

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
MEDIA PERMAINAN BOUNCH MAGIC BALL PADA KELOMPOK A DI
RA AL-FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

OLEH :

SELLY NURUL HUDA HUTASUHUT

NPM. 1301240036

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

2017

LEMBAR PENGESAHAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
MEDIA PERMAINAN BOUNCH MAGIC BALL PADA KELOMPOK A DI
RA AL-FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam (S.Pd)*

OLEH :

SELLY NURUL HUDA HUTASUHUT

NPM : 1301240036

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal

Pembimbing

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
2017**

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 : Selly Nurul Huda Hutasuhut
Npm : 1301240036
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan Bounce Magic Ball Pada Kelompok A Di Ra Al- Fathin Kecamatan Medan Belawan

Medan, Maret 2017

Pembimbing Skripsi

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

Disetujui oleh :

Dekan

Muhammad Qorib, MA

Medan, Maret 2017

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (Tiga) Exemplar
Hal : Skripsi a.n. Selly Nurul Huda Hutasuhut
Kepada : **Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU**

Di –

Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Dedek Haryati yang berjudul: “MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN BOUNCH MAGIC BALL PADA KELOMPOK A DI RA AL- FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN”. 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.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing Skripsi

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Selly Nurul Huda Hutasuhut
Jenjang : Strata 1
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Npm : 1301240036

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN BOUNCH MAGIC BALL PADA KELOMPOK A DI RA AL- FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN**, merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 30 Maret 2017

Yang Menyatakan

Selly Nurul Huda Hutasuhut

ABSTRAK

Selly Nurul Huda Hutasuhut 2017, 1301240036, Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball* Di RA AL-FATHIN Kecamatan Medan Belawan.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media permainan *bounch magic ball* di RA AL-FATHIN Kecamatan Medan Belawan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek dalam penelitian adalah siswa yang berusia 4-5 tahun yang tergabung dalam kelompok A RA AL-FATHIN. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari lima hari pertemuan. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui media permainan *bounch magic ball*, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan sebesar 18,66 %. Setelah dilakukan penelitian pada siklus pertama rata-rata kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 23,66 %, pada siklus kedua sebesar 47,66% dan pada siklus ketiga sebesar 86 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan media permainan *bounch magic ball* didukung oleh indikator kreativitas. Selain itu keberhasilan dalam penelitian adalah adanya motivasi dari guru dan pendampingan kepada anak agar anak memiliki rasa percaya diri.

Kata kunci: kreativitas, media permainan Bounch magic ball

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan mengucapkan Alhamdulillah robil alamin, penyusun sampaikan kebesaran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, keselamatan dan kesempatan kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik tanpa ada kendala yang cukup berarti. Dimana skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana PGRA di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada orang tua, teman-teman yang telah membantu penyusun, dan para dosen sekalian.

Akhirnya, penyusun mengharapkan skripsi ini akan menjadi salah satu dokumen penting untuk perkembangan dunia pendidikan dimasa-masa yang akan datang. Tidak lupa juga penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Ayahanda Darwin Hutasuhut dan ibunda tercinta Nuraisah selaku orang tua yang selama ini melahirkan dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan yang tidak bisa dapat dihitng besarnya doa, sehingga penulis berhasil menyelesaikan seluruh kegiatan dan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Agussani MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Bapak Muhammad Qorib M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Drs. Zulkarnein, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Widya Masitah, M.Psi selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA selaku dosen pembimbing skripsi saya telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan dan masukkan untuk penulisan skripsi ini.
7. Pimpinan serta para staff pengajar di RA AL-FATHIN Belawan. Yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian serta memperoleh data-data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua teman –teman kelas A PGRA Siang, vinta, dedek, ika, ani, winda, linda dan rekan –rekan yang lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya selama kuliah.

Mudah – mudahan Allah SWT memberikan balasan dengan curahan rahmad yang tidak terhingga terhadap kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan semoga hasil penulisan dalam bentuk skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca umumnya. Amin

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Medan, 27 Maret
2017

Penyusun

Selly Nurul Huda
Hutasuhut

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Abstrac	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Grafik	ix
Daftar Diagram	x
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.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kemampuan Kreativitas Anak	9
1. Definisi Kreativitas	9
2. Ciri-Ciri Kreativitas	11
3. Fungsi Pengembangan Kreativitas	12
4. Faktor Penghambat Kreativitas	13
B. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media	14
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran.....	18
4. Manfaat Media Pembelajaran	19
5. Media Permainan Bounch Magic Ball	20
BAB III. METODE PENELITIAN	22
A. Setting Penelitian	22

1. Tempat Penelitian	22
2. Waktu Penelitian	22
3. Siklus PTK	23
B. Persiapan PTK.....	24
C. Subjek Penelitian.....	24
D. Sumber Data.....	24
1. Anak	24
2. Guru	26
3. Teman Sejawat	26
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	26
1. Teknik Pengumpulan Data	26
2. Alat Pengumpulan Data	27
F. Analisis Data	28
G. Prosedur Penelitian.....	30
H. Personalia Penelitian	32
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	33
A. Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)	33
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I	38
1. Perencanaan	38
2. Pelaksanaan	38
3. Observasi	39
4. Refleksi	44
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II	45
1. Perencanaan	45
2. Pelaksanaan	45
3. Observasi	45
4. Refleksi	50
D. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus III	50
1. Perencanaan	51
2. Pelaksanaan	51
3. Observasi	51

4. Refleksi	56
E. Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran	57
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	60
A. Simpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Daftar Data Anak	24
Tabel 2	Daftar Guru-guru RA Al-Fathin	25
Tabel 3	Daftar Teman Sejawat	25
Tabel 4	Lembar Observasi Kegiatan Anak	27
Tabel 5	Daftar Personalia Penelitian	32
Tabel 6	Instrument Observasi Kondisi Awal Sebelum Tindakan	34
Tabel 7	Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Prasiklus	35
Tabel 8	Hasil Presentase Kegiatan Belajar Anak Pada Prasiklus	36
Tabel 9	Instrument Penilaian Kreativitas Bunch Magic Ball Siklus I.	40
Tabel 10	Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus I	41
Tabel 11	Hasil Presentase Kegiatan Belajar Pada Siklus I	42
Tabel 12	Instrument Penilaian Kreativitas Bunch Magic Ball Siklus II	46
Tabel 13	Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus II	47
Tabel 14	Hasil Presentase Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus II	48
Tabel 15	Instrument Penilaian Kreativitas Bunch Magic Ball III	52
Tabel 16	Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus III	53
Tabel 17	Hasil Presentase Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus III	54

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Kondisi Awal Sebelum Penelitian	36
Grafik 2 Hasil Penelitian Siklus I	41
Grafik 3 Hasil Penelitian Siklus II	47
Grafik 4 Hasil Penelitian Siklus III	53
Grafik 5 Hasil Peningkatan Kreativitas Bounch Magic Ball Prasiklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III	57

DAFTAR DIAGRAM

Diagram		Halaman
Diagram 1	Tahapan Perbaikan Pembelajaran	22

ABSTRACT

Selly Nurul Huda Hutahun 2017, 1301240036, Increase to Ability Creativity of Children Through The Media Bounce Game Magic Ball In RA AL-FATHIN Belawan Subdistrict.

Creativity is ability to produce ideas and new solutions and useful for solving problems and the challenges faced in daily life. This research aims to increase creativity of children through media bounce game magic ball in RA AL-FATHIN Belawan subdistrict. This research is a follow class research subject in the research were students age 4-5 years join in the group A RA AL-FATHIN. This research is collaborative classroom teachers. Methods of collecting data used is observation and documentation. This research were conducted in three cycles and each cycle consisted of five days of meetings. This research consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The research result showed that increase children's creativity through the media bounce game magic ball that is creativity of children before held action is 18,66 %. After doing research on the first cycles of the average children's creativity has increased of 23.66 %, in the second cycle of 47,66 % and in the third cycle of 86 %. The conclusion of this research is to increase creativity of children we the media bounce magic ball supported by indicators of creativity. Besides that success in research is the motivation of teachers and companion to the child so that the child have a sense of confidence.

Key word : *creativity, media , game bounce magic ball*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa prasekolah (Usia Taman Kanak-kanak atau raudhatul Athfal), daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan atau berkhayal. Di usia emas ini anak –anak pada umumnya masih ingin bermain dan melakukan apapun yang dianggap anak sebagai kegiatan yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yakni belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

Pengembangan kreativitas bagi anak adalah (dayacipta) hendaknya dimulai pada usia dini yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dalam pendidikan prasekolah. Kreativitas perlu dikembangkan dan

ditingkatkan pada dasarnya, anak dapat menuangkan pikiran –pikirannya dengan cara masing – masing. Proses menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul, tetapi guru harus bisa membuat suatu cara yang bisa menemukan dan memotivasi terarahnya kreativitas anak tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan indikator yang ada. Guru perlu untuk mengetahui potensi kreativitas anak dengan berbagai metode atau media yang diterapkan didalam pendidikan.¹

Anak dapat diberi kesempatan untuk mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga anak akan memilih pemahaman utuh. Hal yang sangat penting yang berhubungan dengan potensi kemampuan anak untuk mengembangkan daya ciptanya. Menyadari hal tersebut maka sudah selayaknya guru perlu memberikan kesempatan waktu yang berbeda untuk masing –masing anak.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan cara menggunakan media permainan *bounch magic ball*. Kreativitas bagi anak usia taman kanak –kanak merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan. Kreativitas dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball* adalah suatu teknik berkarya yang umumnya dibuat dari bahan karet dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk hiasan dan kreasi lainnya. Kegiatan kreativitas merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan.²

Kegiatan pembelajaran di tempat peneliti mengajar masih mengalami banyak ditemukan permasalahan- permasalahan yang dihadapi oleh peneliti yakni banyak anak yang merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang setiap harinya selalu sama yang diberikan oleh guru, baik dalam penggunaan media dan

¹Hamzah B.Dkk, *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*, (Jakarta : Bumi Aksara 2011), h. 156

²<http://id.wikipedia.org/wiki/kreatifitas>.(homepageonline): di akses tanggal 03 Desember 2016

sumber belajar, pengelolaan kelas yang kurang efektif, pendekatan guru yang kurang terhadap anak, metode maupun strategi yang digunakan kurang menarik minat anak serta anak tidak aktif dan kurang bersemangat dalam belajar didalam kelas.

Masalah yang Paling penting untuk diteliti dalam kegiatan pembelajaran ini yakni perkembangan kreativitas anak yang masih rendah atau daya imajinasi anak yang masih kurang dalam melakukan hal – hal yang kreatif.

Kreativitas anak juga tidak terlepas dengan kemampuan intelektual pada masa ini cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai aspek yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak atau imajinasi anak. Untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak, seorang guru juga harus melatih siswa untuk mengungkap pendapat, gagasan, atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar rumah.

Kegiatan meningkatkan kreativitas anak juga diperlukan alat ataupun media yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar disekolah. Salah satu media yang digunakan dalam kegiatan meningkatkan kreativitas anak adalah media permainan *bounch magic ball*. Media ini media yang sangat menarik dibandingkan media lainnya karena media ini berbentuk bola – bola kecil yang warna – warni dan di lengkapi beberapa aksesoris seperti mata, hidung, telinga, mulut dan lain-lain. Dengan media ini anak dapat mengeluarkan imajinasi untuk meningkatkan kreativitasnya.

Permasalahan yang ada di RA Al- Fathin kreativitas anak yang masih rendah, kurangnya kemampuan anak dalam bereksplorasi. Dari beberapa siswa yang ada di dalam kelas, terdapat 10 anak pada saat menyusun pola, anak – anak masih menyusun pola dengan terbalik dan pada saat ditempel belum sesuai dengan tempatnya. Kemudian pada saat mewarnai anak – anak masih ada yang meniru warna milik temannya dan mewarnai sama persis dengan temannya, selain

itu anak juga masih mengikuti pada contoh yang diberikan oleh guru dan anak belum mampu berkreasi dengan sendiri.

Pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan LKA yang terlalu kecil yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak. Guru juga lebih menekankan pada membaca dan menulis. Metode pembelajaran yang digunakan monoton sehingga anak merasa jenuh dan bosan sehingga tidak menimbulkan ide kreatifnya.

Tanggung jawab dan tugas guru yakni merangsang daya pikir anak dengan media dan strategi pembelajaran yang menarik minat anak serta menciptakan suasana yang menyenangkan agar anak dapat bebas mengekspresikan daya imajinasinya dengan media permainan *bounch magic ball*. Agar anak juga dapat menciptakan bentuk – bentuk kreatif dari media tersebut untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengadakan perbaikan pembelajaran. Adapun judul yang peneliti angkat dari masalah tersebut yakni **Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball* Pada Kelompok A Di RA AL – Fathin Kecamatan Medan Belawan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ditemukan di RA Al – Fathin adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan kreativitas anak yang masih rendah.
2. Masih kurang lengkapnya fasilitas media dalam meningkatkan kreativitas anak.
3. Anak jenuh dan bosan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

C. Rumusan Masalah

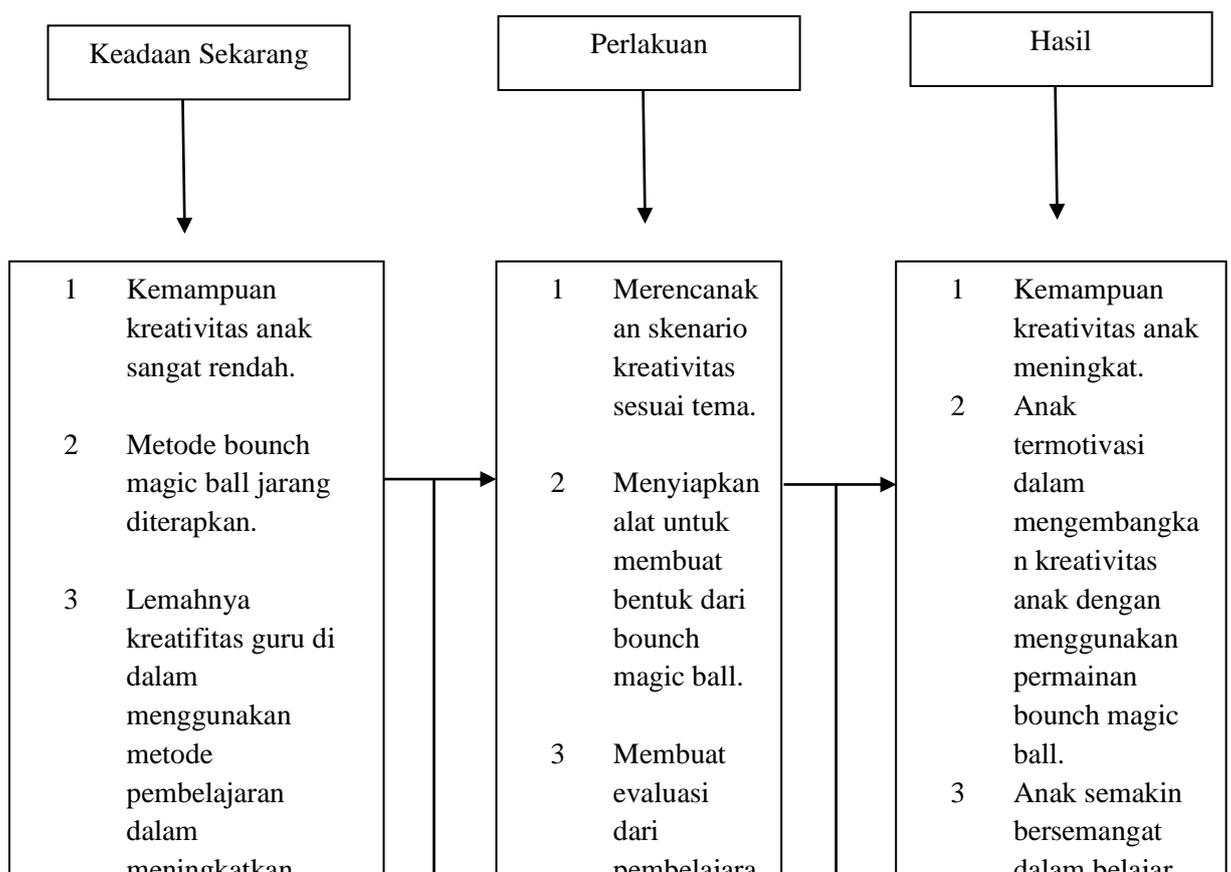
Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut : “ Bagaimana cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui media permainan *bouch magic ball* ?

