

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN
MENGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING*
DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI
KECAMATAN MEDAN DENAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**MARLINA
NPM : 1501240042P**

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



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

LEMBAR PENGESAHAN
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN
MENGGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING* DI RA
FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI KECAMATAN
MEDAN DENAI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam

Oleh

MARLINA
NPM:1501240042P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Dosen Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017

SURAT KETERANGAN ORISINIL



Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marlina

NPM : 1501240042P

Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING* DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI”** Merupakan karya asli saya, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiatisme maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Februari 2017
Hormat saya

Marlina

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga)
Hal : Skripsi a.n. Marlina

Yang Terhormat Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
di Medan

Assalamu alaikum wr..wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Marlina yang berjudul: “**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING* DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI**” maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang Munaqasyah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah saya sampaikan atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih

Wassalamu’alaikum wr.wb

Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

Nama : Marlina

NPM : 1501240042P

Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak dengan Menggunakan Metode *Brainstorming* di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai**

Medan Februari 2017

**DISETUJUI OLEH
PEMBIMBING**

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

KETUA JURUSAN

Drs. Zulkarnein lubis, MA

DEKAN

DR. Muhammad Qorib, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400

Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : PGRA
Jenjang : S1 (Strata Satu)
Ketua Program Studi : Drs. Zulkarnein Lubis, MA
Dosen Pembimbing : Drs. Zulkarnein Lubis, MA

Nama Mahasiswa : Marlina
NPM : 1501240042P
Program Studi : PGRA
Judul Skripsi :
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE BRAINSTORMING DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan

Medan Februari 2017

Diketahui/disetujui
Dekan

Ketua Program Studi

Pembimbing

DR. Muhammad Qorib, MA

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN
MENGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING*
DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI
KECAMATAN MEDAN DENAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

MARLINA
NPM: 1501240042P

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



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

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN
MENGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING*
DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI
KECAMATAN MEDAN DENAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

MARLINA
NPM: 1501240042P

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



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

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN
MENGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING*
DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI
KECAMATAN MEDAN DENAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**MARLINA
NPM: 1501240042P**

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

DOSEN PEMBIMBING

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Cara Memecahkan Masalah	4
E. Hipotesis Tindakan	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II: LANDASAN TEORETIS	7
A. Kemampuan Bercerita Anak	7
1. Pengertian Kemampuan Bercerita Anak	7
2. Tujuan Bercerita	8
3. Karakteristik Perkembangan Bercerita pada Anak	9
4. Perkembangan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun	10
5. Faktor-faktor Mempengaruhi Kemampuan Bercerita	11
B. Metode <i>Brainstorming</i>	12
1. Pengertian Metode <i>Brainstorming</i>	12
2. Tahap-tahap Pelaksanaan Metode <i>Brainstorming</i>	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Brainstorming</i>	14
BAB III: METODE PENELITIAN	16
A. Setting Penelitian	16
1. Tempat Penelitian	16
2. Waktu Penelitian	16

3. Siklus Penelitian	16
B. Persiapan PTK.....	16
C. Subjek Penelitian.....	16
D. Sumber Data.....	17
1. Anak	17
2. Guru	17
3. Teman Sejawat.....	17
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	18
1. Teknik Pengumpulan Data.....	18
2. Alat Pengumpulan Data	18
F. Indikator Kinerja	20
1. Anak	20
2. Guru.....	20
G. Teknik Analisis Data	20
1. Data Kuantitatif.....	20
2. Data Kualitatif.....	21
H. Prosedur Penelitian.....	21
1. Prasiklus	21
2. Siklus 1.....	21
a. Perencanaan	21
b. Pelaksanaan	22
c. Pengamatan	22
d. Analisis.....	22
e. Refleksi	23
3. Siklus 2.....	23
a. Perencanaan	23
b. Pelaksanaan.....	23
c. Analisis	23
d. Pengamatan	23
e. Refleksi	23
4. Siklus 3.....	23

a. Perencanaan	23
b. Pelaksanaan.....	24
c. Pengamatan	24
d. Analisis.....	24
e. Refleksi	24
I. Personalia Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	25
A. Deskripsi Kondisi Awal	25
B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	29
C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	36
D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III	44
E. Pembahasan Penelitian	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran-saran	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam tetap terarah kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw., karena dalam bimbingan Beliau kita mengenal Iman dan Islam sebagaimana pegangan hidup di dunia dan di akhirat. Adapun judul dari skripsi ini adalah **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE *BRAINSTORMING* DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI”**

Skripsi ini disusun sebagai bukti bahwa mahasiswa mampu mengembangkan ilmu dan teori yang selama ini di dapat pada perkuliahan ke depan bentuk nyata dan dengan membuat satu program sederhana yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Selama dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini terkhusus dan peneliti ucapkan terimakasih kepada kedua orangtua ayahanda Alm. Husnan Malik dan Ibunda Kamaliah yang telah membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang dan yang selalu mendoakan setiap langkah peneliti, serta dukungannya baik moril maupun materil sehingga selesai skripsi ini. Terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah menerima saya menjadi Mahasiswa Pendidikan Raudhatul Atfhal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak DR. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Zailani, S.PdI, MA sebagai wakil ketua Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Munawir Pasaribu, S,PdI, MA. sebagai Wakil Dekan III FAI yang membantu penulis dalam urusan skripsi

5. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
7. Staf Biro Bapak Sulpan Lubis, SH, Ibrahim Saufi, S.Kom dan ibu Fatimah Sari,S.Pd.I yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan
8. Ketua Yayasan Pendidikan RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai ibu Dra. Hj. Indra Mulya, MA beserta staf yang memberikan izin dan penulisan skripsi.
9. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA staf Biro FAI Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag Zailani S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA, Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA.** Selanjutnya **Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Widia Masithah, S.Psi, M.Psi, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Pd, M.Psi, dan Dra. Hj. Halimatussa'diyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
10. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT tetap memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu perbaikan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

Medan, Februari 2017
Hormat Saya
penulis

Marlina

ABSTRAK

NAMA: MARLINA, NPM 1501240042P MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA ANAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE BRAINSTORMING DI RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak dengan menggunakan Metode Brainstorming pada RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas peneliti yaitu kelompok B RA Firdausy Kecamatan Medan Denai dengan jumlah anak sebanyak 17 anak dengan 8 anak laki-laki dan 9 anak Perempuan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian dilakukan melalui 3 siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode brainstorming dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak pada anak di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai mengalami peningkatan yaitu dari kemampuan awal kemampuan bercerita anak prasiklus yaitu dengan rata-rata 35,67%, pada siklus I sebesar 43% pada siklus II sebesar 67% dan pada siklus III sebesar 88%.

