaraan umum	➢ Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan umum	

	Sikap yang Dibangun ➤ Mengelola emosi ➤ Rasa ingin tahu ➤ Disiplin			➤ Mewarnai gambar masinis ➤ Menulis tulisan masinis ➤ Membuat bentuk dari playdough	➤ Menunjukkan kendaraan bagi pengemudi ➤ tugas masinis ➤ Sebutan bagi pengemudi kereta api ➤ Bentuk delman	➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa meniru, mewarnai, menulis, dan membuat bentuk ➤ Recalling/ Umpan balik	belajar dan penutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Tempat Pemberhentian kendaraan umum		Anak mengamati gambar terminal dan stasiun	Anak menanyakan: nama tempat pemberhentian kendaraan umum (seperti terminal dan stasiun)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Menghitung jumlah kendaraan di terminal ➤ Menirukan tulisan terminal ➤ Menyusun puzzel gambar terminal ➤ Membuat bentuk dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Nama tempat pemberhentian kendaraan umum ➤ Banyaknya kendaraan di terminal ➤ Nama tempat pemberhentian bus/ angkot. ➤ bentuk ambulan	➤ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan umum ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menirukan, menyusun, dan membuat bentuk ➤ Recalling/ Umpan balik	
Tertib di jalan		Anak mengamati gambar/mainan rambu-rambu lalu lintas	Anak menanyakan: tata tertib di jalan nama dan manfaat dari rambu-rambu lalu lintas, pakai helm, bawa surat-surat kendaraan, tidak ngebut dan sebagainya	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Memperhatikan urutan lampu merah ➤ Menulis angka 20 pada gambar lampu merah ➤ Mengenal rambu-rambu lalu lintas ➤ Membuat bentuk dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Tata tertib di jalan ➤ Lampu lalu lintas (Merah, kuning, hijau) ➤ Bentuk angka 20 ➤ Rambu-rambu untuk mengatur ketertiban ➤ peran polisi mengatur lalu lintas	➤ Anak menyebutkan tattertib berlalu lintas di jalan ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, memasangkan, dan membuat bentuk ➤ Recalling/ Umpan balik	

Mengetahui Kepala RA ALIF Medan

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I.

Nurjannah

RPPM SIKLUS III

Tema : Kendaraan
Sub Tema : Kendaraan di air

Semester/Minggu ke : II/26
Konsep Keaksaraan : Menulis dan berhitung

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1, 4.1) (BHS, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.) (SOSEM 2.5, 2.8.2.11) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan di air	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a Berkendara (naik Kendaraan air) ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Fiil ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Alaq ayat 1 (Perintah membaca/belajar) ➢ Mutiara Hadis: Tidak boleh marah ➢ Dzikir: Hawqolillah ➢ Asmaul Husnah Al-Wahhaab (Yang pemberi karunia). Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosa kata baru ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air	Anak menanyakan: nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam,speed bood dan lain sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menuliskan nama kendaraan air ➢ Mewrnai gambar kendaraan air ➢ Menghitung jumlah gambar kendaraan air ➢ Membuat bentuk sampan dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama jenis-jenis kendaraan di air ➢ Sampan/perahu, speed boot, kapal laut ➢ Bentuk kendaraan di air ➢ Berhitung ➢ Membuat bentuk dari playdough	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat bentuk ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu nenek moyangku seorang pelaut ➢ Lancang kuning (gerak dan lagu) Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk anak soleh ➢ Tepuk anak beriman
Fungsi dan kegunaan kendaraan di air	Sikap yang Dibangun ➢ Rasa ingin tahu	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air	Anak menanyakan: fungsi kendaraan di air (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggambar kapal laut ➢ Mengisi pola asa kapal dengan kapas ➢ Mewarnai gambar kapal laut ➢ Membuat bentuk kapal laut dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan di air ➢ Bentuk kapal laut ➢ Kapal laut sebagai alat transportasi ➢ Banayknya penumpang yang bisa diangkut ➢ Membuat bentuk kapal laut	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat bentuk ➢ Recalling/ Umpan balik	
Pengemudi Kendaraan di air		Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan air	Anak menanyakan: sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mewranai gambar nahkoda ➢ Menirukan tulisan	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air ➢ Tugas nahkoda	➢ Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan	

	➤ Percaya diri ➤ Mandiri ➤ Menyesuaikan diri			“Nahkoda” ➤ Mengic gambar kapal laut ➤ Membuat bentuk speed boot dari playdough	➤ Sebutan bagi pengemudi kapal laut ➤ Bentuk kapal layar ➤ membuat bentuk speed boot	hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar kapal laut dan membuat bentuk. ➤ Recalling/ Umpan balik	penutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Tempat Pemberhentian kendaraan di air		Anak mengamati gambar dermaga dan pelabuhan	Anak menanyakan: nama tempat pemberhentian kendaraan di air	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Mencari perbedaan gambar dermaga ➤ Menghitung jumlah perahu di dermaga ➤ Meniru tulisan “dermaga” ➤ Membuat bentuk kapal selam dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ tempat pemberhentian kendaraan di air ➤ Ciri-cirti dermaga ➤ Banyak perahu di dermaga ➤ Nama pemberhentian kapal laut ➤ Membuat bentuk kapal selam	➤ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan membuat bentuk ➤ Recalling/ Umpan balik	
Bagian-bagian Kendaraan di air		Anak mengamati gambar kendaraan di air beserta bagian-bagiannya	Anak menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti mesin, jangkar skoci, , radar dsb.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Menggunting gambar kapal laut ➤ Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan ➤ Bermain perahu kaleng ➤ Membuat bentuk perahu menggunakan playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Bagian-bagian kendaraan di air ➤ Bentuk kapal laut ➤ Membedakan bagian-bagian kendaraan air ➤ Menjalankan perahu kaleng ➤ Membuat bentuk perahu	➤ Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan membuat bentuk ➤ Recalling/ Umpan balik	

Mengetahui Kepala RA ALIF Medan

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I.