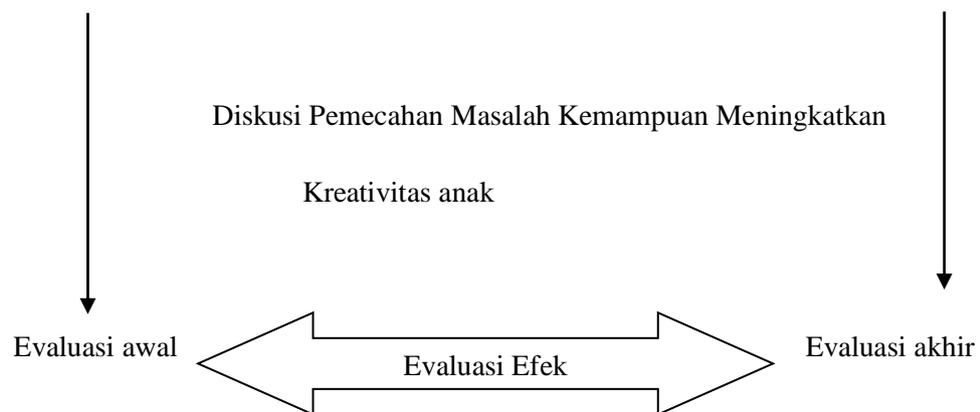
D. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu dengan menggunakan media permainan *bouch magic ball*. Dengan metode ini diharapkan kreativitas anak dapat meningkat serta anak dapat lebih bersemangat dalam belajar.

Diagram 1

Kerangka Pemecahan Masalah





E. Hipotesis Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini, direncanakan terbagi kedalam 3 siklus, setiap siklus dilaksanakan berdasarkan prosedur yakni tahap perencanaan , pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi. Melalui tiga siklus ini dapat diamati peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball*. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di RA Al – Fathin.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan diteliti ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball*.

2. Untuk meningkatkan media yang menarik dan bervariasi dalam kegiatan meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media permainan *bounce magic ball*.

G. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK), jika berhasil dilaksanakan oleh guru terutama dalam hal perbaikan pembelajaran di kelas, antara lain :

1. Secara Teoretis

Manfaat penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang dimaksudkan untuk mengembangkan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan. Sebuah kegiatan ilmiah mengandung tiga persyaratan yakni: dilakukan bertujuan, terencana, dan sistematis. Proposal merupakan suatu cara untuk mengadakan realisasi dalam memenuhi persyaratan ilmiah tersebut. Dengan membuat proposal penelitian dituntut untuk merumuskan dengan jelas apa tujuan yang ingin dicapai.³

Secara harfiah penelitian didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyelidikan terhadap suatu masalah atau fakta yang dilakukan secara tuntas. Atau dengan kata lain, penelitian merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan sebagai usaha untuk memecahkan suatu masalah.⁴

2. Secara Praktis

1. Manfaat bagi guru

- a. Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam suasana yang menyenangkan.

³ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h 7

⁴ <http://manfaat.co.id/manfaat-penelitian> diakses pada tanggal 3 Desember

- b. Guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.
- c. Membantu guru dalam memperbaiki pembelajaran.

2. Manfaat bagi anak

- a. Memperbaiki minat belajar anak.
- b. Dapat mengembangkan kreativitasnya melalui aktivitas menciptakan bentuk – bentuk unik dari media permainan *bounch magic ball*, sehingga mereka menjadi kreatif, menyenangkan, dan semangat untuk membuat sesuatu yang baru.
- c. Melatih kreativitas, ketelitian dan kesabaran dalam mengerjakan tugas.
- d. Membantu anak untuk memahami konsep pembelajaran.

3. Manfaat bagi sekolah

- a. Dapat menghasilkan peserta didik yang memiliki perilaku inovatif dan kreativitas yang tinggi.
- b. Dapat menghasilkan peserta didik yang mampu mengaplikasikan pengalamannya dalam kehidupan.
- c. Hasil penelitian dapat memberikan dampak positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

4. Manfaat bagi orang tua

- a. Menambah wawasan orang tua untuk mendukung minat anak.
- b. Dapat memotivasi anak untuk lebih meningkatkan minat belajarnya.
- c. Memberi pujian yang sesungguhnya kepada anak dari hasil karya anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kreativitas Anak

1. Definisi Kreativitas

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang *inherent* (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.⁵

Kreativitas adalah produk dari tata cara berpikir yang baik dan benar, maka lahirlah filsafat sebagai satu disiplin ilmu tentang tata cara berpikir.⁶ Kreativitas juga merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas bukan hanya sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan atau langkah-langkah baru pada diri seseorang.⁷

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), h 111

⁶ Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Cita Pustaka Media Perintis, 2016), h 139

⁷ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2012), h 41

(Hurlock). Kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berpikir (Utami Munandar).⁸ Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Rotherberg).⁹

Menurut Gordon & Browne dalam Moeslichatoen, bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon, Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau berinovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif. Menurut Supriadi Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.¹⁰ Menurut James J. Gallagher mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).¹¹

Menurut J.P.Guilford Kreativitas adalah aktivitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan persoalan.¹² Menurut Rogers menekankan Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan

⁸ Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), h 18

⁹ Diana Mutiah, h 42

¹⁰ Ahmad Susanto, h 114

¹¹ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana 2010), h 13

¹² Abdul Rahman Shaleh, h 201

mengaktifkan semua kemampuan organism. Menurut Clark Moustakis Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.¹³

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat di simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dan asli, dan untuk melahirkan suatu gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif.

2. Ciri – Ciri Kreativitas

Menurut Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni :

- a. Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam – macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara – cara yang asli, tidak klise.
- d. penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang. dan
- e. Perumusan kembali (*re-definition*) adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.¹⁴

¹³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), h 18

¹⁴ Ahmad Susanto, h 117

Menurut Supriadi mengatakan bahwa ciri – ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non-kognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi.

Sedangkan ciri non-kognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua cirri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.¹⁵

Kesimpulan berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan diatas bahwa ciri-ciri kreativitas adalah suatu bentuk kemampuan memecahkan masalah, menguraikan sesuatu secara jelas, dan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan persepektif yang berbeda dengan orang lain dan kreativitas hanya dilahirkan dari orang cerdas, tidak hanya dengan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh dalam perkembangan kreativitas seseorang.

3. Fungsi Pengembangan Kreativitas

Fungsi pengembangan kreativitas adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya di kembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati. Beberapa fungsi pengembangan sejak dini yaitu :

- a. Perkembangan Kreativitas melalui imajinasi adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru melalui daya pikir untuk membayangkan kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.

¹⁵ Yeni Rachmawati, h 15

- b. Perkembangan Kreativitas melalui eksperimen adalah suatu cara anak melakukan berbagai percobaan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan usianya, guru sebagai fasilitator, alat berbagai percobaan sudah dipersiapkan oleh guru.¹⁶

Kesimpulan fungsi kreativitas pengembangan adalah kreativitas pada anak sangat penting bagi perkembangan kemampuan pola berpikir, perkembangan potensi dan kepercayaan diri anak mereka dalam memecahkan masalah, sehingga perkembangan ini di dukung oleh fasilitator yang memadai untuk menggalinya.

4. Faktor Penghambat Kreativitas

Ada hal perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar yaitu:

- a. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
- b. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.
- d. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.
- e. Anak tidak boleh berisik.
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- g. Orang tua membersarkan – saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- h. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak.
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan.
- k. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.¹⁷

Menurut Musbikin mengemukakan beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu:

- a. Tidak adanya dorongan bereksplorasi
- b. Jadwal yang terlalu ketat
- c. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga

¹⁶<http://dewantimayasari.wordpress.com//2012/12/07/pentingnyapengembangan-kreativitassejakdini>, diakses pada 14 Desember 2016

¹⁷ Ahmad Susanto, h 127

- d. Tidak boleh berkhayal
- e. Orang tua konservatif
- f. Over Protektif
- g. Disiplin Otoriter
- h. Penyediaan alat permainan yang terstruktur¹⁸

Kesimpulannya yaitu perkembangan pada anak tidak terlepas dari peran orang tua dan guru yang merupakan orang yang sangat berpengaruh terhadap anak, sehingga orang tua harus mengenali karakter dan tidak bersikap otoriter dan keras karena akan menghambat dan anak cenderung tidak akan berkembang sesuai dengan keinginannya, menjadi fasilitator anak, hal yang dikemukakan diatas merupakan menjadi evaluasi orang tua dan guru dalam mengembangkan kreativitas anak.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁹ Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.²⁰

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²¹ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

¹⁸ Fakhrial , <http://www.jejakpendidikan.com/2016/10/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>, diakses pada tanggal 22 Desember 2016.

¹⁹ Muktar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2013), h 151

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h 121

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), h 216

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²²

Secara harfiah media berarti perantara/ pengantar/ wahana/ penyalur pesan/ informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yakni siswa kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Media pembelajaran pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.²³

Para ahli seperti Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk- bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²⁴

Pemahaman Gearlch & Ely setuju dengan media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau

²² Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), h 07

²³ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), h 46

²⁴ Arief S. Sadiman, h 6

sikap.²⁵ Sedangkan Miarso mengemukakan perihal media dapat diartikan sebagai setiap hal yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan yang dapat menciptakan rangsangan – rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. adapun juga Schram berpendapat pengertian media merupakan teknologi yang dapat membawa pesan sehingga dapat mempercepat dan mempermudah aktivitas pembelajaran.²⁶

Menurut Smaldino : mengemukakan media berasal dari bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata medium. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Briggs mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.²⁷

Banyak pandangan mengenai defenisi media itu sendiri dalam cakupan pembelajaran yang telah dikemukakan oleh pendapat ahli sehingga banyak juga pemahaman mengenai media itu sendiri dalam hal mencapai kesepakatan tentang media pembelajaran hal yang harus dipahami adalah bahwa media merupakan suatu wadah atau alat yang digunakan untuk menyampaikan maksud atau tujuan yang dapat dimengerti peserta didik yang sebagai subjek pembelajaran, media itu sendiri banyak ragamnya tergantung materi apa yang ingin disampaikan dan media atau alat apa yang digunakan untuk merangsang daya nalar anak didik.

2. Jenis –jenis Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya,

²⁵ Azhar Arsyad, h 216

²⁶ <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-media-dan-beberapa-jenis-media/> di akses 03 Desember 2016

²⁷ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), h

dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut :

Menurut Syaiful Bahri Djamarah Jenis Media yaitu :

- a. Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
- b. Media Visual, yaitu Media yang hanya mengandalkan indrapenglihatan. Yang termasuk kedalam media ini adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan dicetak seperti media grafis, dsb.
- c. Media Audiovisual, yaitu media mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.²⁸

Menurut Muhammad Fadillah Jenis Media yaitu :

- a. Media Lingkungan, adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Artinya media lingkungan ialah dalam proses pembelajaran anak-anak dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.
- b. Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain sebagainya. Prinsipnya dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.²⁹

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, h 124

²⁹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Jogjakarta : Ar Ruzz Media, 2012), h 214

Dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran itu memiliki beberapa aneka ragam. Yang dapat digunakan oleh seorang pendidik sesuai dengan kapasitas media yang dimiliki oleh sekolah masing-masing dan yang dapat dimanfaatkan sesuai situasi kondisi saat proses pembelajaran disekolah. Agar dapat memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

3. Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus di perhatikan berikut :

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna.
- b. Bahan mudah di dapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas / sisa.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat di mainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.³⁰

Suatu media akan dapat berfungsi dengan baik manakala digunakan dengan baik dan benar. Inilah beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu – waktu dibutuhkan.

³⁰ Mukhtar Latif, h 158

- b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru hendaknya menguasai teknik – teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya menghitung untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisasi secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar.³¹

Kesimpulannya adalah Anak sebagai pusat pembelajaran, seluruh kegiatan pembelajaran di rencanakan dan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi anak prinsip yang digunakan haruslah yang dapat berguna bagi pengembangan anak, dari bahan yang muda didapat dan tidak membahayakan anak, mencapai tujuan dari pembelajaran, sehingga anak dapat berkembang dengan kemampuan dan potensi anak.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan – kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata –kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

³¹ Muhammad Fadillah, h 209

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai sebagai berikut ini :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata –kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, memerankan, dan lain – lain.³²

Kesimpulannya adalah Media/alat merupakan sesuatu alat peraga yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk pembelajaran yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak yang sesuai dengan karakteristik anak dan kebutuhan anak yang dapat memperjelas materi yang diberikan sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti anak dan diserap sepenuhnya pada anak

5. Media Permainan *Bounch Magic Ball*

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain

³²<https://herminegari.wordpress.com/perkualihan/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran> di akses 03 Desember 2016

sebagainya. Prinsipnya dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.³³

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalaman.³⁴

Bounce magic ball adalah mainan warna –warni yang biasa di atur atau disusun sesuai pola untuk membentuk objek hewan, binatang, kendaraan dan bentuk lainnya, bisa mengikuti instruksi contoh gambar pola yang ada ataupun kreasi anak sendiri yang bentuk tersebut dalam bentuk 3D(tiga dimensi) yang mana menyerupai bentuk asli makhluk hidup tersebut, *bounce magic ball* sangat baik dalam membantu anak berpikir bebas, meningkatkan kreativitas anak dan kemampuan motorik dengan cara yang sangat menyenangkan mainan unik yang berbentuk bola – bola kecil ini mampu menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran dalam ruangan anak mampu mengasah kreativitasnya dan daya imajinasi anak dalam membentuk pola gambar yang mereka inginkan. Mainan ini kini menjadi trending dan favorit seluruh dunia dengan meraih penghargaan *TOTY 2016 (Toys of The Year Award)* di amerika serikat.³⁵

³³ Muhammad Fadillah, h 216

³⁴ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya, 2016), h 45

³⁵ <http://www.schoolius.com/school/868052743240460/Media+Edukasi+Anak>
di akses 04 Desember 2016

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi : tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus PTK. Berikut pemaparannya :