Dengan demikian kemampuan bercerita anak mengalami peningkatan dengan menggunakan metode brainstorming di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

Kata kunci: Kemampuan bercerita, metode brainstorming

ABSTRACT

NAME: MARLINA, NPM 1501240042P, IMPROVING SKILLS TELLING CHILDREN USING BRAINSTORMING IN RA FIRDAUSY KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI

Goals to be achieved in this research is to improve the ability to tell the child by using the method of brainstorming on RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

This research is a class act done in class researchers that group B RA Firdausy district of Medan Denai with a number of children were 17 children with 8 boys and 9 for girls.

The data analysis technique used is the test, observation, interviews and documentation.

The study was conducted through a third cycle with four stages: planning, implementation, observation, analisis and reflection

The results showed that the method of brainstorming can improve children's ability to tell the children in RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai has risen from the initial capability prasiklus ability to tell children that with an average of 35.67%, in the first cycle by 43% in the second cycle by 67% and in the third cycle of 88%.

Thus the ability to tell children increased by using brainstorming in RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

Keywords: the ability to tell stories, brainstorming method

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Anak Tahun Ajaran 2016/2017	17
Tabel 2. Sumber Data Guru Tahun Ajaran 2016/2017	17
Tabel 3. Teman Sejawat dan Kolabolator	18
Tabel 4. Lembar Observasi Penelitian	19
Tabel 5. Personalia Penelitian	24
Tabel 6. Data Hasil Pengamatan Kondisi Awal Kemampuan Berbicara Anak	26
Tabel 7. 7 Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	27
Tabel 8. Kondisi Awal Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak	28
Tabel 9. Lembar Observasi Pengamatan Anak Siklus I	33
Tabel 10. Kondisi Tindakan Siklus I	34
Tabel 11. Kondisi Siklus I Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak ...	35
Tabel 12. Instrumen Penelitian Dan Observasi Siklus II	41
Tabel 13. Kondisi Tindakan Siklus II	42
Tabel 14. Kondisi Siklus II Kemampuan Bercerita Anak	43
Tabel 15. Instrumen Penelitian Dan Observasi Siklus III	49
Tabel 16. Data Hasil Pengamatan Kemampuan Bercerita Anak Siklus III	50
Tabel 17. Kondisi Siklus III Kemampuan Bercerita Anak	51

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan	28
Grafik 2. Kondisi Tindakan Siklus I	35
Grafik 3. Kondisi Tindakan Siklus II	43
Grafik 4. Kondisi Tindakan Siklus III	51
Grafik 5 Kondisi Perbandingan Persentase Nilai Prasiklus, Siklus I, Siklus II Dan Siklus III	53

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELOMPOK B

Nama sekolah : RA Firdausy Kecamatan Medan Denai

Kelompok : B

Siklus	Hari/tanggal	Waktu	Tema
I	Senin 23 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Selasa, 24 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 25 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis 26 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat, 27 Januari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
II	Selasa 30 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 31 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis, 1 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat 2 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Sabtu, 3 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
II	Senin, 6 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Selasa, 7 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Rabu, 8 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Kamis 9 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan
	Jumat, 10 Februari 2017	08.00-11.00	Kendaraan

Mengetahui
Kepala RA

Teman Sejawat

Peneliti

Dra. Hj. Indra Mulya, MA

Elmita

Marlina

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 : RKH Prasiklus
- Lampiran 3 : Rencana Kegiatan Harian Siklus 1
- Lampiran 4 : Dokumentasi Siklus 1
- Lampiran 5 : APKG Siklus 1
- Lampiran 6 : Lembar Refleksi Siklus 1
- Lampiran 7 : Rencana Kegiatan Harian Siklus 2
- Lampiran 8 : Dokumentasi Siklus 2
- Lampiran 9 : APKG Siklus 2
- Lampiran 10 : Lembar Refleksi Siklus 2
- Lampiran 11 : Rencana Kegiatan Harian Siklus 3
- Lampiran 12 : Dokumentasi Siklus 3
- Lampiran 13 : APKG Siklus 3
- Lampiran 14 : Lembar Refleksi Siklus 3

SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS 1

Tujuan Perbaikan : MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK
DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BRAINSTORMING DI RA FIRDAUSY KELURAHAN
BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI

Siklus : 1 (Satu)

Tanggal : 24 s/d 28 Januari 2017

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Motivasi belajar anak masih kurang
2. Media yang digunakan kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru bercerita dengan menggunakan metode brainstorming.

Pengelolaan Kelas

1. Anak duduk lantai dengan cara melingkar dan guru berjalan mengelilingi anak sambil bertanya
2. Ruangan kelas dikosongkan anak dibawa keluar dari ruangan kelas

SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS 2

Tujuan Perbaikan : MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK
DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BRAINSTORMING DI RA FIRDAUSY KELURAHAN
BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI

Siklus : 2 (Dua)

Tanggal : 30 Januari s/d 3 Februari 2017

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru bercerita dengan menggunakan metode brainstorming

Pengelolaan Kelas

1. Anak duduk di kursi dengan cara melingkar dan guru berjalan diantara anak dengan menjelaskan tema
2. Ruang kelas dikosongkan dan dimodifikasi dengan berbagai media

SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS 3

Tujuan Perbaikan : MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK
DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BRAINSTORMING DI RA FIRDAUSY KELURAHAN
BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI

Siklus : 3 (Tiga)

Tanggal : 6 Februari s/d 10 Februari 2017

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru bercerita dengan menggunakan metode brainstorming

Pengelolaan Kelas

1. Anak duduk di kursi dengan cara melingkar dan guru duduk diantara anak dengan menjelaskan tema
2. Ruang kelas dikosongkan dengan diberi karpet

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Prinsip belajar di Taman Kanak-Kanak/RA adalah bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. Di dalam bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan anak dalam dunia bermain.