Nurjannah

RPPM PRA SIKLUS

Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT
Sub Tema : Tanaman Hias

Semester/Minggu ke : II/21
Konsep Keaksaraan : Mengenal Angka 11,12,13

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 2.10) (KOG 2.3)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9) (BHS 3.12-, 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.8-4.8,3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Macam-Macam tanaman hias	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a untuk kedua orang tua ➢ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ikhlâs ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Ashr (Menasehati dalam kebenaran) Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema	Anak mengamati tanaman bunga yang dibawa guru yang tumbuh di halaman rumah	Anak menanyakan: nama-nama tanaman hias/ bunga ciptaan Allah swt.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menghitung jumlah tanaman hias ➢ Mewarnai gambar macam-macam tanaman hias ➢ Melukis bunga ➢ Menciptakan bentuk bunga dari plastisin	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama macam-macam tanaman hias ➢ Jenis tanaman hias ➢ macam-macam warna tanaman hias ➢ aneka bentuk tanaman hias ➢ melukis bunga	➢ Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman hias ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, mewarnai, melukis, dan membuat bentuk dari plastisin ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Bagian-Bagian Tanaman Hias	➢ Mutiara Hadis: Beramal ➢ Kalimat Thoyyibah: Dzikir Takbir Allahu Akbar ➢ Asmaul Husnah: Al-Mushowwir (yang maha pemberi bentuk). Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema	Anak mengamati bagian-bagian dari tanaman bunga yang dibawa guru yang tumbuh di halaman sekolah	Anak menanyakan: nama bagian-bagian dari tanaman hias (tangkai, daun, bunga), bagian bunga, kelopak, putik, dan benang sari	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Meniru gambar bunga dengan bagian-bagiannya ➢ Menulis angka sebelas pada pola bunga ➢ Mewarnai bentuk bunga ➢ Membedakan aroma bunga	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ nama dari bagian-bagian tanaman hias ➢ bagian-bagian dari bunga ➢ bentuk angka 11 ➢ membedakan bentuk bunga dan daun ➢ aneka jenis aroma bunga	➢ Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama dari bagian-bagian tanaman hias. ➢ Anak menunjukkan hasil berupa menggambar, menulis, mewarnai menyebutkan aroma bunga. ➢ Recalling/ Umpan balik	Bernyanyi Lagu ➢ kebunku ➢ geang sepatu gelang Syair ➢ Bunga Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk Ihsan ➢ Tepuk kitab
Cara menanam dan merawat tanaman hias	➢ Kosa kata baru ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan	Anak mengamati cara guru menanam dan merawat tanaman hias	Anak menanyakan: cara menanam tanaman hias di polibag	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggunting pola bunga matahari	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ cara menanam dan merawat bunga ➢ bentuk bunga	➢ Anak mampu menyebutkan dan menceritakan cara menanam tanaman	➢ Menginformasikan kegiatan esok hari ➢ berdo'a setelah

	Sikap yang dibangun ➤ Kreatif ➤ Jujur ➤ Toleran			➤ Menulis angka 12 pada pola bunga matahari ➤ Menanam bunga matahari dalam polybag ➤ Melukis dengan cat.	matahari ➤ bentuk angka 12 ➤ pertumbuhan tanaman hias ➤ cara melukis dengan cat	➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, menulis angka, melukis dan permainan warna dalam melukis. ➤ Recalling/ Umpan balik	belajar dan penutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Manfaat Tanaman Hias		Anak mengamati tanaman hias dalam vas bunga	Anak menanyakan: manfaat tanaman hias (memperindah ruangan, halaman dan taman)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Mewarnai rangkaian bunga angrek ➤ Menulis nama bunga angrek ➤ Menyebutkan kendaraan pembawa bunga ➤ Menggambar tanaman hias	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ manfaat dari tanaman hias ➤ tanaman hias untuk keindahan ➤ nama bunga tanaman hias ➤ Bentuk bunga dari kertas ➤ Menggambar	➤ Anak dapat menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman hias ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menulis, menyebutkan, dan menggambar ➤ Recalling/ Umpan balik	
Jenis Olahan tanaman hias		Anak mengamati farfum pengharum ruangan, kuaci dan teh celup melati	Anak menanyakan: jenis-jenis olahan yang dapat dibuat dari tanaman hias	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Membentuk bunga melati dari kepingan geometri ➤ Menulis angka 13 pada pola bunga melati ➤ menghitung gambar bunga melati ➤ melukis dengan cat bunga melati	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Jenis-jenis bunga yang dapat diolah ➤ Bentuk Angka 13 ➤ aroma melati dapat dibuat macam-macam olahan ➤ Cara membuat dan rasa teh melati	➤ Anak mampu menyebutkan jenis-jenis olahan yang dibuat dari tanaman hias. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membentuk bunga, menulis angka, menghitung gambar dan melukis dengan cat ➤ Recalling/ Umpan balik	

Mengetahui Kepala RA ALIF Medan

Peneliti

Murnilawati, S.Pd.I.

Nurjannah