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al – Fathin, tepatnya di Jalan Ciliwung Gg.XII Kelurahan Belawan II, Kecamatan Medan Belawan Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini berdiri pada tahun 2003 dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai diantaranya 5 ruang kelas dan 1 ruang kepala sekolah/tata usaha, yang masing – masing kelas terdiri dari 14 anak dengan 1 guru. Sarana yang dimiliki sekolah yaitu permainan berupa bola dunia, jungkit – jungkit, pelosotan , mandi bola, kuda- kudaan, manual biang lala (putar-putaran) serta permainan lainnya untuk menunjang sarana perkembangan anak.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian, akan dilaksanakan dengan tiga siklus atau tiga minggu dengan alokasi waktu sebagai berikut :

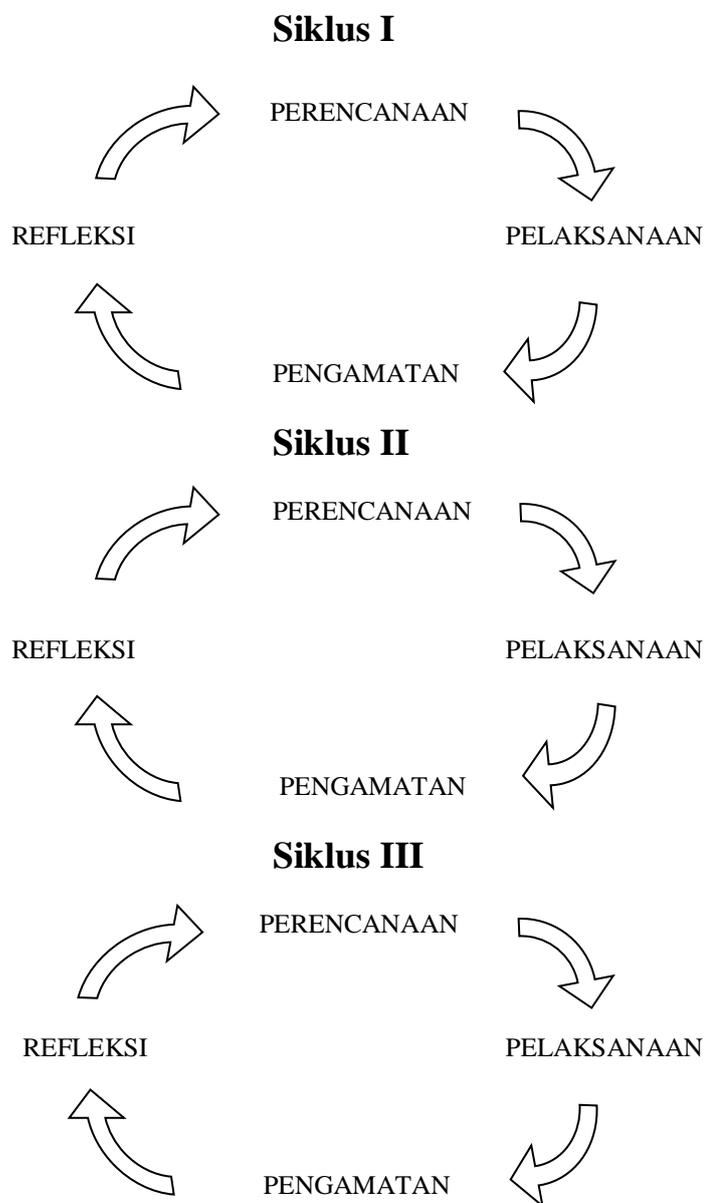
Hari / Tanggal	Waktu	Keterangan
Senin / 13 Februari – 17 Februari 2017	08. 00 – 10.00 Wib	Prasiklus I
Senin / 20 Februari – 24 Februari 2017	08.00 – 10.00 Wib	Prasiklus II
Senin / 27 Februari – 03 Maret 2017	08.00 – 10.00 Wib	Prasiklus III

3. Siklus PTK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui 3 siklus untuk melihat peningkatan hasil kemampuan kreativitas anak menggunakan media permainan *bounce magic ball*.

Adapun gambar dari siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

Diagram I : Tahapan Perbaikan Pembelajaran



B. Persiapan PTK

Dalam persiapan PTK peneliti menjelaskan kegiatan kreativitas dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball*.

Contoh persiapan PTK :

Sebelum pelaksanaan PTK saya menggunakan langkah – langkah yang dijadikan sebagai bahan penelitian seperti :

1. Merencanakan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
2. Merencanakan Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3. Mempersiapkan Lembar Observasi dan
4. Tes yang digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar.

C. Subjek Penelitian

Adapun Subjek penelitian yang saya lakukan ini adalah anak – anak dikelompok A RA Al- Fathin khususnya dalam kegiatan meningkatkan kreativitas anak yang berjumlah 14 orang, dimana anak laki- laki berjumlah 7orang dan anak perempuan berjumlah 7orang.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber, yakni anak, guru, dan teman sejawat, berikut penjelasannya :

1. Anak

Anak merupakan sumber data untuk mendapatkan data tentang peningkatan kreativitas anak.

Tabel 1 : Daftar Data Anak

No	Nama	Jenis Kelamin	
		Perempuan	Laki – laki
1	Zikri Trie Vahlevi		✓
2	Risky Dimas Facturrahman S		✓
3	Alan Pratama		✓
4	Muhammad Atharsyah		✓
5	Huday Abdul Malik		✓
6	Luthfi Aqila Ahmad Lubis		✓
7	Amelia Ramadhan	✓	
8	Dea Aurora Saabiqah	✓	
9	Balqis Azzahra Lubis	✓	
10	Naysila Mahfuza	✓	
11	Khairisa Fatin Syaurah	✓	
12	Dafina Assyifa	✓	
13	Alicia Iskandar Lubis	✓	
14	Muhammad Iqbal		✓

2. Guru

Guru sebagai pendukung dari data yang diperoleh melalui anak dan dari data yang diperoleh dari kepala sekolah sebagai observer yang bertugas untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam meningkatkan kreativitas dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball*.

Tabel 2 : Daftar Guru – guru RA Al – Fathin

No	Nama	Status	Kelas
1	Rustini S.Pd	Kepala Sekolah	-
2	Hamidah Siagian S.Pd	Guru Kelas	A
3	Neni Pitriani S.Pd.I	Guru Kelas	A
4	Dedek Haryati	Guru Kelas	A
5	Khadijah S.Pd	Guru Kelas	A
6	Putri	Guru Kelas	A

3. Teman Sejawat dan Kolabolator

Teman sejawat dan kolabolator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi penelitian tindakan kelas (PTK) secara komprehensif, baik dari sisi anak maupun dari sisi guru.

Tabel 3 : Daftar Teman Sejawat

No	Nama	Jabatan	Status
1	Rustini S.Pd	Kepala Sekolah	Observer
2	Hamidah Siagian S.Pd	Guru Kelas	Kolabolator

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes, Observasi, Tanya Jawab, Diskusi, dan Dokumentasi sebagai berikut :

Risky Dimas F . S												
Alan Pratama												
M.Atharsyah												
Huday Abdul Malik												
Luthfi Aqila Ahmad												
Amelia Ramadhan												
Dea Aurora Saabiqah												
Balqis Azzahra L												
Naysila Mahfuza												
Khairisa Fatin S												
Dafina Assyifa												
Alicia Iskandar L												
Muhammad iqbal												

Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

A. Hasil karya

Untuk mengetahui seluruh hasil karya yang dilakukan anak dalam kegiatan kreativitas dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball*.

F. Analisis Data

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana data yang diperoleh berasal dari pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis dilakukan penelitian sejak awal, pada setiap aspek kegiatan peneliti dengan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan

pembelajaran dikelas. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti yaitu :

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari berapa persentase keberhasilan yang dicapai. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 75 % anak telah tuntas belajar atau mendapatkan hasil berkembang sangat baik (BSB). Adapun rumus teknik persentase ini adalah seperti yang dikemukakan oleh anas Sudijono sebagai berikut:

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

Dimana : p = angka persentase.

f= jumlah anak yang mengalami perubahan.

n = jumlah seluruh anak.

Berdasarkan kriteria diatas penelitian ini dinyatakan berhasil jika nilai ketuntasan anak secara keseluruhan mencapai 75 % dari 12 anak didik. Anak dinyatakan tuntas dari akhir analisis data, kemudian disimpulkan sesuai hasil kenyataan dilapangan tentang meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball* di RA Al Fathin Belawan.

2. Data kualitatif

Data kualitatif ini yaitu penelitian yang menjelaskan upaya – upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar mengajar. Tahap data kualitatif yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Tingkat perubahan dilihat dengan cara menganalisis ketercapaian anak.

- b. Perubahan perilaku anak dengan menganalisis tingkat keberhasilan dalam peningkatan kreativitas anak.
- c. Implementasi meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan *bounce magic ball* dan mengkatagorikannya dalam belum muncul (BM), mulai muncul (MM), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB).

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tahap – tahap dan kegiatan tindakan yang dilakukan dalam proses penelitian yang ingin dicapai. Menurut Arikunto bahwa secara garis besar dalam tiap siklus itu terdapat empat tahap yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

1. Tahap perencanaan

Sebagai langkah awal penelitian diperlukan berbagai macam perencanaan yaitu :

- a. Membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
- b. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c. Membuat lembar kerja anak.
- d. Menyusun jadwal tindakan sebanyak tiga siklus sebagai alternatif dalam pemecahan masalah.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.

2. Tahap pelaksanaan

Dalam konteks PTK, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran :

- a. Memperkenalkan tema yang akan diberikan kepada anak.

- b. Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Memotivasi anak untuk giat dan percaya diri.
- d. Memberikan tugas atau lembar kerja yang telah dibuat
- e. Mengumpulkan lembar kerja yang sudah dikerjakan anak.
- f. Berdiskusi bersama kolabolator mengenai hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam lembar observasi.

3. Tahap Pengamatan

Sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sesuai jadwal. Dalam proses ini peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan sesuai dengan prinsip partisipatif dan kolaboratif. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan ini adalah :

- a. Situasi kegiatan belajar mengajar.
- b. Keaktifan anak selama proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball*.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode, model pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar sudah terlaksana dengan baik. Hal yang terpenting adalah mengatasi kelemahan – kelemahan dan kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

H. Personalia Penelitian

Adapun pihak yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni :

Tabel 5 : Daftar Personalia Penelitian

No	Nama	Jabatan	Status	Jumlah Jam Mengajar
1	Rustini S.Pd	Kepala Sekolah	Observer	24 Jam
2	Selly Nurul Huda H	-	Peneliti	-
3	Hamidah Siagian S.Pd	Guru Kelas	Kolabolator	24 Jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), ada baiknya terlebih dahulu merefleksi dan mengkaji permasalahan – permasalahan yang telah dihadapi di dalam kelas, untuk kemudian memilih dan menentukan permasalahan yang paling tepat dan bermanfaat untuk secepatnya diadakan penelitian di dalam kelas. Berdasarkan observasi (pengamatan) yang telah dilakukan peneliti, permasalahan yang paling penting dan mendesak untuk diamati yakni permasalahan mengenai rendahnya kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh anak. Disini peneliti mencoba mengembangkan kreativitas anak dengan kegiatan permainan *leggo*. Kegiatan ini bukan hanya mengembangkan kreativitas anak saja tapi juga dapat menambah keberanian dan percaya diri anak untuk mengembangkan bakat dan potensi yang ada pada dirinya.

Untuk kemudian bersama kolabolator merancang serta membuat perencanaan dalam penelitian tindakan kelas tersebut mengenai langkah-langkah apa yang akan dibuat yang kemudian disusun dalam rencana kegiatan mingguan (RKM) serta rencana kegiatan harian (RKH).

Dari perencanaan yang telah dibuat bersama kolabolator, kemudian dilaksanakan sesuai dengan rencana yang sudah dirancang. Dan terakhir, mengamati proses pembelajaran yang dimaksud untuk kemudian di evaluasi kembali sebagai pertimbangan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I ataupun siklus berikutnya.

Tabel 6 : Kemampuan Anak Sebelum Diadakan Tindakan (Instrument Observasi Kondisi Awal sebelum tindakan)

Nama Anak	Membuat bentuk sederhana dari media permainan leggo				Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>Leggo</i>				Mampu Melakukan sendiri kegiatan kreativitas melalui media permainan leggo			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
Ziqri Trie Vahlevi			v					v			v	
Risky Dimas F . S	v				V				V			
Alan Pratama			v				v				v	
M.Atharsyah		V				v				v		
Huday Abdul Malik	v				V				v			
Luthfi Aqila Ahmad				v				v				v
Amelia Ramadhan	v				V				v			
Dea Aurora Saabiqah	v				V				v			
Balqis Azzahra L	v					v				v		
Naysila Mahfuza			v				v				v	
Khairisa Fatim S		V				v				v		
Dafina Assyifa		V				v				v		
Alicia Iskandar L		V				v				v		
Muhammad iqbal				v				v				v

Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal (Prasiklus D) ini, maka peneliti menggunakan rumus persentase data kuantitatif, yaitu :

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

Dimana : p = angka persentase.

f= jumlah anak yang mengalami perubahan.

n = jumlah seluruh anak.

Tabel 7 : Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Prasiklus (Kondisi Awal) Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Leggo*

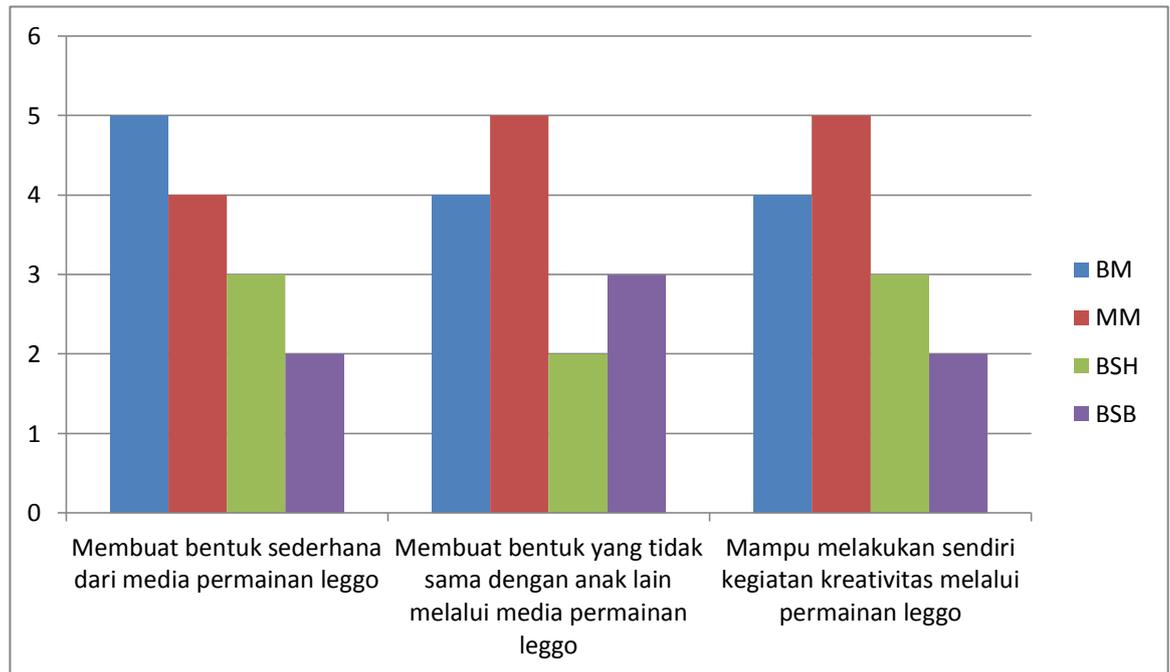
No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Anak			
		BM	MM	BSH	BSB
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>leggo</i>	5	4	3	2
	Persentase	36%	29%	21%	14%
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>leggo</i>	4	5	2	3
	Persentase	29%	36%	14%	21%
3	Mampu melakukan sendiri kegiatan kreativitas melalui media permainan <i>leggo</i>	4	5	3	2
	Persentase	29%	36%	21%	14%

Tabel 8 : Hasil Presentase Kegiatan Belajar Anak Pada Prasiklus (Kondisi Awal) Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Leggo*

No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Persentase
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>leggo</i>	14 %
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>leggo</i>	21 %
3	Mampu melakukan sendiri kegiatan kreativitas melalui media permainan <i>leggo</i>	14 %
Jumlah Rata – Rata Persentase		18,66 %

Grafik hasil belajar anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui media permainan *leggo* (Prasiklus) sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut :

Grafik 1. Kondisi Awal Sebelum Penelitian



Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa pada Prasiklus, penguasaan anak terhadap materi pembelajaran masih jauh dari yang diharapkan oleh peneliti. Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam membuat bentuk sederhana dari media permainan *leggo* sebanyak 14 % berkembang sangat baik (BSB) yang terdiri dari 2 orang anak, kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan *leggo* sebanyak 21 % berkembang sangat baik (BSB) yang terdiri dari 3 orang anak, sedangkan kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan kreativitas melalaui permainan *leggo* sebanyak 14 % berkembang sangat baik (BSB) yang terdiri dari

2 orang anak. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak masih sangat rendah, yaitu rata-rata 18,66 %.