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia, dan dapat menceritakan pengalaman/kegiatan secara sederhana dengan urutan. Dalam kegiatan bercerita, peran guru adalah sebagai motivator yaitu guru memberikan motivasi agar dapat mendorong anak didik bergairah dan aktif belajar.¹ Mendorong artinya mengajak anak untuk cerita, bercerita, bertanya, dan menjawab pertanyaan tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.

Penggunaan metode yang menarik dalam kegiatan bercerita mempengaruhi ketertarikan anak karena media membantu anak lebih fokus dan anak juga mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru. Idealnya metode yang digunakan guru menarik bagi anak, penggunaan medianya sesuai dengan kebutuhan anak, dan guru memberikan kebebasan kepada anak untuk mengungkapkan pendapatnya atau bahkan anak mau mengulangi kembali isi cerita yang telah disampaikan oleh guru.

Kemampuan bercerita pada anak penting agar anak mampu mengkomunikasikan secara lisan apa yang ada di dalam pikiran anak sehingga orang lain mengerti apa yang diinginkan oleh anak selain itu anak dengan mudah bergaul, bersosialisasi dengan teman yang lain. Apabila kemampuan bercerita anak masih kurang, dampaknya adalah anak merasa kesulitan ketika bergaul

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 45.

dengan teman dan tidak berani untuk mengeluarkan pendapat/keinginannya kepada orang lain.

Sebaiknya pada saat kegiatan bercerita ada kegiatan yang ditawarkan kepada anak untuk bercerita di depan anak-anak kemudian dalam bercerita diciptakan suasana yang benar-benar anak merasakan isi dalam cerita tersebut misalnya dengan nada atau intonasi yang disesuaikan dengan kondisi dalam cerita, mimik yang menarik sesuai dengan cerita, dan ditambah dengan media yang sesuai dalam konteks cerita. Setelah bercerita anak-anak diharapkan memberikan respon kepada guru yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang isi cerita yang telah disampaikan. Setelah anak mampu menjawab dan menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan oleh guru, maka anak dapat dikatakan mampu bercerita dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai menunjukkan bahwa guru hanya menyampaikan materi terfokus pada metode ceramah saja, sehingga anak kurang tertarik dan cenderung hanya diam/pasif. Awalnya anak memperhatikan namun setelah 5-7 menit anak akan ramai sendiri. Pada saat kegiatan bercerita guru langsung menyampaikan judul cerita dan melanjutkan cerita di depan anak-anak tanpa memberikan apersepsi sebagai upaya untuk memberikan informasi dasar kepada anak untuk dapat dijadikan bahan/gambaran informasi tentang cerita yang akan disampaikan oleh guru. Anak yang duduk di barisan belakang tidak memperhatikan guru, hanya anak-anak yang duduk di depan yang dapat memperhatikan guru, guru sudah bercerita tetapi belum melakukan kegiatan tanya jawab. Dengan masalah tersebut anak belum tertarik dengan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan ceritanya. Kadangkala guru meminta anak untuk maju ke depan untuk bercerita, tetapi anak tidak mau. Selain itu anak merasa bosan, hal ini ditandai dengan sikap anak yang tidak memperhatikan cerita yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi dikarenakan tidak ada ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan bercerita yang disampaikan oleh guru.

Guru perlu menciptakan suasana agar anak merasa terpenuhi kebutuhannya, artinya kebutuhan tentang kemampuan anak untuk bercerita

mengeluarkan pendapat dan bersosialisasi dengan temannya terpenuhi, sehingga anak akan mengikuti kegiatan bercerita dengan penuh semangat. Hal ini membantu dalam mengembangkan aspek bahasa pada anak usia dini. Apabila anak memiliki semangat dalam kegiatan bercerita, maka hasil yang diperoleh anak diharapkan akan meningkat, terutama dalam aspek bercerita seiring dengan bertambahnya kosa kata anak. Berdasarkan alasan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita anak dengan penggunaan Metode *Brainstorming*.

Cerita yang disampaikan merupakan salah satu metode pembelajaran berbicara dengan teknik pengelompokan informasi atau ide-ide penting yang berkaitan dengan topik pembicaraan. Metode ini dapat diterapkan dalam kelompok-kelompok yang dibentuk di kelas. Semua pendapat, gagasan dan ide dicatat kemudian dijadikan bahan diskusi di kelas.

Adapun alasan peneliti menggunakan metode *Brainstorming* sebagai upaya peningkatan kemampuan bercerita anak karena akan muncul macam pendapat/ide dijadikan bahan masukan sebagai penentuan keputusan sesuai dengan kebenaran topik yang menjadi kajian.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu: **“Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak dengan Menggunakan Metode *Brainstorming* di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya kemampuan bercerita anak
2. Kondisi anak tidak mampu menceritakan kembali cerita yang disampaikan
3. Anak belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru
4. Anak kurang mampu memberikan pendapat dan memahami isi cerita