Maka peneliti mengambil tindakan untuk melaksanakan perbaikan dengan melaksanakan Siklus I agar kemampuan anak dapat berkembang sangat baik (BSB) dan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Dengan merencanakan kegiatan yang sesuai dengan keinginan anak, menggunakan media yang lebih menarik untuk anak serta memberikan pemahaman dan arahan dalam mengerjakan tugas yang akan diberikan oleh guru.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

Data hasil penelitian dalam pelaksanaan siklus I yang diperoleh peneliti bersama kolaborator melalui observasi selama proses kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

- a. Mempersiapkan media dan alat peraga yang dibutuhkan sesuai dengan tema spesifik.
- b. Mengatur lingkungan belajar yang lebih tenang sehingga anak dapat merasakan suasana baru dan bersemangat dalam belajar.
- c. Membuat skenario pembelajaran.
- d. Membuat lembar observasi untuk setiap penelitian.

2. Pelaksanaan

Pada siklus I masih belum sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah ditentukan, hal ini dikarenakan :

- a. Guru mengelompokkan anak berdasarkan kegiatan yang ditetapkan dan di tempat yang sudah diatur.
- b. Guru membagikan media permainan *bounce magic ball* untuk membuat kreativitas.
- c. Membimbing dan melihat anak melakukan kegiatan kreativitas.
- d. Memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak.

- e. Memberi pujian kepada anak.
- f. Memajang hasil kerja anak.

3. Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama kolabolator, maka ditemukan hal-hal berikut :

- a. Anak-anak senang dan sangat bersemangat dalam belajar.
- b. Ada beberapa anak yang masih belum mengerti dengan tugas yang diberikan guru.
- c. Anak- anak masih belum tenang dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- d. Masih ada anak yang dibantu dalam mengerjakan tugas.

**Tabel 9 : Instrument Penilaian Kreativitas anak melalui media permainan
bounch magic ball pada Siklus I**

Nama Anak	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bounch magic ball</i>				Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bounch magic ball</i>				Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bounch magic ball</i>			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
Ziqri Trie Vahlevi			v				v					V
Risky Dimas F . S	v				v				v			
Alan Pratama			v					v			v	
M.Atharsyah			v				v				v	
Huday Abdul Malik		v				v			v			
Luthfi Aqila Ahmad				v				v				V
Amelia Ramadhan				v	v				v			
Dea Aurora Saabiqah	v				v					v		
Balqis Azzahra L		v				v				v		
Naysila Mahfuza			v					v			v	
Khairisa Fatin S		v					v			v		
Dafina Assyifa		v				v				v		
Alicia Iskandar L		v					v				v	
Muhammad iqbal				v				v				V

Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi Siklus I, maka peneliti menggunakan rumus persentase data kuantitatif, yaitu :

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

Dimana : p = angka persentase.

f= jumlah anak yang mengalami perubahan.

n = jumlah seluruh anak.

Tabel 10 : Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus I Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball*

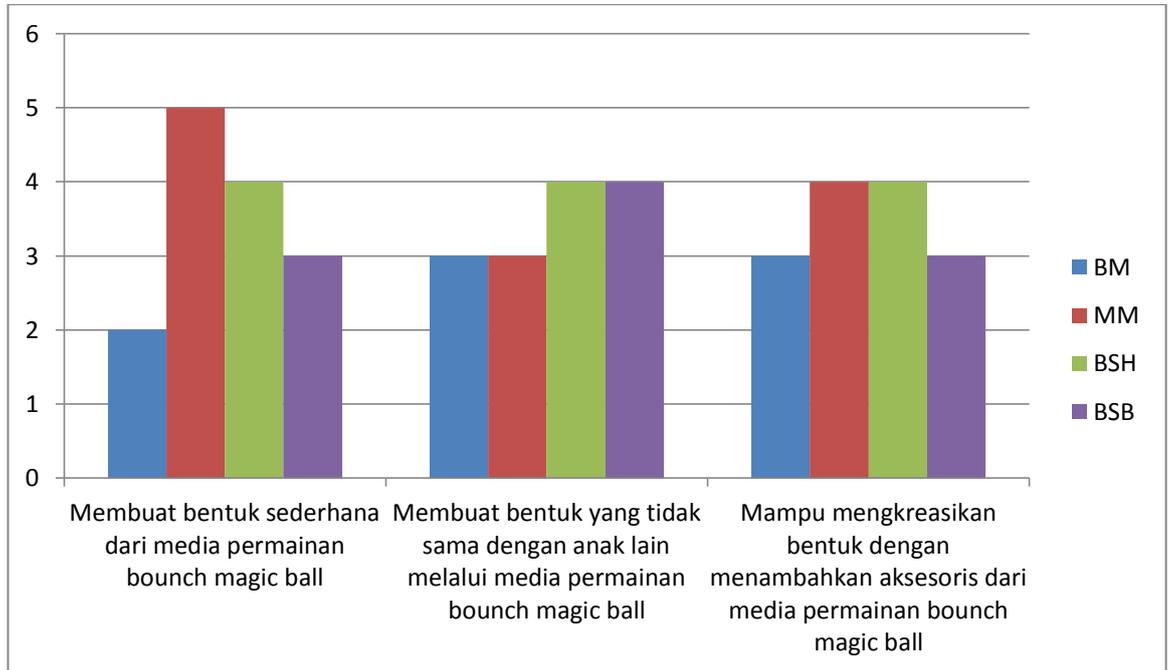
No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Anak			
		BM	MM	BSH	BSB
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	2	5	4	3
	Persentase	14%	36%	29%	21%
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bounch magic ball</i>	3	3	4	4
	Persentase	21%	21%	29%	29%
3	Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	3	4	4	3
	Persentase	21%	29%	29%	21%

Tabel 11 : Hasil Presentase Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus I Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball*

No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Persentase
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	21 %
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bounch magic ball</i>	29 %
3	Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	21 %
Jumlah Rata – Rata Persentase		23,66 %

Grafik hasil belajar anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui media permainan *bounch magic ball* pada siklus I adalah sebagai berikut :

Grafik 2. Hasil Penelitian Siklus I



Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa pada siklus I , penguasaan anak terhadap materi pembelajaran masih belum sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh peneliti. Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam membuat bentuk sederhana dari media permainan *bounch magic ball* sebanyak 21 % yang terdiri dari 3 orang anak berkembang sangat baik (BSB), kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui permainan *bounch magic ball* sebanyak 29 % yang terdiri dari 4 orang anak berkembang sangat baik (BSB), sedangkan kemampuan anak dalam mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan *bounch magic ball* sebanyak 21 % yang terdiri dari 3 orang anak berkembang

sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak mulai meningkat dengan rata-rata 23,66 %.

Maka peneliti mengambil tindakan untuk melaksanakan perbaikan dengan melakukan siklus II agar kemampuan anak dapat berkembang sangat baik (BSB) dan sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Dengan merencanakan kegiatan yang sesuai dengan keinginan anak, menggunakan media yang lebih menarik untuk anak serta memberikan pemahaman dan arahan dalam mengerjakan tugas yang akan diberikan oleh guru.

4. Refleksi

Keberhasilan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan indikator dan tingkat perkembangan anak.
- b. Media yang saya berikan kepada anak sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan indikator yang sudah saya tentukan.
- c. Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- d. Saya menguasai materi atau bahan ajar yang akan saya sampaikan kepada anak.
- e. Anak merasa senang dan bersemangat melihat hasil karyanya.

Kegagalan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Media yang kurang bervariasi.
- b. Pengelolaan kelas yang saya lakukan masih membuat anak belum terbelajar.
- c. Waktu yang kurang efisien sehingga masih banyak anak yang belum menyelesaikan tugasnya.
- d. Penjelasan guru yang kurang menarik minat anak.
- e. Hasil karya anak masih belum memuaskan.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Adapun data hasil penelitian dalam pelaksanaan siklus II yang diperoleh peneliti bersama kolabolator melalui observasi selama proses kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

- a. Membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
- b. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c. Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- d. Mengatur suasana yang nyaman dan tenang.
- e. Merencanakan pengelolaan kelas.
- f. Membuat lembar observasi atau daftar cekhlist pada setiap kegiatanbelajar yang akan dilakukan.

2. Pelaksanaan

- a. Guru mengajak anak untuk membuat kelompok.
- b. Guru bertanya kepada anak tentang kreativitas media permainan *bounch magic ball*.
- c. Anak dapat beraktivitas dengan senang dan lebih baik lagi.
- d. Hampir semua anak senang melakukan kegiatan kreativitas melalui media permainan *bounch magic ball*.
- e. Memberi penguatan dan motivasi kepada anak tentang kegiatan kreativitas.

3. Observasi

- a. Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dari biasanya.
- b. Sebagian anak dapat mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru.
- c. Anak-anak lebih tertib dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- d. Berdasarkan hasil pengerjaan anak dapat dilihat kemampuan kreativitas anak semakin berkembang.

Tabel 12 : Instrument Penilaian Kreativitas anak melalui media permainan *bounch magic ball* pada Siklus II

Nama Anak	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bounch magic ball</i>				Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bounch magic ball</i>				Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bounch magic ball</i>			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
Ziqri Trie Vahlevi				v				v				V
Risky Dimas F . S		v			v					v		
Alan Pratama				v				v				V
M.Atharsyah				v				v				V
Huday Abdul Malik			V			v					v	
Luthfi Aqila Ahmad				v			v					V
Amelia Ramadhan				v				v				V
Dea Aurora Saabiqah	v					v			v			
Balqis Azzahra L		v				v				v		
Naysila Mahfuza			V				v				v	
Khairisa Fatin S			V				v				v	
Dafina Assyifa			V				v				v	
Alicia Iskandar L				v				v				V
Muhammad iqbal				v				v				V

Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi Siklus II, maka peneliti menggunakan rumus persentase data kuantitatif, yaitu :

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

Dimana : p = angka persentase.

f= jumlah anak yang mengalami perubahan.

n = jumlah seluruh anak.

Tabel 13 : Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus II Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball*

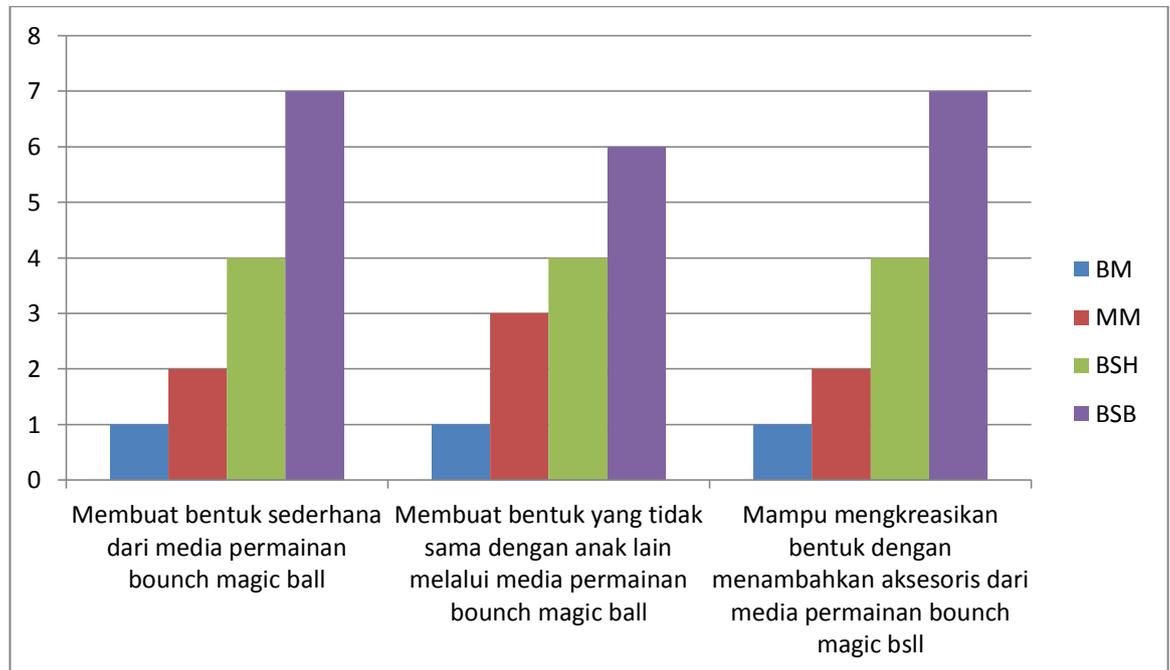
No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Anak			
		BM	MM	BSH	BSB
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	1	2	4	7
	Persentase	7%	14%	29%	50%
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bounch magic ball</i>	1	3	4	6
	Persentase	7%	21%	29%	43%
3	Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	1	2	4	7
	Persentase	7%	14%	29%	50%

Tabel 14 : Hasil Presentase Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus II Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball*

No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Persentase
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	50 %
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bounch magic ball</i>	43 %
3	Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	50 %
Jumlah Rata – Rata Persentase		47,66 %

Grafik hasil belajar anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan *bounch magic ball* pada siklus II adalah sebagai berikut :

Grafik 3. Hasil Penelitian Siklus II



Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa pada siklus II, penguasaan anak terhadap materi pembelajaran masih belum sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh peneliti. Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam membuat bentuk sederhana dari media permainan *bounch magic ball* sebanyak 50 % yang terdiri dari 7 orang anak berkembang sangat baik (BSB), kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui permainan *bounch magic ball* sebanyak 43 % yang terdiri dari 6 orang anak berkembang sangat baik (BSB), sedangkan kemampuan anak dalam mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan *bounch magic ball* sebanyak 50 % yang terdiri dari 7 orang anak berkembang

sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak mulai meningkat dengan rata-rata 47,66 %.

Maka peneliti mengambil tindakan untuk melaksanakan perbaikan dengan melakukan siklus II agar kemampuan anak dapat berkembang sangat baik (BSB) dan sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Dengan merencanakan kegiatan yang sesuai dengan keinginan anak, menggunakan media yang lebih menarik untuk anak serta memberikan pemahaman dan arahan dalam mengerjakan tugas yang akan diberikan oleh guru.

4. Refleksi

Keberhasilan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RKH.
- b. Metode yang digunakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.
- c. Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak
- d. Media yang digunakan menarik perhatian anak
- e. Anak senang dan bersemangat dengan kegiatan media permainan *bounch magic ball*.

Kegagalan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan anak belum optimal sehingga terburu –buru dalam melakukan kegiatan media permainan *bounch magic ball*.
- b. Anak masih meniru bentuk yang di contohkan oleh guru.
- c. Sebagian anak masih dibantu oleh guru dalam kegiatan media permainan *bounch magic ball*.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III

Adapun data hasil penelitian dalam pelaksanaan siklus II yang diperoleh peneliti bersama kolabolator melalui observasi selama proses kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

- a. Membuat rencana kegiatan mingguan (RKM).
- b. Membuat rencana kegiatan harian (RKH).
- c. Mempersiapkan semua keperluan dan media yang akan dipakai.
- d. Mendiskusikan permasalahan dan kekurangan yang diamati di dalam kelas.
- e. Membuat lembar observasi dan pengumpulan hasil karya anak.

2. Pelaksanaan

- a. Mengubah suasana kelas agar anak tidak merasa jenuh saat melakukan kegiatan.
- b. Memajang hasil karya anak dari kegiatan media permainan *bounce magic ball*.
- c. Melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan siklus III yang telah dibuat.
- d. Berdiskusi dengan kolabolator mengenai hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam lembar observasi.

3. Observasi

- a. Kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas pada saat kegiatan permainan *bounce magic ball*. Dari observasi siklus III ini keadaan kelas sudah teratur dan kreativitas anak telah meningkat. Agar informasi yang diperoleh lebih akurat, maka peneliti dibantu oleh teman sejawat pada saat mengobservasi.

Tabel 15 : Instrument Penilaian Kreativitas anak melalui permainan *bouch magic ball* pada Siklus III

Nama Anak	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bouch magic ball</i>				Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bouch magic ball</i>				Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bouch magic ball</i>			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
Ziqri Trie Vahlevi				v				v				V
Risky Dimas F . S			v				v				v	
Alan Pratama				v				v				V
M.Atharsyah				v				v				V
Huday Abdul Malik				v				v				V
Luthfi Aqila Ahmad				v				v				V
Amelia Ramadhan				v				v				V
Dea Aurora Saabiqah		V				v				v		
Balqis Azzahra L				v				v				V
Naysila Mahfuza				v				v				V
Khairisa Fatim S				v				v				V
Dafina Assyifa				v				v				V
Alicia Iskandar L				v				v				V
Muhammad iqbal				v				v				V

Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi Siklus III, maka peneliti menggunakan rumus persentase data kuantitatif, yaitu :

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

Dimana : p = angka persentase.

f= jumlah anak yang mengalami perubahan.

n = jumlah seluruh anak.

Tabel 16 : Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus III Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball*

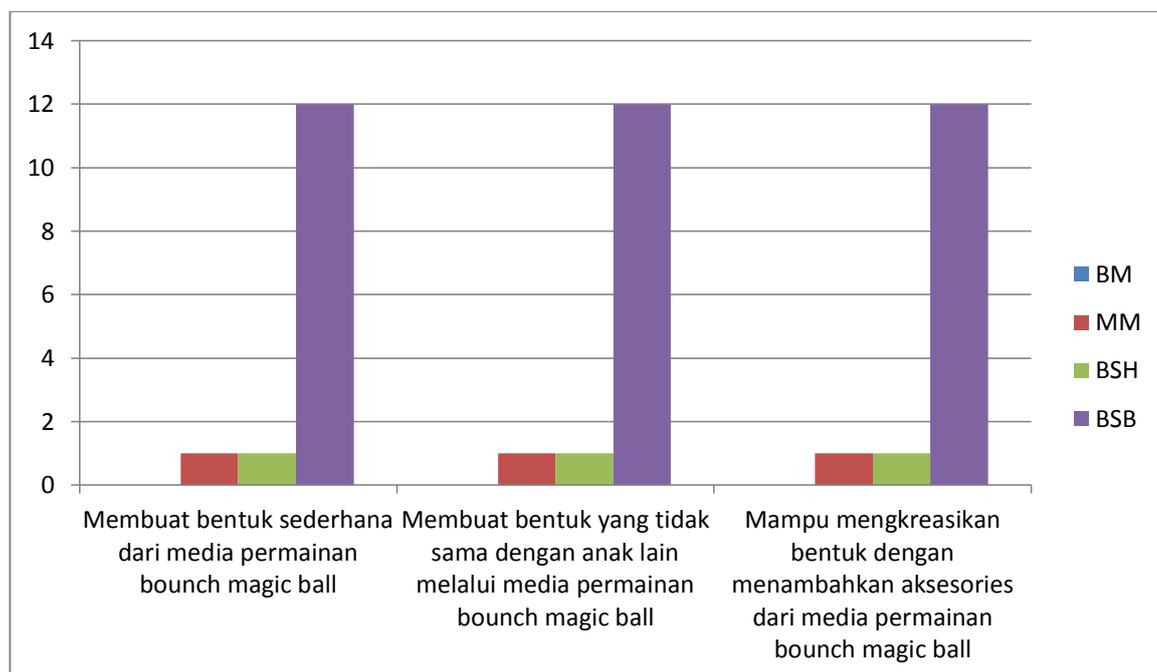
No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Anak			
		BM	MM	BSH	BSB
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	-	1	1	12
	Persentase	0%	7%	7%	86%
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bounch magic ball</i>	-	1	1	12
	Persentase	0%	7%	7%	86%
3	Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bounch magic ball</i>	-	1	1	12
	Persentase	0%	7%	7%	86%

Tabel 17 : Hasil Kegiatan Belajar Anak Pada Siklus III Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bouch Magic Ball*

No	Kegiatan Belajar Mengajar	Jumlah Persentase
1	Membuat bentuk sederhana dari media permainan <i>bouch magic ball</i>	86 %
2	Membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan <i>bouch magic ball</i>	86 %
3	Mampu mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan <i>bouch magic ball</i>	86 %
Jumlah Rata – Rata Persentase		86 %

Grafik hasil belajar anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan *bouch magic ball* pada siklus III adalah sebagai berikut :

Grafik 4. Hasil Penelitian Siklus III



Keterangan :

BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa pada siklus III, anak sudah bisa memahami dan mengerjakan arahan yang diberikan oleh guru. Anak sudah dapat mengerjakan tugas dengan baik dan benar sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam membuat bentuk sederhana dari media permainan *bounce magic ball* sebanyak 86 % yang terdiri dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui permainan *bounce magic ball* sebanyak 86 % yang terdiri dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), sedangkan kemampuan anak dalam mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan *bounce magic ball*

sebanyak 86 % yang terdiri dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan melakukan kegiatan kreativitas meningkat menjadi 86 % dari seluruh kemampuan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak semakin berkembang dan meningkat dari siklus I sampai siklus III. Maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil sehingga peneliti dan kolabolator tidak perlu melaksanakan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Keberhasilan pada siklus III adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan kreativitas melalui permainan *bounch magic ball* sesuai dengan RKH.
- b. Kegiatan kreativitas melalui permainan *bounch magic ball* menarik dan menyenangkan bagi anak.
- c. Banyak anak berkreasi sendiri dengan membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain.
- d. Hampir seluruh anak mampu melakukan kegiatan kreativitas melalui permainan *bounch magic ball* tanpa dibantu guru.
- e. Kegiatan berlangsung dengan tertib dan menyenangkan.

Kegagalan pada siklus III adalah sebagai berikut :

- a. Masih ada anak yang meniru bentuk yang di buat guru dan yang di buat temannya.
- b. Ada satu anak masih belum bisa berkreasi sendiri melalui permainan *bounch magic ball*.

E. Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

1. Pembahasan siklus I

Pada perbaikan siklus I ada beberapa temuan yang terjadi dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, yaitu :

- a. Anak-anak senang dan sangat bersemangat dalam belajar.
- b. Ada beberapa anak yang masih belum mengerti dengan tugas yang diberikan guru.
- c. Anak- anak masih belum tenang dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- d. Masih ada anak yang dibantu dalam mengerjakan tugas.

2. Pembahasan siklus II

Pada perbaikan siklus II ada beberapa temuan yang terjadi dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, yaitu :

- a. Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dari biasanya.
- b. Sebagian anak dapat mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru.
- c. Anak-anak lebih tertib dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- d. Berdasarkan hasil pengerjaan anak dapat dilihat kemampuan kreativitas anak semakin berkembang.

3. Pembahasan siklus III

Secara umum, perbaikan pada siklus III sudah menunjukkan keberhasilan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Adapun temuan dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni :

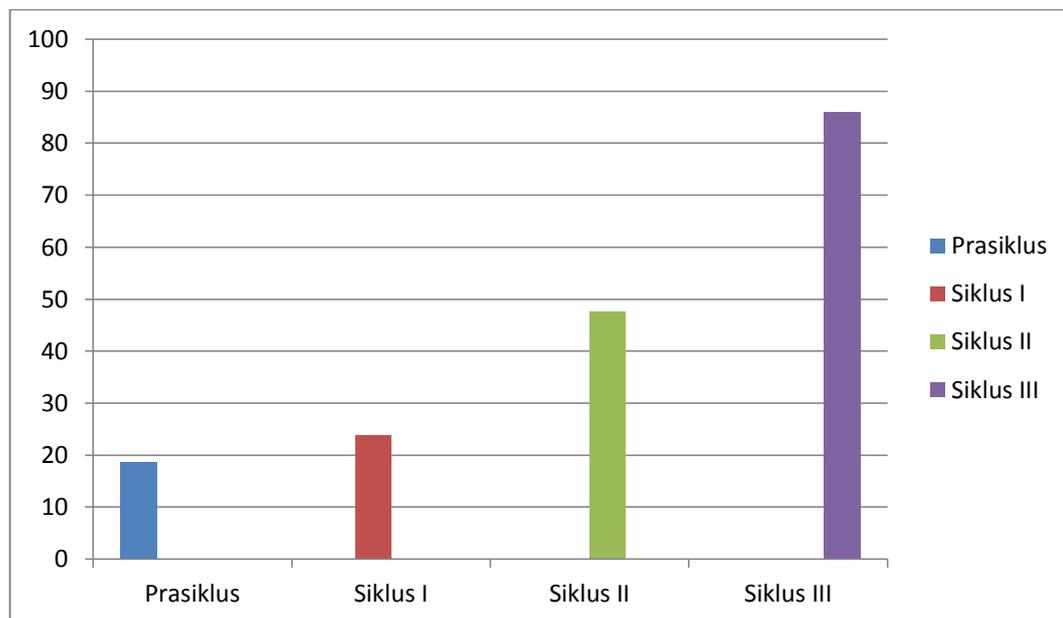
- a. Kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas pada saat kegiatan permainan bounc ball. Dari observasi siklus III ini keadaan kelas sudah teratur dan kreativitas anak telah meningkat. Agar informasi yang diperoleh lebih akurat, maka peneliti dibantu oleh teman sejawat pada saat mengobservasi.

Proses penelitian dari siklus pertama sampai siklus ketiga terlaksana dengan baik. Kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan *bounce magic ball* di RA Al-Fathin Belawan.

Hasil observasi perkembangan kemampuan kreativitas anak melalui permainan *bounce magic ball* pada prasiklus I sampai siklus III dapat dilihat grafik berikut ini :

Grafik hasil belajar anak dalam kegiatan meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *bounce magic ball* dari Prasiklus sampai Siklus III adalah sebagai berikut :

Grafik 5. Hasil Kegiatan Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Bounce Magic Ball* Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Dari grafik di atas terlihat peningkatan dari kondisi awal (Prasiklus) sebesar 18,66 % Sebanyak 2 orang anak yang mengalami peningkatan berkembang sangat baik (BSB) ke siklus I sebesar 23,66 % Sebanyak 3 orang anak yang mengalami peningkatan berkembang sangat baik (BSB) ke siklus II

sebesar 47,66 % sebanyak 7 orang anak yang mengalami peningkatan berkembang sangat baik (BSB) sampai pada siklus III sebesar 86 % sebanyak 12 anak yang mengalami peningkatan berkembang sangat baik (BSB). Dari hasil Prasiklus sampai Siklus III menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan sehingga penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dikatakan berhasil.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

Perkembangan kemampuan kreativitas anak melalui permainan bounch magic ball meningkat sangat baik. Sebelum diberikan tindakan atau pra siklus ada 14 %, siklus I menjadi 29 %, pada siklus 2 kemampuan kreativitas anak meningkat menjadi 50 % dan pada siklus 3 ini kemampuan kreativitas anak meningkat sangat baik menjadi 86 %. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di RA Al-Fathin Belawan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka perlu dikemukakan beberapa saran untuk melakukan tindakan selanjutnya yaitu :

1. Guru harus lebih mempunyai ide yang kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan anak sebagaimana aspek pembelajaran anak usia dini belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar.
2. Kegiatan peningkatan kreativitas anak hendaknya dapat menggembirakan anak.
3. Guru diharapkan agar selalu member motivasi dan penguatan kepada anak.
4. Perlunya media yang mendukung jalannya proses pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar dan semangat anak.
5. Hasil karya anak dapat diberi pujian dan hadiah yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*, Jakarta :RinekaCipta. 2009
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*, Jakarta :Rajawali Pers. 2015
- Djamarah, SyaifulBahri. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta :RinekaCipta. 2010
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta :ArRuzz Media. 2012
- Hamzah B, dkk. *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, Jakarta :Bumi Aksara. 2011
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta :Kencana 2013
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan*, Bandung :Cipta Pustaka Media Perintis. 2016
- Muchlis, Masnur. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, Jakarta :Bumi Aksara. 2011
- Mudlofir, Ali. *Desain Pembelajaran Paud, Bandung* : PT Remaja Rosdakarya 2015
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta :RinekaCipta. 2012
- Mursid. *Belajar dan Pembelajaran Paud, Bandung* : PT Remaja Rosdakarya. 2015
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta :Kencana. 2010
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta :Kencana. 2010
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*, Jakarta :Rajawali Pers. 2010
- Sudarma, Momon. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, Jakarta :Rajawali Pers. 2016
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta :Kencana. 2011
- Wardani, IGAK. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta :Universitas Terbuka. 2011
- Chy Ana, Di akses dari <http://manfaat.co.id/manfaat-penelitian> pada tanggal 03 Desember 2016

Dewantimayasari, <http://dewantimayasari.wordpress.com/2012/12/07/pentingnya-pengembangan-kreativitas-sejak-dini/> pada tanggal 14 Desember 2016

Fakhrizal, Di akses dari http://www.jejak_pondidikan.com/2016/09/faktor-pendukung-dan-penghambat.html, pada tanggal 22 Desember 2016

Herminegari, Di akses dari <https://herminegari.wordpress.com/perkualihan/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran> pada tanggal 03 Desember 2016