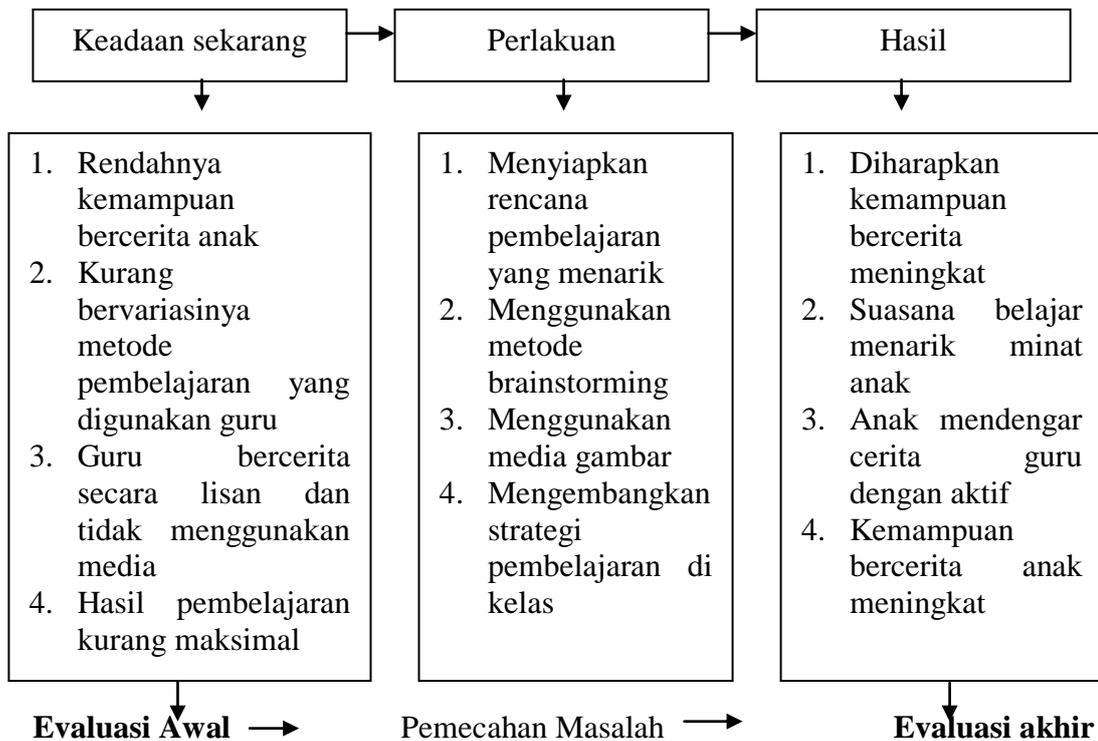
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan: “apakah kemampuan bercerita anak meningkat dengan menggunakan Metode *Brainstorming* di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai”

D. Cara Memecahkan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang terjadi tersebut maka upaya yang dilakukan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan kemampuan bercerita anak ditingkatkan dengan menggunakan Metode *Brainstorming*. Adapun skema pemecahan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

Diagram I Kerangka Pemecahan Masalah²



E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa kemampuan bercerita dapat ditingkatkan dengan menggunakan Metode *Brainstorming* di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

²Hasil Observasi di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak dengan menggunakan Metode *Brainstorming* pada RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kajian dan pengalaman serta wawasan pribadi dalam mengembangkan program pengembangan bahasa khususnya kemampuan bercerita. Dan bagi bidang keilmuan dapat memberikan wawasan ilmiah untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui menggunakan Metode *Brainstorming*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Bahan masukan bagi guru atau pendidik dalam memilih metode yang tepat untuk pengembangan bahasa agar menyenangkan bagi anak

b. Bagi anak

Bahan masukan bagi peneliti agar dapat meningkatkan minat anak terhadap kemampuan bercerita, sehingga pada nantinya anak dapat menerapkan pengalaman di lingkungan masyarakat.

c. Bagi Sekolah

Bahan masukan bagi sekolah terutama dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Metode *Brainstorming* dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak.

3. Manfaat Akademis

Dapat disumbangkan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan sistem informasi dan dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh secara teori di lapangan.

4. Manfaat Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pada peneliti dalam melakukan pengkajian lebih lanjut melalui kegiatan penelitian dalam meningkatkan keterampilan bercerita anak

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Bercerita Anak

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang menghasilkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.

1. Pengertian Kemampuan Bercerita Anak

Bercerita adalah salah satu cara berkomunikasi yang sangat diperlukan diberbagai keperluan. Bercerita secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Bercerita adalah sarana untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

Menurut Henry Tarigan bahwa:

Bercerita dapat dimanfaatkan untuk dua hal yaitu untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, kemauan dan untuk menambah pengetahuan pengalaman dan cakrawala. Bercerita salah satu alat komunikasi penting untuk dapat menyatakan diri sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain, untuk menghubungkan sesama anggota masyarakat diperlukan komunikasi. Bercerita dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dengan sesama atau lingkungan. Dalam kaitannya dengan fungsi bahasa, bercerita digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan mengadaftasi, mempelajari, dan mengontrol lingkungan.³

Tarigan mendefinisikan keterampilan bercerita sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.⁴

Menurut Anita Yus bahwa cerita dapat digunakan sebagai metode mengajar terutama pada pendidikan di TK anak prasekolah. Anak pada umumnya suka mendengar cerita.⁵

³St. Y. Slamet, *Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Surakarta: Sebelas Maret University, 2008), h. 33

⁴Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), h. 17.

⁵Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 182.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita yang dimaksud dalam penelitian ini ialah kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa yang dimiliki anak dan berkesempatan untuk menceritakan kembali atau menyimpulkan cerita yang baru saja ia dengarkan atau perhatikan saat orang lain bercerita.

2. Tujuan Bercerita

Menurut Henry Guntur Tarigan bahwa tujuan utama bercerita ialah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, kemauan secara efektif, seyogyanya pencerita memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.⁶

Menurut Nurbiana Dhieni bahwa:

Tujuan bercerita yaitu untuk memberitahukan informasi yang sudah diterima oleh anak yaitu misalnya melalui kegiatan tanya jawab yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang sudah diperoleh anak dan meyakinkan seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi ketepatan ucapan dan aspek non kebahasaan meliputi kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita.⁷

Berikut adalah beberapa tujuan dari keterampilan bercerita yang mencakup pencapaian sejumlah hal sebagai berikut:

- a. Kemudahan Bercerita
Peserta didik harus mendapatkan kesempatan yang besar untuk berlatih bercerita sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya.
- b. Kejelasan
Dalam hal ini peserta didik bercerita dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya dan gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik.
- c. Bertanggung jawab
Latihan bercerita yang bagus menekankan pencerita untuk bertanggung jawab agar bercerita dengan tepat dan dapat dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik penceritaan, tujuan penceritaan, siapa yang diajak cerita, dan bagaimana situasi penceritaan serta momentumnya
- d. Membentuk Pendengaran yang Kritis

⁶Henry Guntur Tarigan, h. 36.

⁷Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 3.5.

Selain bercerita yang baik, latihan ini sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis. Peserta didik perlu belajar untuk mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pencerita

e. Membentuk kebiasaan

Kebiasaan bercerita tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari, bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan bercerita dalam perilaku seseorang.⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita berdasarkan tujuannya yaitu bercerita memberitahukan, melaporkan, dan menginformasikan, cerita menghibur, dan bercerita membujuk, mengajak, meyakinkan.

3. Karakteristik Kemampuan Bercerita pada Anak

Anak usia 5 tahun menurut NAEYC dalam Bredekamp & Copple menunjukkan perkembangan cerita yang relatif baik yaitu:

- a. Menggunakan kosa kata yang terdiri dari 5000 sampai 8000 kata.
- b. Sering memainkan kata-kata misalnya dalam percakapan dengan teman-temannya menggunakan kata-kata yang sering digunakan.
- c. Adakalanya masih mengalami kendala mengucapkan fonem tertentu.
- d. Dapat menggunakan kalimat lengkap dan lebih kompleks, misalnya kemarin saya pergi belanja ke pasar dengan ibu untuk membeli keperluan memasak ayam goreng.
- e. Tidak terlalu sering menyela dan mau mendengarkan penceritaan orang lain jika informasi tersebut baru dan menarik bagi anak
- f. Dapat berbagi pengalaman secara verbal (dalam bentuk cerita) anak dapat bercerita kepada orang lain yaitu orang tua atau teman sebayanya tentang pengalaman yang dimiliki oleh anak.
- g. Dapat mengenal kata-kata dari lagu, merupakan salah satu stimulasi yang membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bercerita terutama dalam penambahan kosa kata. Melalui lagu yang disukai oleh anak secara tidak langsung anak akan menyanyikan lagu tersebut secara berulang-ulang dan anak juga akan mengalami penambahan kosa kata melalui lagu yang dinyanyikan oleh anak.
- h. Mengingat baris-baris puisi sederhana dan mampu mengulang kalimat lengkap serta ekspresi dari orang lain.
- i. Mampu menceritakan kembali cerita tentang pengalaman pribadi yang dimiliki oleh anak.⁹

⁸Ibid.,

⁹Takdiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdinas, 2006), h. 27-29.

Menurut Slamet Suyanto bahwa:

Anak usia 5-6 tahun yang menguasai 14.000 kosa kata dinyatakan sudah dapat berkomunikasi dengan baik. Dari hasil kosa kata yang diperoleh anak, tidak terlepas dari kemampuan cerita anak yang sudah dicapai sebelumnya. Selain itu adanya stimulus yang diberikan oleh guru dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan bercerita di dalam kelas misalnya dengan penggunaan media gambar dan metode pembelajaran yang menarik bagi anak.¹⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita yang dicapai oleh anak usia 5-6 tahun, ada tiga hal penting yang harus dikembangkan guna meningkatkan kemampuan bercerita anak yaitu dapat berbagi pengalaman verbal (dalam bentuk cerita) misal dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan melalui kegiatan pemberian kesempatan kepada anak untuk dapat bercerita pengalaman pribadinya, dapat menggunakan kalimat lebih lengkap dan lebih kompleks dapat ditingkatkan melalui kegiatan tanya jawab kepada anak dengan tujuan agar anak terbiasa menggunakan kalimat yang kompleks, dan mampu menceritakan kembali isi cerita yang sudah disampaikan oleh guru dapat dioptimalkan dengan adanya penggunaan media gambar pada saat bercerita dengan tujuan untuk menarik perhatian anak, sehingga anak merasa senang dan kegiatan bercerita dalam upaya meningkatkan kemampuan bercerita anak menjadi lebih efektif

4. Perkembangan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun

Penggunaan bahasa anak akan berkembang sesuai hukum alam, yaitu mengikuti bakat, kodrat, dan ritme perkembangan yang alami. Namun perkembangan tadi sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau oleh stimuli ekstern (pengaruh lingkungan). Menurut Desmita perkembangan bahasa anak yang sesuai dengan norma tata bahasa, belum bisa selesai pada usia 12- 18 tahun. Oleh karena itu anak harus banyak belajar bicara baik dengan menggunakan bahasa yang halus.¹¹ Rosmala Dewi menyatakan bahwa perkembangan bercerita anak usia 5 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut:

¹⁰Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, (Jakarta: Depdinas, 2008), h. 162.

¹¹Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja. Rosdakarya, 2009), h. 138.

- a. Menirukan kembali 2 sampai 4 urutan angka, urutan kata,
- b. Mengikuti 2 sampai 3 perintah sekaligus,
- c. Berbicara lancar
- d. Menceritakan kembali cerita yang sudah diceritakan oleh guru
- e. Memberikan informasi tentang suatu hal,
- f. Menyebutkan nama benda, binatang,
- g. Menceritakan gambar yang telah disediakan.¹²

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan bahasa sudah baik, kosa kata anak berkembang pesat, anak sudah dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan lancar, serta anak sudah dapat memberikan informasi kepada orang lain.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bercerita

Beberapa faktor yang dapat mengembangkan kemampuan bercerita pada anak yaitu latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kata, mengenal kalimat melalui cerita dan nyanyian, mengenal lambang tulisan, dan pemberian reward ketika anak mampu melakukan sesuatu.¹³

Menurut Eny Zubaidah ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan cerita pada anak yaitu:

- a. Kondisi jasmani dan kemampuan motorik
- b. Kesehatan umum
- c. Kecerdasan
- d. Sikap lingkungan
- e. Faktor sosial ekonomi
- f. Jenis kelamin
- g. Kedwibahasaan dan
- h. Neorologi¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan bercerita anak dipengaruhi oleh kondisi jasmani dan kemampuan motorik, kesehatan, kecerdasan, sikap lingkungan, sosial ekonomi, dan jenis kelamin.

¹²Rosmala Dewi, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 17

¹³Suhartono, *Pengembangan keterampilan Cerita Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007), h. 141.