Ramli, Di akses dari <http://ramlimpd.blogspot.co.id/2010/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>, pada tanggal 03 Desember 2016

Wiki.Kreativitas.Di akses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/kreativitas>. (homepageonline) pada tanggal 03 Desember 2016

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SUMATERA UTARA



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Jenjang : Strata satu (S-I)

Ketua Program Studi : Drs.Zulkarnein Lubis,MA
Dosen Pembimbing : Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

Nama Mahasiswa : Selly Nurul Huda Hutasuhut
Npm : 1301240036
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounch Magic Ball* Pada Kelompok A Di RA Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan

Medan, Maret 2017

Diketahui/Disetujui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Dosen Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA
LAMPIRAN

Juli Maini Sitepu S.Psi, MA

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS PRASIKLUS
RA AL-FATHIN KELOMPOK A

Nama Sekolah : RA Al-Fathin

Alamat : Jl. Ciliwung No. 20

Kelompok : A

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 30 Januari 2017	08.00-10.00 WIB	Rekreasi/ Alat Transfortasi/ Pesawat
II	Selasa, 31 Januari 2017	08.00-10.00 WIB	Rekreasi/ Alat Transfortasi/ Kereta Api
III	Rabu, 01 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Rekreasi/ Alat Transfortasi/ Mobil
IV	Kamis, 02 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Rekreasi/ Alat Transfortasi/ Sampan
V	Jum'at, 03 Feruari 2017	08.00-10.00 WIB	Rekreasi/ Alat Transfortasi/ Baling-baling

Mengetahui

Kepala RA Al-Fathin

Kolabolator

Peneliti

Rustini S.Pd

Hamidah Siagian S.pd

Selly Nurul Huda H

LAMPIRAN

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I RA AL-FATHIN KELOMPOK A

Nama Sekolah : RA Al-Fathin

Alamat : Jl. Ciliwung No. 20

Kelompok : A

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 13 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Binatang/ Serangga/ Lebah
II	Selasa, 14 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Binatang/ Binatang Halal/ Ciput
III	Rabu, 15 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Binatang/ Binatang Buas/ Ular
IV	Kamis, 16 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Binatang/ Binatang Peliharaan/ Kucing
V	Jum'at, 17 Feruari 2017	08.00-10.00 WIB	Binatang/ Binatang Peliharaan/ Burung

Mengetahui

Kepala RA Al-Fathin

Kolabolator

Peneliti

Rustini S.Pd

Hamidah Siagian S.pd

Selly Nurul Huda H

LAMPIRAN

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II

RA AL-FATHIN KELOMPOK A

Nama Sekolah : RA Al-Fathin

Alamat : Jl. Ciliwung No. 20

Kelompok : A

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 20 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Guru
II	Selasa, 21 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Polisi
III	Rabu, 22 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Petani
IV	Kamis, 23 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Dokter
V	Jum'at, 24 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Tukang Bangunan

Mengetahui

Kepala RA Al-Fathin

Kolabolator

Peneliti

Rustini S.Pd

Hamidah Siagian S.Pd

Selly Nurul Huda H

LAMPIRAN

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS III

RA AL-FATHIN KELOMPOK A

Nama : RA Al-Fathin

Alamat : Jl. Ciliwung No. 20

Kelompok : A

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
I	Senin, 27 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Pedagang
II	Selasa, 28 Februari 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Mekanik/Montir
III	Rabu, 01 Maret 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Peternak
IV	Kamis, 02 Maret 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/Supir
V	Jum'at, 03 Maret 2017	08.00-10.00 WIB	Pekerjaan/Jenis Pekerjaan/TukangPangkas

Mengetahui

Kepala RA Al-Fathin

Kolabolator

Peneliti

Rustini S.Pd

Hamidah Siagian S.Pd

Selly Nurul Huda H

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas Di RA AL -FATHIN

Siklus : I

Hari /Tanggal : Senin 13 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounch Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounch

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounch magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounch magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounch magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas
Di RA AL -FATHIN

Siklus : I

Hari /Tanggal : Selasa, 14 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounce Magic
Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce
Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas
Di RA AL -FATHIN

Siklus : I

Hari /Tanggal : Rabu, 15 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounce Magic
Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce
Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas
Di RA AL -FATHIN

Siklus : I

Hari /Tanggal : Kamis, 16 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounce Magic
Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce
Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas
Di RA AL -FATHIN

Siklus : I

Hari /Tanggal : Jumat, 17 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounce Magic
Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce
Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas
Di RA AL -FATHIN

Siklus : II

Hari /Tanggal : Senin 20 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounce Magic
Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce
Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

- Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas
Di RA AL -FATHIN
- Siklus : II
- Hari /Tanggal : Selasa, 21 Februari 2017
- Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounce Magic
Ball
- Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce
Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

8. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
9. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
10. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
11. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
12. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
13. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
14. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas

Di RA AL -FATHIN

Siklus : II

Hari /Tanggal : Rabu, 22 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounch Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounch

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

8. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
9. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounch magic ball.
10. Guru menunjukkan media permainan bounch magic ball.
11. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounch magic.
12. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
13. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
14. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas

Di RA AL -FATHIN

Siklus : II
Hari /Tanggal : Kamis, 23 Februari 2017
Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan
Bounce Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui
Permainan Bounce

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

8. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
9. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
10. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
11. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
12. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
13. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
14. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui
Permainan Botol Bekas

Di RA AL -FATHIN

Siklus : II

Hari /Tanggal : Jumat, 24 Februari 2017
Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan
Bounce Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui
Permainan Bounce

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

8. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
9. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
10. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
11. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
12. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
13. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
14. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui
Permainan Botol Bekas

Di RA AL -FATHIN

Siklus : III

Hari /Tanggal : Senin, 27 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounch Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounch

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

8. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
9. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounch magic ball.
10. Guru menunjukkan media permainan bounch magic ball.
11. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounch magic.
12. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
13. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
14. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas

Di RA AL -FATHIN

Siklus : III

Hari /Tanggal : Selasa, 28 Februari 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounch Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bouch

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

8. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
9. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bouch magic ball.
10. Guru menunjukkan media permainan bouch magic ball.
11. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bouch magic.
12. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
13. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
14. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas

Di RA AL -FATHIN

Siklus : III

Hari /Tanggal : Rabu, 01 Maret 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bouch Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounce magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounce magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounce magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas

Di RA AL -FATHIN

Siklus : III

Hari /Tanggal : Kamis, 02 Maret 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounce Magic

Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounce

Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounch magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounch magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounch magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

Lampiran

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Botol Bekas
Di RA AL -FATHIN

Siklus : III

Hari /Tanggal : Jumat, 03 Maret 2017

Hal yang harus diperbaiki : Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Bounch Magic
Ball

Kegiatan pembelajaran : Untuk Kegiatan Pengembangan Melalui Permainan Bounch
Magic Ball

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru mengajak anak berbaris dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan kembali tentang kreativitas melalui permainan bounch magic ball.
3. Guru menunjukkan media permainan bounch magic ball.
4. Memperhatikan anak dalam kegiatan kreativitas anak melalui permainan bounch magic.
5. Memotivasi anak dengan memberi hadiah dan penghargaan atas kemampuan anak.
6. Memberikan penilaian terhadap kegiatan anak.
7. Memajang hasil karya anak.

LAMPIRA

N

PRA

SIKLUS

LAMPIRA

N

SIKLUS

I

LAMPIRA

N

SIKLUS

II

LAMPIRA

N

SIKLUS

III

LEMBAR REFLEKSI

SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN SIKLUS I

Nama : Selly Nurul Huda Hutasuhut
NPM : 1301240036
Fakultas : Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

Ya sudah sesuai

Hal ini terjadi karena :

Karena dalam proses pembelajaran mengacu pada indikator yang sudah saya tentukan berdasarkan pada kurikulum untuk anak TK/RA.

2. Apakah materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Ya sudah sesuai

Hal ini terjadi karena :

Karena tema ataupun materi yang saya sampaikan berdasarkan tema pada kurikulum dan tingkat perkembangan anak TK/RA.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

Ya sudah sesuai

Hal ini terjadi karena :

Karena dalam membuat dan merancang media pembelajaran, saya sesuaikan dengan indikator yang sudah ditentukan dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak TK/RA.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ?
Anak senang melakukan kegiatan dengan media yang telah ditentukan.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya sudah sesuai

Hal ini terjadi karena :

Karena penilaian yang saya berikan pada anak berdasarkan pada tingkat perkembangan anak yang terdapat pada kurikulum TK/RA.

B. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran sesuai dengan SKH yang saya susun?

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena :

Saya melaksanakannya sesuai dengan RKH yang saya susun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.

2. Apakah kelemahan – kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran , penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak , penggunaan waktu serta penilaian proses dan hasil belajar ?

Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam melaksanakan kegiatan namun perlu saya tingkatkan dalam penggunaan media, penataan dan pengelolaan kelas.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Penggunaan media dan pengelolaan kelas

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Saya akan membuat kegiatan berikutnya, akan tetapi dalam hal penggunaan media, penataan kegiatan dan pengelolaan kelasnya akan saya tentukan dengan cara bervariasi agar anak menjadi senang.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ?

Kekuatan saya yaitu pada penguasaan bahan ajar serta metode yang saya berikan pada anak.

6. Apakah penyebab saya dalam merancang pembelajaran?

Saya sudah memahami isi dari setiap indikator yang sudah saya tentukan dimulai dari kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?

Saya akan tetap mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah saya rencanakan.

8. Hal - hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ?

Hal - hal yang positif yakni anak bersemangat dalam belajar sedangkan hal - hal yang negatif yakni masih ada anak yang dibantu dalam mengerjakan tugas yang diberikan serta tidak tertib.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan ?

jika jawaban ya, alasan saya adalah :

Ya, karena proses pembelajaran yang saya lakukan pada anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta kurikulum TK/RA.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?
(perlakuan saya terhadap anak , cara saya mengatasi masalah , motivasi anak dan sebagainya) ?

Anak sangat senang, karena saya dapat mengatasi masalah yang dihadapi anak dan saya dapat memotivasi anak dalam proses kegiatan.

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan , melaksanakan tugas dengan tepat) ?

Ya, anak dapat memahami penjelasan yang saya berikan, mereka dapat melaksanakannya dengan baik sesuai dengan petunjuk.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Reaksi anak senang, karena hasil karya anak saya pajang .

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya sudah sesuai

Hal ini terjadi karena :

Karena dalam menilai anak saya melihat perkembangan serta hasil karya yang sudah dilaksanakan oleh anak.

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Ya, Meskipun ada beberapa anak yang perlu di bimbing.

Hal ini terjadi karena :

Saya masih perlu mengembangkan kembali indikator yang saya tentukan dengan cara mengulang kembali kegiatan tersebut.

15. Apakah saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Saya telah dapat mengatur dan menggunakan waktu kegiatan dengan baik.

Hal ini terjadi karena :

Sudah saya rencanakan dan waktu kegiatan sudah sesuai dengan metode yang ditentukan.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

Kegiatan penutup yang saya lakukan sudah dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Anak didik melakukan kegiatan sesuai penjelasan yang saya rencanakan dan dilaksanakan sekaligus dan pada kegiatan penutup saya memberikan umpan balik terhadap proses kegiatan dan hasil kegiatan yang dilakukan.

SIKLUS I
LEMBAR PENILAIAN
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG 1)
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa	: Selly Nurul Huda Hutasuhut
NPM	: 1301240036
Tema	: Binatang/ Binatang Ternak
Hari / Tanggal	: Senin, 13 Februari 2017

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat rencana kegiatan (SKH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

INDIKATOR	NILAI				
A. Menentukan tema, Indikator Hasil Belajar serta Mengorganisasikan Materi, Alat dan Sumber	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA / TK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>

	Rata-rata butir A =	4,5
--	---------------------	-----

B. Pengorganisasian Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B =				4,5
C. Merencanakan Penilaian	1	2	3	4	5
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
	Rata-rata butir C =				5
D. Tampilan SKH	1	2	3	4	5

1. Kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
	Rata-rata butir D = <input type="checkbox"/> 5

Nilai : R = $\frac{4,5+4,5+5+5}{4} = 4,75$

4

Belawan, 13 Februari 2017

Diketahui :

KA. RA AL-FATHIN

Praktikan

Kolabolator

Rustini S.Pd

Selly Nurul Huda H

Hamidah Siagian S.Pd

SIKLUS I

LEMBAR PENILAIAN UJIAN

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN MENGAJAR (APKG 2)

KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa	: Selly Nurul Huda H
NPM	: 1301240036
Tema	: Binatang / Binatang Ternak
Hari / Tanggal	: Senin, 13 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
2. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, dan klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5

6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="4"/> <input type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="4"/> <input type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
	Rata-rata butir A = <input type="checkbox" value="4,5"/>
B. Mengelola interaksi edukatif	1 2 3 4 5
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
4. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="4"/> <input type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
6. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="4"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="checkbox" value="4,6"/>

C. Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata Butir C =				<input type="checkbox" value="4,4"/>
D. Melaksanakan Penilaian	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
	Rata-rata butir D =				<input type="checkbox" value="5"/>
E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>

2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
4. Keefektifan pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
	Rata-rata butir E = <input type="checkbox"/> 4,5

Nilai : $R = \frac{4,5+4,6+4,4+5+4,5}{5} = 4,6$

5

Belawan, 13 Februari 2014

Diketahui :

KA. RA AL-FATHIN

Praktikan

Kolabolator

Rustini S.Pd

Selly Nurul Huda H

Hamidah Siagian S.Pd

SIKLUS III

LEMBAR PENILAIAN

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG 1)

KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa	: Selly Nurul Huda Hutasuhut
NPM	: 1301240036
Tema	: Pekerjaan/ Jenis Pekerjaan
Hari / Tanggal	: Senin, 27 Februari 2017

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat rencana kegiatan (SKH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

INDIKATOR	NILAI				
A. Menentukan tema, Indikator Hasil Belajar serta Mengorganisasikan Materi, Alat dan Sumber	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA / TK	<input type="checkbox"/> 5				
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/> 5				
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/> 5				
4. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/> 5				

	Rata-rata butir A =	<input type="text" value="5"/>
--	---------------------	--------------------------------

B. Pengorganisasian Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text"/>
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
	Rata-rata butir B =				<input type="text" value="4,5"/>
C. Merencanakan Penilaian	2	2	3	4	5
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
	Rata-rata butir C =				<input type="text" value="5"/>
D. Tampilan SKH	1	2	3	4	5

1. Kebersihan dan kerapian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 5
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 5
	Rata-rata butir D = <input type="text"/> 5

$$\text{Nilai : } R = \frac{5+4,5+5+5}{4} = 4,875$$

4

Belawan, 20 Februari 2017

Diketahui :

KA. RA AL-FATHIN

Praktikan

Kolabolator

Rustini S.Pd

Selly Nurul Huda H

Hamidah Siagian S.Pd

SIKLUS III
LEMBAR PENILAIAN
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG 2)
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa	: Selly Nurul Huda Hutasuhut
NPM	: 1301240036
Tema	: Pekerjaan/ Jenis Pekerjaan
Hari / Tanggal	: Senin, 20 Februari 2017

INDIKATOR	NILAI				
A. Melakukan kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan tugas rutin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
2. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="4"/>	<input type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, dan klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="5"/>