¹⁴Enny Zubaidah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Pendidikan Dasar Dan Pra Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri, 2016)

B. Metode Brainstroming

Metode *brainstroming* adalah teknik mengajar yang dilaksanakan guru dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian anak menjawab, menyatakan pendapat, atau memberi komentar sehingga memungkinkan masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru.

1. Pengertian Metode *Brainstorming*

Istilah cerita yang disampaikan mungkin istilah yang paling sering digunakan, tetapi juga merupakan teknik yang paling tidak banyak dipahami. Orang menggunakan istilah *brainstroming* untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.¹⁵

Metode *brainstorming* adalah suatu metode atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian anak menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat. Metode ini dilakukukan dengan melontarkan suatu masalah ke anak oleh guru, kemudian anak menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru.¹⁶

Metode *brainstorming* mempunyai landasan pemikiran bahwa identifikasi gagasan secara kolektif akan lebih produktif dibandingkan dengan bila dilakukan secara individual. Hal ini terjadi karena interaksi yang berlangsung di antara peserta dapat menjadi pemicu munculnya gagasan-gagasan baru (*new ideas*).¹⁷

Ada dua prinsip yang diterapkan dalam metode *brainstorming* yaitu:

- a. Pentingnya memperoleh gagasan sebanyak mungkin pada tahap *brainstorming*
- b. Menunda, atau tidak langsung memberi penilaian terhadap gagasan yang diutarakan.¹⁸

¹⁵Luthfiyati N.A, Elah Nurlaela, Dian Usdiyana. *Model Pembelajaran Osborn* (Bandung: Jurnal Penelitian, 2016), h. 3.

¹⁶Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 73 .

¹⁷Atwi Suparman, *Metode-Metode Pembelajaran Interaktif*, (Bandung: Lembaga, 2008), h. 20

¹⁸Sudirman, dkk, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), h. 66

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita yang disampaikan adalah teknik yang digunakan dalam diskusi kelompok untuk menghasilkan gagasan, pikiran, atau ide yang baru, nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan atau ide tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif guna untuk mencari solusi masalah dengan tepat.

2. Tahap-tahap Pelaksanaan Metode *Brainstorming*

Langkah-langkah metode *brainstorming* pada umumnya sebagai berikut:

- a. Penjelasan pengajar tentang masalah yang akan dicarikan alternatif pemecahannya.
- b. Penjelasan pengajar tentang mekanisme *brainstorming*, dengan memberi penekanan bahwa:
 - 1) Setiap siswa bebas mengemukakan gagasan yang muncul dibenaknya.
 - 2) Setiap gagasan akan diterima (diinventarisasi, dengan cara menulis di papan tulis), dan siswa lain tidak boleh langsung memberikan komentar/tanggapan, tidak boleh dikomentari langsung oleh siswa lainnya.
- c. Semua siswa mendiskusikan dan mengevaluasi semua gagasan yang diinventarisasi, membuang yang duplikasi, memperjelas kalimat, dan mengelompokkan gagasan menurut kriteria/ciri tertentu.
- d. Selanjutnya siswa menentukan gagasan tertentu atau gabungan beberapa gagasan yang dianggap baik (*feasible*) untuk dilakukan.¹⁹

Terdapat beberapa tahapan-tahapan pembelajaran untuk memulai cerita yang disampaikan, antara lain:

- a. Tahap Pemberian informasi dan motivasi (Orientasi). Guru menjelaskan masalah yang dihadapi beserta latar belakangnya dan mengajak anak aktif untuk menyumbangkan pemikirannya.
- b. Tahap Identifikasi (Analisa). Pada tahap ini anak diundang untuk memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya. Semua saran yang masuk ditampung, ditulis dan tidak dikritik. Pimpinan kelompok dan peserta hanya boleh bertanya untuk meminta penjelasan. Hal ini agar kreativitas anak tidak terhambat.
- c. Tahap Klasifikasi (Sintesis). Semua saran dan masukan peserta ditulis. Langkah selanjutnya mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok. Klasifikasi bisa berdasarkan struktur/ faktor-faktor lain.
- d. Tahap Verifikasi. Kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Setiap sumbang saran diuji

¹⁹Ahmadi dan Rohani, *Pengelola Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 98

relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada pemberi sumbang saran bisa diminta argumentasinya.

- e. Tahap Konklusi (Penyepakatan). Guru/pimpinan kelompok beserta peserta lain mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* adalah merupakan salah satu metode atau teknik mengajar yang digunakan untuk mendapatkan ide-ide atau gagasan sebanyak mungkin dari anak tentang materi yang diajarkan. Anak dituntut untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru di dalam kelas, dalam hal ini anak diminta untuk dapat mengemukakan setiap ide atau gagasannya yang berkaitan dengan tema pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan baik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Brainstorming*

Menurut Roestiyah menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan metode *brainstorming* secara umum antara lain:

- a. Kelebihan metode *brainstorming* adalah:
 - 1) Anak-anak aktif berpikir untuk menyatakan pendapat
 - 2) Melatih anak berpikir dengan cepat dan tersusun logis
 - 3) Merangsang anak untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru
 - 4) Meningkatkan partisipasi anak dalam menerima pelajaran
 - 5) Anak yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru
 - 6) Terjadi persaingan yang sehat
 - 7) Anak merasa bebas dan gembira
 - 8) Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.²¹

Sedangkan Sudjana juga mengungkapkan ada beberapa kelebihan metode *brainstorming*, yaitu sebagai berikut:

²⁰*Ibid*

²¹Roestiyah, NK. h. 74.

- 1) Merangsang semua peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan gagasan
- 2) Menghasilkan jawaban atau pendapat melalui reaksi berantai
- 3) Penggunaan waktu dapat dikontrol dan metode ini dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil
- 4) Tidak memerlukan banyak alat atau tenaga professional.²²

b. Kekurangan metode *brainstorming* adalah:

Selain memiliki banyak kelebihan, metode *brainstorming* juga memiliki kelemahan. Roestiyah mengungkapkan beberapa kelemahan metode *brainstorming* lainnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada anak untuk berpikir dengan baik.
- 2) Anak yang kurang selalu ketinggalan.
- 3) Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.
- 4) Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.
- 5) Anak tidak segera tahu apakah pendapatnya itu betul/ salah
- 6) Tidak menjamin pemecahan masalah
- 7) Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan.²³

Menurut Sudjana beberapa kelemahan metode *brainstorming*, yaitu:

- 1) Peserta didik yang kurang perhatian dan kurang berani mengemukakan pendapat akan merasa terpaksa untuk menyampaikan buah pikirannya,
- 2) Jawaban mudah cenderung mudah terlepas dari pendapat yang berantai
- 3) Peserta didik cenderung beranggapan bahwa semua pendapatnya diterima
- 4) Memerlukan evaluasi lanjutan untuk menentukan prioritas pendapat yang disampaikan
- 5) Anak yang kurang pandai selalu ketinggalan
- 6) Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.²⁴

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* merupakan metode interaksi peserta dengan sumber informasi (konsep) dalam suatu lingkungan tertentu. Dalam metode ini setiap peserta dapat menjadi narasumber dan menyampaikannya kepada peserta yang lain. Informasi ataupun konsep yang disampaikan dari setiap narasumber digunakan untuk membahas dan membuat kesimpulan terhadap masalah yang sedang dibahas.

²²Sudjana, *Metode & Metode Pembelajaran Partisipatif*. (Bandung: Falah Production, 2001), h. 83.

²³Roestiyah, NK. h. 75.

²⁴Sudjana, h. 88

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi: tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus PTK sebagai berikut:

1. Tempat Pelaksanaan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada akhir semester Genap, yaitu pada bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2017. Waktu penelitian PTK memerlukan 3 siklus.

3. Siklus Penelitian

PTK ini dilaksanakan memerlukan 3 siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), analisis (*Analysis*) dan refleksi (*reflecting*).

B. Persiapan PTK

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), persiapan yang dilakukan pada melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif dengan praktek wudhu. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan tiga siklus, tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan kompetensi yang dicapai, berdasarkan perencanaan telah didesain sebelumnya.

C. Subjek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah anak RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai dengan jumlah anak sebanyak 17 orang, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

D. Sumber Data

1. Anak

Sumber data dari anak yang dilakukan tindakan adalah anak didik RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai. Data yang dimaksud dapat berupa lembar kerja anak yang dikumpulkan selama penelitian berlangsung. Data anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Data Anak Tahun Ajaran 2016/2017

No	Nama Anak	Jenis kelamin
1	Afifah Zahira	P
2	Arabi Khairul Azam	L
3	Alfiyyah Qudrotun Nada	P
4	Almira Dzahin	P
5	Benzema Ukail Primadani	L
6	Dwi Indah Pratiwi	P
7	Fahira Quensha	P
8	Fellysa Putri Aditya	P
9	Indri Artika Sari	P
10	Kayla Athaya	P
11	M. Bil Ibad Almufarid	L
12	M. Aufat Al biyu	L
13	M. Azka Alfarier	L
14	Rafa Maulana	L
15	Rafa Alhadi Akbar	L
16	Yusuf Maulana Ishaq	L
17	Yasdan Azzikri	L

2. Guru

Sumber data guru yang akan memberikan informasi adalah guru RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai

Tabel 2 Sumber Data Guru Tahun Ajaran 2016/2017

No	Nama	Status
1	Dra. Hj Indra Mulya, MA	Kepala RA
2	Syarifah, SE, S.Pd	Guru
3	Marlina, S.Sos	Guru
4	Elmita S. Ag	Guru

3. Teman Sejawat dan kolaborator

Dalam hal ini yang menjadi teman sejawat adalah guru kelas RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai dan kolaborator adalah guru pendamping kelas.

Tabel 3 Teman Sejawat dan Kolaborator

No	Nama	Status	Kelas
1	Syarifah, S.Pd	Guru	Teman Sejawat
2	Elmita, S.Ag	Guru	Kolaborator

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan dokumen.

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas serta perilaku aktivitas anak dalam proses kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan serta berupa catatan lapangan. Metode pengamatan (observasi) cara pengumpulan data terjun langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti (anak).

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan media untuk memperoleh gambaran visualisasi mengenai aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi yang digunakan adalah foto-foto kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran dengan menggunakan media kamera dan daftar hadir.

c. Tanya jawab

Tanya jawab dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Tanya jawab yang diajukan berupaya poin-poin

pertanyaan yang diberikan pada guru yang berkaitan dengan kemampuan bercerita anak setelah digunakan metode *brainstorming*.

2. Alat Pengumpulan Data

Pada teknik observasi langsung alat pengumpulan data yang digunakan adalah catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan untuk mendapatkan data tentang bukti-bukti berupa catatan pokok sesuai dengan proses pembelajaran yang terjadi di lapangan yang ditulis secara deskriptif. Lembar observasi yang digunakan adalah:

Tabel 4 Lembar Observasi Penelitian

No	Nama Anak	Kemampuan anak menjawab pertanyaan				Kemampuan anak memberikan pendapat				Kemampuan anak memahami isi cerita			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Afifah Zahira												
2	Arabi Khairul Azam												
3	Alfiyyah Qudrotun Nada												
4	Almira Dzahin												
5	Benzema Ukail Primadani												
6	Dwi Indah Pratiwi												
7	Fahira Quensha												
8	Fellysa Putri Aditya												
9	Indri Artika Sari												
10	Kayla Athaya												
11	M. Bil Ibad Almufarid												
12	M. Aufat Al biyu												
13	M. Azka Alfarier												
14	Rafa Maulana												
15	Rafa Alhadi Akbar												
16	Yusuf Maulana Ishaq												
17	Yasdan Azzikri												

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

F. Indikator Kerja

Penelitian tindakan dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Keberhasilan indikator dilihat dari pengamatan terhadap aktivitas anak dan guru. Adapun indikator keberhasilannya, yaitu:

1. Anak

a. Evaluasi

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya mencapai 80% yang dilihat dari indikator yaitu

- 1) Kemampuan anak menjawab pertanyaan
- 2) Kemampuan anak memberikan pendapat
- 3) Kemampuan anak memahami isi cerita

b. Pengamatan/Observasi

Keaktifan anak dalam mengulang kembali cerita yang didengarkan.