6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="4"/> <input type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
	Rata-rata butir A = <input type="checkbox" value="4,6"/>
B. Mengelola interaksi edukatif	1 2 3 4 5
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
4. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="4"/> <input type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="5"/>
6. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox" value="4"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="checkbox" value="4,6"/>

C. Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan pembelajaran	1 2 3 4 5
1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
	Rata-rata Butir C = <input type="checkbox"/> 4,6
D. Melaksanakan Penilaian	1 2 3 4 5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
	Rata-rata butir D = <input type="checkbox"/> 5
E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran	1 2 3 4 5
2. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5

2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
4. Keefektifan pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5
	Rata-rata butir E = <input type="checkbox"/> 5

Nilai : $R = \frac{5+4,6+4,6+5+5}{5} = 4,76$

5

Belawan, 27 Februari 2017

Diketahui :

KA. RA AL-FATHIN

Praktikan

Kolabolator

Rustini S.Pd

Selly Nurul Huda H

Hamidah Siagian S.Pd

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS I

RK	Hari/	Tema/Sub	KEGIATAN
-----------	--------------	-----------------	-----------------

H Ke	Tanggal	Tema/ Tema Spesifik	Awal	Inti	Akhir
I	Senin, 13 February 2017	Binatang/ Serangga/ Lebah	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan lebah ciptaan Allah (Pai2) • Mendengarkan cerita tentang lebah (Bhs 6) • Menirukan gerakan lebah terbang (Fmk 01) 	<ul style="list-style-type: none"> • Melingkari gambar lebah (Kog 12) • Mencocok pola gambar lebah (Fmh38) • Membuat bentuk lebah dari permainan bounch magic ball (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
II	Selasa, 14 February 2017	Binatang/ Binatang Halal/ Ciput	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan 5 nama nabi (Pai 6) • Berjalan maju seperti ciput (Fmk 20) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar ciput (Bhs 38) • Menghubungkan gambar ciput dengan kata (Kog 34) • Membuat bentuk Ciput dari permainan bounch magic ball (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
III	Rabu, 15 February 2017	Binatang/ Binatang Buas/ Ular	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, 	<ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan kata ular (Bhs 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengula

			<p>dan Berdoa (Ask1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al – Rasyid (Allah Maha Pintar) (Pai4) • Menirukan gerakan ular merayap (Fmk 01) 	<p>39)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meniru pola ular (Kog 19) • Membuat bentuk ular dari permainan bounch magic ball (Fmh41) 	<p>ng materi yang telah di ajarkan (Bhs 29)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) Pulang (Ask 32)
IV	Kamis, 16 February2017	Binatang/ Binatang Peliharaan/ Kucing	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan huruf hijaiyah (Pai 9) • Menirukan suara kucing (Bhs 34) • Berjalan sambil merangkak seperti kucing (Fmk 20) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi tanda < , >, dan = pada gambar kucing (Kog12) • Menggunting gambar kucing (Fmh39) • Membuat bentuk kucing dari permainan bounch magic ball (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulas materi yang telah di ajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
V	Jum'at, 17 February 2017	Binatang/ Peliharaan/ Burung	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menghafal hadist Annajo patu minal iman (Kebersihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar burung (Bhs 38) • Melingkari gambar burung (Kog 15) • Membuat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulas materi yang telah di ajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa

			sebagian dari iman) (Pai 13) • Meniru gerakan burung terbang (Fmk 01)	bentuk burung dari permainan bounch magic ball (Fmh41)	(Ask 2) • Salam (Ask 19) Pulang (Ask 32)
--	--	--	---	--	--

Mengetahui Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

RA AL – FATHIN

(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS II

RK H Ke	Hari/ Tanggal	Tema/Sub Tema/ Te ma Spesifik	KEGIATAN		
			Awal	Inti	Akhir
I	Senin, 20 February 20 17	Pekerjaan/ Jenis Pekerjaan/ Guru	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan 5 rukun islam (Pai 2) • Berjalan sambil membawa buku (Fmk 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru kalimat “Guru sedang menulis” (Bhs 11) • Menjumlah banyak pulpen dan menebalkan angkanya (kog 27) • Membuat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19)

			20)	bentuk huruf “A “ dari permainan bounch magic ball (Fmh 41)	• Pulang (Ask 32)
II	Selasa, 21 February2017	Pekerjaan/ Jenis pekerjaan/ Polisi	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan “ Al – ghoni “ (Allah maha kaya) (Pai 4) • Berlari dan melompat sambil meniup semprit (Fmk 12) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan Huruf “P” pada gambar polisi (Bhs 39) • Membuat bentuk mobil dari permainan bounch magic ball (Fmh 41) • Melingkari gambar pistol (Kog 15) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
III	Rabu, 22 February2017	Pekerjaan/ jenis pekerjaan/ Petani	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menghafal surat Al – Fiil (Pai12) • Memanjat, bergantung, dan berayun (fmh4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan gambar cangkul dengan kata (Bhs 32) • Mengurutkan gambar cangkul dari yang besar ke cangkul yang kecil (Kog 21) • Membuat bentuk cangkul dari permainan bounch magic 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) Pulang (Ask 32)

				ball (Fmh41)	
IV	Kamis, 23 February 20 17	Pekerjaan/ jenis pekerjaan/ Dokter	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Membaca hadist “Kebersihan sebagian dari iman (Pai 13) • Bercerita tentang pengalaman saat mengunjungi Rumah Sakit (Bhs 15) • Berlari mencari makanan berbentuk obat (Fmk 11) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar botol obat (Kog 19) • Menggunting gambar botol obat (Fmh39) • Membuat obat berbentuk segitiga dari permainan bounch magic ball (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
V	Jum'at, 24 February 2017	Pekerjaan/ jenis pekerjaan/ Tukang Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan 5 malaikat dan tugasnya (Pai 05) • Menirukan gerakan pak tukang menggergaj 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung jumlah paku dan melingkari angka (Kog 33) • Mencocok gambar paku (Fmh38) • Membuat bentuk paku dari permainan bounch magic 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) Pulang (Ask 32)

			i (Fmk 3)	ball (Fmh41)	
--	--	--	-----------	--------------	--

Mengetahui Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

RA AL – FATHIN

(Rustini S.Pd)

(Hamidah Siagian S.Pd)

(Selly Nurul Huda H)

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS III

RK H Ke	Hari/ Tanggal	Tema/Sub Tema/Tema Spesifik	KEGIATAN		
			Awal	Inti	Akhir
I	Senin, 27 February 2017	Pekerjaan/ Jenis Pekerjaan/ Pedagang	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menghafal surat Al – Maun (Pai 12) • Merjalan sambil membawa beban di keranjang (Fmk 20) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan tulisan”Ped agang Asongan”(Bhs 39) • Menghubun gkan gambar bakso dengan kata (Kog 34) • Membuat bentuk bakso dari permainan bounch magic ball (Fmh 41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengul ang materi yang telah di ajarkan (Bhs 29) • Bernyan yi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
II	Selasa, 28 February2 017	Pekerjaan/ Jenis pekerjaan/ Mekanik/ Montir	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan huruf hijaiyah (Pai 	<ul style="list-style-type: none"> • Melingkari setiap kata berawalan huruf M (Bhs 21) • Membuat bentuk ban 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengul ang materi yang telah di ajarkan (Bhs 29)

			<p>9)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melompat dengan tali (Fmk7) • Bersyukur atas kelebihan yang dicapai (Ask6) 	<p>mobil dari permainan Bounch magic ball (Fmh41)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggantung bentuk kunci pas (Fmh 39) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
III	Rabu, 01 Maret 2017	Pekerjaan/ jenis pekerjaan/ Peternak	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menghafal surat An Nasr (Pai 12) • Mengekspresikan gerakan dengan lincih diiringi lagu "Anak Gembala" (Fmk13) • Menyanyi lagu tentang ayam (Bhs19) 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru pola ayam (Kog 19) • Meronce dengan manic-manik (Fmh 36) • Membuat bentuk ayam dari permainan bounch magic ball (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
IV	Kamis, 02 Maret 2017	Pekerjaan/ jenis pekerjaan/ Supir	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan 5 nama Malaikat dan tugasnya. (Pai 5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencocok gambar supir (Fmh38) • Membuat huruf S pada gambar supir (Bhs 41) • Membuat bentuk kata 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan

			<ul style="list-style-type: none"> • Meloncat melewati bangku (Fmk 9) • Selalu bersikap ramah dengan orang banyak (Ask15) 	<p>supir dari permainan bounch magic ball (Fmh 41)</p>	<p>Berdoa (Ask 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
V	Jum'at, 03 Maret 2017	Pekerjaan/ jenis pekerjaan/Tukang Pangkas	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan huruf hijaiyah (Pai 9) • Melempar bola ketempat yang ditentukan (Fmk 17) • Mendengar cerita sederhana (Bhs 6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung dan membuat angka pada gambar sisir (Kog 27) • Merobek gambar sisir (Fmh 40) • Membuat bentuk sisir dari permainan bounch magic ball (Fmh 41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 29) Pulang (Ask 32)

Mengetahui Kepala Sekolah

Peneliti

Teman Sejawat

RA AL - FATHIN

(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Binatang
 HARI/TANGGAL : Senin, 13 Februari 2017
 SUB TEMA : Serangga
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Lebah
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan beberapa ciptaan allah (Pai 3) • Mendengar cerita sederhana (Bhs6) • Menirukan gerakan binatang peliharaan, binatang 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri <p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan lebah ciptaan allah • Mendengarkan cerita tentang lebah • Menirukan gerakan lebah terbang <p>II. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melingkari gambar lebah 	Tamborin Tamborin - Buku Lks, Pensil, dan setip Lks, pensil, dan setip	Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian Tugas Pemberian Tugas	Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Unjuk kerja	
				Penugasan	
				Penugasan	
Hasil					

<p>yang dapat terbang (Fmk 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman menurut ciri-ciri tertentu (Kog 12) • Mencocok dengan pola buatan guru (Kog 27) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough / tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencocok pola gambar lebah • Membuat bentuk lebah dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demontrasi</p>	<p>Karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	--	---	---	--

<p>menjawab pertanyaan (Bhs 29)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32) 					
--	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al- Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Binatang
 HARI/TANGGAL : Selasa, 14 Februari 2017
 SUB TEMA : Binatang Halal
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Ciput
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan beberapa nama nabi dan rasul allah (Pai 6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri <p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan 5 nama nabi • Berjalan maju seperti ciput 	Tambori n Tambori n - Lks, Pensil,	Demonstrasi	Observasi	
			Demonstrasi	Observasi	
			Demonstrasi	Observasi	
			Demonstrasi	Unjuk kerja	
				Penugasan	

<ul style="list-style-type: none"> • Berjalan maju pada garis lurus (Fmk 20) • Menjiplak huruf (Bhs 38) • Menhubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda (Kog 34) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough / tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah 	<p>II. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar ciput • Menghubungkan gambar Ciput dengan kata • Membuat bentuk Ciput dari permainan bounch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>dan setiap Lks, pensil, dan setiap</p> <p>Bounch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Penugasan</p> <p>Hasil Karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	--	---	--	--	--

kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
---	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al- Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Binatang
HARI/TANGGAL : Rabu, 15 Februari 2017
SUB TEMA : Binatang Buas
SEMESTER/MINGGU : II
TEMA SPESIFIK : Ular
KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan asmaul husna (Pai4) • Menirukan gerakan binatang 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan Al – Rasyid (Allah Maha Pintar) • Menirukan gerakan ular merayap 	Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		-	Demonstrasi	Unjuk kerja	
		-	Demonstrasi	Penugasan	
		Lks,			

<p>peliharaan, bina tang yang dapat terbang (Fmk 01)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan huruf (Bhs 39) • Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk (Kog 19) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough / tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiata (Ask 2) • Terbiasa 	<p>II. KEGIATA INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan kata ular • Meniru pola ular • Membuat bentuk Ular dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Pensil, dan setip</p> <p>Lks, pensil, dan setip</p> <p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Penugasan</p> <p>Hasil Karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	---	--	--	--

mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
--	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al- Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Binatang
 HARI/TANGGAL : Kamis, 16 Februari 2017
 SUB TEMA : Binatang Peliharaan
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Kucing
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan huruf hijaiyah (Pai9) • Menirukan berbagai bunyi / suara tertentu (Bhs 34) • Berjalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan huruf hijaiyah • Menirukan suara kucing • Berjalan sambil merangkak seperti kucing II. KEGIATAN INTI (60 Menit) • Memberi tanda < 	Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
			Tamborin	Demonstrasi	
		-	Demonstrasi	Observasi	
		-	Demonstrasi	Unjuk Kerja	
		Lks, Pensil, dan setip	Demonstrasi	Penugasan	
		Lks,	Pemberian Tugas	Penugasan	

<p>maju pada garis lurus (Fmk 20)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman menurut ciri-ciri tertentu (Kog12) • Menggantung bebas (Fmh 39) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough / tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab 	<p>, > dan = pada gambar kucing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggantung gambar kucing • Membuat bentuk Kucing dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>pensil, dan setip</p> <p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Hasil Karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	--	---	---	---	--

<p>pertanyaan (Bhs 29)</p> <ul style="list-style-type: none">• Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2)• Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19)• Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
---	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al- Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Binatang
HARI/TANGGAL : Jumat, 17 Februari 2017
SUB TEMA : Binatang Peliharaan
SEMESTER/MINGGU : II
TEMA SPESIFIK : Burung
KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none">• Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30)• Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1)• Menghafal beberapa hadist sederhana	<ul style="list-style-type: none">• Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) <ul style="list-style-type: none">• Salam, Bernyanyi, dan Berdoa• Menghafal hadist Annajo Patu Minal	Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		-	Demonstrasi	Observasi	
		-	Demonstrasi	Unjuk	

<p>(Pai13)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan binatang peliharaan, binatang yang dapat terbang (Fmk 01) • Menjiplak huruf (Bhs 38) • Menggelompokkan benda yang sama (Kog 15) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough / tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiata 	<p>Iman (Kebersihan sebagian dari iman)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan burung <p>II. KEGIATA INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar burung • Melingkari gambar burung • Membuat bentuk Ular dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Lks, Pensil, dan setip</p> <p>Lks, pensil, dan setip</p> <p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>si</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Kerja</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Hasil Karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	---	--	--	--	--

(Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
--	--	--	--	--	--

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan

HARI/TANGGAL : Senin, 20 Februari 2017

SUB TEMA : Jenis Pekerjaan

SEMESTER/MINGGU : II

TEMA SPESIFIK : Guru

KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan 5 aspek rukun islam (Pai 2) • Berjalan maju pada garis lurus (Fmk 20) 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan 5 rukun islam • Berjalan sambil membawa buku II. KEGIATAN INTI (60 Menit) • Meniru kalimat “Guru sedang menulis” 	<ul style="list-style-type: none"> Tamborin Tamborin - Buku Lks, Pensil, dan setip Lks, 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian Tugas 	Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Unjuk kerja	
				Penugasan	
				Penugasan	

<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana (Bhs 11) • Membilang banyak benda 1 sampai 10 (Kog 27) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough / tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjumlah banyak pulpen dan menebalkan angkanya • Membuat bentuk huruf “ A “ dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>pensil, dan setip</p> <p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demontrasi</p>	<p>Hasil Karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	--	---	--	---	--

membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
--	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al- Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan
HARI/TANGGAL : Selasa, 21 Februari 2017
SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
SEMESTER/MINGGU : II
TEMA SPESIFIK : Polisi
KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan Asmaul Husna (Pai4) • Berlari sambil melompat (Fmk12) 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan “ Al – ghoni “ (Allah maha kaya) • Berlari dan melompat sambil meniup 	Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		-	Demonstrasi	Observasi	
		Peluit	Demonstrasi	Unjuk kerja	
		Lks, Pensil,			

<ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan huruf “P” pada gambar polisi (Bhs 39) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough / tanah liat (Fmh 41) • Menggelompokkan benda yang sama (Kog 15) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat 	<p style="text-align: center;">semprit</p> <p>II. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan Huruf “P” pada gambar polisi • Membuat bentuk mobil dari permainan bouch magic ball • Melingkari gambar pistol <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>dan setiap</p> <p>Bouch magic ball</p> <p>Lks, pensil, dan setiap</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Penugasan</p> <p>Hasil Karya</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	---	---	--	---	--

dan pulang sekolah (Ask 32)					
-----------------------------------	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al – Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan
 HARI/TANGGAL : Rabu, 22 Februari 2017
 SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Petani
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-Quran (Pai12) • Memanjat, bergantung, berayun (Fmk4) • Menghubungkan gambar benda dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menghafal surat Al – Fiiil • Memanjat, bergantung, dan berayun II. KEGIATA INTI (60 Menit) • Menghubungkan gambar cangkul dengan kata • Mengurutkan gambar cangkul dari yang besar ke cangkul yang 	<ul style="list-style-type: none"> Tamborin Tamborin - Ayunan, bola dunia Lks, Pensil, dan setip Lks, pensil, dan setip 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian Tugas Pemberian Tugas Pemberian Tugas 	Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Unjuk kerja	
				Penugasan	
				Penugasan	
				Hasil Karya	

<p>kata (Bhs 32)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya (Kog 21) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat 	<p>kecil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk cangkul dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--	---	--	--

dan pulang sekolah (Ask 32)					
-----------------------------------	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al – Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan
 HARI/TANGGAL : Kamis, 23 Februari 2017
 SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Dokter
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menghafalkan beberapa hadist sederhana (Pai13) • Menceritakan pengalaman/kegiatan secara sederhana (Bhs 15) • Berlari cepat (Fmk 11) • Meniru pola dengan menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri <p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Membaca hadist “Kebersihan sebagian dari iman • Bercerita tentang pengalaman saat mengunjungi Rumah Sakit • Berlari mencari makanan berbentuk obat <p>II. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p>	Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		Tamborin	Demonstrasi	Observasi	
		-	Demonstrasi	Observasi	
		-	Demonstrasi	Observasi	
		Bombom	Demonstrasi	Unjuk kerja	
		Lks, Pensil, dan setip	Pemberian Tugas	Penugasan	
Lks, pensil, dan setip	Pemberian Tugas	Penugasan			

<p>berbagai bentuk (Kog 19)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggantung bebas • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar botol obat • Menggantung gambar botol obat • Membuat obat berbentuk segitiga dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tambori</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Hasil Karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	--	---	--	---	--

a
n
,
2
3

F
e
b
r
u
a
r
i

2
0
1
7

**Kepala RA Al – Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
S.Pd)**

**(Hamidah Siagian)
(Selly Nurul Huda H)**

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan

HARI/TANGGAL

: Jumat, 24 Februari 2017

SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
SEMESTER/MINGGU : II

TEMA SPESIFIK : Tukang Bangunan
KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan beberapa nama malaikat dan tugasnya (Pai05) • Menirukan gerakan pesawat terbang (Fmk 3) • Meniru lambangan bilangan 1 sampai 10 (Kog 33) • Mencocok dengan pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri <p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan 5 malaikat dan tugasnya • Meniru gerakan pak tukang menggergaji <p>II. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung jumlah paku dan melingkari angka • Mencocok gambar paku • Membuat bentuk paku dari permainan bounch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tamborin Tamborin - Rol atau penggaris Lks, Pensil, dan setip Lks, pensil, dan setip Bounch magic ball Air, 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian Tugas Pemberian Tugas Pemberian Tugas Demonstrasi 	Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Unjuk kerja	
				Penugasan	
				Penugasan	
				Hasil Karya	
				Observasi	
				Observasi	

<p>buatan guru (Fmh 38)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	--	---	--	--	--

(Ask 32)					
----------	--	--	--	--	--

**Kepala Ra AI – Fathin
Praktikan**

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

Teman Sejawat

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan

HARI/TANGGAL : Senin, 27 Februari 2017

SUB TEMA : Jenis Pekerjaan

SEMESTER/MINGGU : II

TEMA SPESIFIK : Pedagang

KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN		
				Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menghafal beberapa surat pendek dalam Al-quran (Pai12) • Berjalan maju pada garis lurus (Fmk 20) • Menebalkan huruf (Bhs 39) • Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (Kog 34) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri 	Tambo rin	Demonst rasi	Observa si		
	<p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa 	Tambo rin	Demonst rasi	Observa si		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menghafal surat Al – Maun 	-	Demonst rasi	Observa si		
	<ul style="list-style-type: none"> • Merjalan sambil membawa beban di keranjang 	Keranj ang sampah dan bola	Demonst rasi	Unjuk kerja		
	<p>II. KEGIATA INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan tulisan”Peda 	Lks, Pensil, dan setip	Pemberia n Tugas	Penugas an		
			Pemberia n Tugas	Penugas an		
			Lks, pensil, dan	Pemberia n Tugas	Hasil Karya	

<p>dough/tanah liat (Fmh 41)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32) 	<p>gang Asongan”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan gambar bakso dengan kata • Membuat bentuk bakso dari permainan bounch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>setip</p> <p>Bounch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tambo rin</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	---	---	--	--

**Kepala Ra Al-Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan
HARI/TANGGAL : Selasa, 28 Februari 2017
SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
SEMESTER/MINGGU : II
TEMA SPESIFIK : Mekanik / Montir
KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan huruf-huruf hijaiyah (Pai 9) • Melompat dengan tali (Fmk 7) • Bersyukur atas kelebihan dan prestasi yang dicapai (Ask 6) • Menyebutkan kata-kata yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan huruf hijaiyah • Melompat dengan tali • Bersyukur atas kelebihan yang dicapai II. KEGIATAN INTI (60 Menit) • Melingkari setiap kata berawalan huruf M • Membuat bentuk ban mobil dari permainan Bouch magic ball • Menggunting 	<ul style="list-style-type: none"> Tamborin Tamborin - Tali Plastik - Lks, Pensil, dan setip Bouch magic ball Lks, pensil, dan setip Air, 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian Tugas Pemberian Tugas Pemberian Tugas Demonstrasi 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Observasi Observasi Unjuk kerja Observasi Penugasan Hasil karya Penugasan Observasi Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> 1

<p>mempunyai suku kata awal yang sama (Bhs 21)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Menggantung bebas (Fmh 39) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan 	<p>bentuk kunci pas</p> <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demontrasi</p>	<p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	---	---	--	--

<p>n salam (Ask 19)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32) 					
--	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al -Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan
 HARI/TANGGAL : Rabu, 01 Maret 2017
 SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Peternak
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menghafal beberapa surat pendek dalam Al-quran (Pai 12) • Mengexpresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menghafal surat An Nasr • Mengekspresikan gerakan dengan lincah diiringi lagu "Anak Gembala" II. KEGIATAN INTI (60 Menit 	Tamborin Tamborin - Tep dan kaset Lks, Pensil, dan setip	Demonstras Demonstras Demonstras Pemberian Tugas	Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Unjuk kerja	
				Penugasan	
				Hasil karya	

<p>dan lincah (Fmk 13)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk (kog 19) • Meronce dengan manik – manik(Fmh36) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiata (Ask 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru pola ayam • Meronce dengan pipet • Membuat bentuk ayam dari permainan bouch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Pipet dan benang</p> <p>Bouch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none">• Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19)• Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
--	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al –Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan
 HARI/TANGGAL : Kamis, 02 Maret 2017
 SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Supir
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan beberapa nama malaikat dan tugasnya (Pai 05) • Meloncat dengan rintangan (Fmk9) • Selalu 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri <p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan 5 nama Malaikat dan tugasnya • Meloncat melewati bangku • Selalu bersikap ramah dengan orang banyak <p>II. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocok gambar supir 	<ul style="list-style-type: none"> Tamborin Tamborin - Bangku - Lks, Pensil, dan setip Lks, Pensil, dan setip 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian Tugas Pemberian Tugas 	Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Unjuk kerja	
				Observasi	
				Penugasan	
				Penugasan	
				Hasil karya	

<p>bersikap ramah (Ask 15)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocok dengan pola buatan guru (Fmh 38) • Membuat huruf (Bhs 41) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat huruf S pada gambar supir • Membuat bentuk ayam dari permainan bounch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Bounch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demontrasi</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	---	---	--	--

kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
---	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al-Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Pekerjaan
 HARI/TANGGAL : Jumat, 03 Maret 2017
 SUB TEMA : Jenis Pekerjaan
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMA SPESIFIK : Tukang pangkas
 KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menyebutkan huruf hijaiyah (Pai9) • Melempar dengan berbagai 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri <p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menyebutkan huruf hijaiyah • Melempar bola ketempat yang ditentukan • Mendengar cerita sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Tamborin Tamborin - Bola - Lks, Pensil, dan setip 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian 	Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Unjuk kerja	
				Observasi	
				Penugasan	
Penugasan					

<p>media (Fmk9)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan cerita sederhana (Bhs 6) • Membilang banyak benda dari 1 sampai 10 (Kog 27) • Merobek kertas (Fmh 40) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah 	<p>II. KEGIATAN INTI (60 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung dan membuat angka pada gambar sisir • Merobek gambar sisir • Membuat bentuk sisir dari permainan bounch magic ball <p>III. KEGIATAN ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Lks, Pensil, dan setiap Bounch magic ball</p> <p>Air, Serbet, Bekal anak</p> <p>Perosotan, Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Tugas Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	---	---	---	---	--

kegiatan (Ask 2) • Terbiasa mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
---	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al -Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) PRASIKLUS

RK H Ke	Hari/ Tanggal	Tema/Sub Tema/Tema Spesifik	KEGIATAN		
			Awal	Inti	Akhir
I	Senin, 30 Januari 2017	Rekreasi/Alat transportasi/ Pesawat	<ul style="list-style-type: none">• Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1)• Menghafal doa naik kendaraan (Pai24)• Menirukan gerakan pesawat (Mk 12)• Memberi keterangan tentang pesawat (Bhs 17)	<ul style="list-style-type: none">• Melingkari gambar pesawat (Kog12)• Mencocok pola gambar pesawat (Fmh38)• Membuat bentuk pesawat dari leggo (Fmh41)	<ul style="list-style-type: none">• Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29)• Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2)• Salam (Ask 19)• Pulang (Ask 32)
II	Selasa, 31 Januari 2017	Rekreasi/Alat Transportasi / Kereta Api	<ul style="list-style-type: none">• Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1)• Menghafal kalimat thoyyibah	<ul style="list-style-type: none">• Menjiplak gambar kereta api (Bhs38)• Menghubungkan gambar kereta api dengan kata	<ul style="list-style-type: none">• Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29)• Bernyanyi

			<p>(Pai 31)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan suara kereta api berjalan (Bhs 8) • Menirukan gerakan kereta api berjalan (Mk 12) 	<p>(Kog 34)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk kereta api dari leggo (Fmh41) 	<p>i dan Berdoa (Ask 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)
III	Rabu, 01 Januari 2017	Rekreasi/Alat Transfortasi / Mobil	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menghafal dua kalimat syahadat (Pai16) • Berjalan Zig –Zag (Fmk 12) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan kata mobil (Bhs 39) • Meniru pola mobil (Kog 19) • Membuat bentuk mobil dari leggo (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) Pulang (Ask 32)
IV	Kamis, 02 Januari 2017	Rekreasi/Alat Transfortasi / Sampan	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menyebutkan huruf hijaiyah (Pai 9) • Memberi keterangan tentang sampan (Bhs 17) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membilang banyak benda 1 sampai 10 (Kog27) • Menggunting gambar sampan (Fmh39) • Membuat bentuk sampan dari leggo (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam (Ask 19) • Pulang (Ask 32)

			<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan mendayung sampan (Fmk 12) 		
V	Jum'at, 03 Januari 2017	Rekreasi/ Alat Transfortasi / Baling-baling	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa (Ask1) • Menghafal hadist Annajo patu minal iman (Kebersihan sebagian dari iman) (Pai 13) • Berjalan mundur sambil membawa baling-baling (Fmk 02) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar baling-baling (Bhs 38) • Melingkari gambar baling-baling (Kog 15) • Membuat bentuk baling-baling dari leggo (Fmh41) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah diajarkan (Bhs 29) • Bernyanyi dan Berdoa (Ask 2) • Salam Pulang (Ask 32)

Mengetahui Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

RA AL – FATHIN

(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)

(Hamidah Siagian S.Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

TEMA : Rekreasi
HARI/TANGGAL : Senin, 30 Januari 2017
SUB TEMA : Alat Transfortasi
SEMESTER/MINGGU : II
TEMA SPESIFIK : Pesawat
KELOMPOK : A

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alat Dan Sumber Belajar	METODE	PENILAIAN	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengikuti tata dan aturan sekolah (Ask 30) • Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan (Ask 1) • Menghafal doa sehari-hari (Pai24) • Menirukan gerakan (Fmk12) • Memberi keterangan tentang suatu hal (Bhs 17) • Membilang banyak benda dari 	<ul style="list-style-type: none"> • Baris, salam dan ikrar santri I. KEGIATAN AWAL (± 30 Menit) • Salam, Bernyanyi, dan Berdoa • Menghafal doa naik kendaraan • Menirukan gerakan pesawat • Memberi keterangan tentang pesawat II. KEGIATAN INTI (60 Menit • Melingkari gambar pesawat • Mencocok pola gambar pesawat • Membuat bentuk pesawat dari leggo III. KEGIATAN 	<ul style="list-style-type: none"> Tamborin Tamborin - Bola - Lks, Pensil, dan setip Lks, Pensil, dan setip Bounch magic ball Air, Serbet, Bekal anak 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Pemberian Tugas Pemberian Tugas Pemberian Tugas Demonstrasi 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Observasi Observasi Unjuk kerja Observasi Penugasan Penugasan Hasil karya Observasi Observasi Percakapa 	

<p>1 sampai 10 (Kog 27)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merobek kertas (Fmh 40) • Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan play dough/tanah liat (Fmh 41) • Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan (Ask 1,2) • Terbiasa berhenti bermain pada waktunya (Ask 33) • Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bhs 29) • Terbiasa membaca doa sesudah kegiatan (Ask 2) • Terbiasa 	<p>ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa sebelum makan, Makan dan berdoa sesudah makan • Bermain Bebas di Halaman <p>IV. KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah di ajarkan • Bernyanyi dan Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Perosotan , Ayunan, dll</p> <p>Tamborin</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Domonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demontrasi</p>	<p>n</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--	---	---	--

mengucapkan salam (Ask 19) • Tepat waktu saat berangkat dan pulang sekolah (Ask 32)					
--	--	--	--	--	--

**Kepala Ra Al -Fathin
Praktikan**

Teman Sejawat

**(Rustini S.Pd)
(Selly Nurul Huda H)**

(Hamidah Siagian S.Pd)