2. Guru

a. Dokumentasi

b. Daftar hadir

c. Observasi.

G. Teknik Analisis Data

Pada kegiatan analisis data, hal yang sangat perlu diperhatikan oleh para peneliti adalah checking data atau pemeriksaan data secara terus menerus untuk meyakinkan bahwa analisis data ini tetap berdasarkan pada data, dan bukan berdasarkan asumsi atau intuisi peneliti. Adapun analisis data dalam penelitian adalah:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai anak. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 80% dari nilai BSH dan BSB untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak dengan metode *brainstorming*, rumus yang digunakan adalah.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad 25$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami peningkatan

n : Jumlah seluruh anak

2. Data Kualitatif

Yaitu menggambarkan data menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan anak di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi, catatan lapangan.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus yang berulang terdapat empat langkah dalam PTK yang merupakan satu siklus yaitu:

1. Prasiklus

Dalam prasiklus metode yang digunakan guru metode pembelajaran yang konvensional.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah

- 1) Refleksi, refleksi awal dimulai dengan mengadakan perbincangan dengan kepala sekolah dan guru kolaborasi dalam menentukan waktu pelaksanaan serta peralatan yang perlu dipersiapkan untuk melaksanakan penelitian
- 2) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran

49. ²⁵Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Rosdakarya, 2006), h.

3) Menetapkan dan menyusun rancangan tindakan secara garis besar yaitu sebagai berikut:

- a) Anak menyimak penjelasan guru tentang aspek-aspek kebahasaan dan non kebahasaan yang perlu diperhatikan dalam bercerita,
- b) Anak mengamati gambar berseri yang dipasang oleh guru di papan tulis
- c) Anak menyimak penjelasan guru tentang isi gambar berseri yang telah dipasang di papan tulis
- d) Anak memperagakan cara bercerita dengan metode *brainstorming* dengan intonasi, lafal, dan mimik yang sesuai seperti yang telah dicontohkan oleh guru

b. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat. Melaksanakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Adapun kegiatan pembelajarannya adalah:

- 1) Semua anak secara bergantian bercerita di depan kelas dengan metode *brainstorming*
- 2) Setiap anak diberi waktu untuk bercerita di depan kelas.

c. Pengamatan

Kegiatan observasi dilaksanakan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung. Teknik yang digunakan adalah teknik observasi langsung dengan menggunakan lembar penilaian proses dan catatan langsung. Keempat, tahap refleksi yaitu dari data kualitatif yang diperoleh selama pengamatan diadakan diskusi untuk mendapatkan kesepakatan dan kesimpulan sebagai bahan perencanaan tindakan selanjutnya

d. Analisis

Analisis permasalahan: analisis permasalahan dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus 1 dan analisis permasalahan tersebut dilakukan bersama-sama dengan guru kelas.

e. Refleksi

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi tindakan selanjutnya.

3. Siklus 2

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi siklus pertama.

c. Pengamatan

Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran

d. Analisis

Analisis permasalahan: analisis permasalahan dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus 2 dan analisis permasalahan tersebut dilakukan bersama-sama dengan guru kelas.

e. Refleksi

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus 2
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus 2.
- 3) Menyimpulkan hasil dari pelaksanaan siklus 2.

4. Siklus 3

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus 3 ini yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah pada siklus 2 dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi: RPPM, media pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja anak (LKA), dan pedoman penskoran.

- 3) Menyiapkan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas anak.

b. Pelaksanaan

- 1) Melakukan kegiatan pembelajaran
- 2) Melakukan organisasi kelas dengan baik misalnya memperbaiki hubungan antara dengan anak, anak dengan anak dan anak dengan lingkungan kelas.
- 3) Mengidentifikasi penyebab kesulitan belajar yang dialami oleh anak.
Dalam hal ini adalah kemampuan anak menceritakan kembali isi cerita

c. Pengamatan

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran
1. Melakukan pengumpulan data hasil pencapaian anak setelah Metode *Brainstorming*

d. Analisis

Analisis permasalahan: analisis permasalahan dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus III dan analisis permasalahan tersebut dilakukan bersama-sama dengan guru kelas.

e. Refleksi

Tahap ini jika peneliti dan kolaborator merasa tingkat kepuasan telah tercapai maka siklusnya sampai pada tahap ini saja.

I. Personalia Penelitian

Tim penelitian yang terlibat dalam PTK ini adalah:

Tabel 5 Personalia Penelitian

No	Status	Tugas	Jam kerja per minggu
1	Marlina, S.Sos	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisis Data d. Pengambil Keputusan hasil PTK	24 Jam
2	Syarifah, SE, S.Pd	Kolabolator I (Penilai I)	24 Jam
3	Elmita, S. Ag	Kolabolator II (Penilai II)	24 Jam

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Pelaksanaan penelitian prasiklus adalah tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan terhadap kemampuan bercerita anak dengan menggunakan metode bercakap-cakap. Adapun indikator yang ingin dicapai peneliti dalam tindakan prasiklus adalah Kemampuan anak menjawab pertanyaan, kemampuan anak memberikan pendapat dan Kemampuan anak memahami isi cerita.

Berdasarkan hasil pengamatan awal prasiklus yang dilakukan, diperoleh bahwa kemampuan bercerita anak sangat rendah, rendahnya kemampuan bercerita anak dilatar belakangi oleh faktor rendahnya kemampuan bercerita anak, kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru, masih lemahnya media pembelajaran yang digunakan guru dan hasil pembelajaran kurang maksimal.

Pengamatan yang dilakukan pada prasiklus bertujuan untuk mengetahui apakah benar anak yang diberi pratindakan mengalami peningkatan kemampuan bercerita anak dan hasil yang diperoleh akan dibandingkan dengan hasil pengamatan pada tindakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan hasil yang diperoleh menunjukkan kemampuan bercerita anak belum berkembang dengan baik, oleh sebab itu pada penelitian selanjutnya peneliti menggunakan metode *brainstorming* dalam meningkatkan kemampuan bercerta anak. Cerita yang disampaikan guru dalam penelitian ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbicara dengan teknik pengelompokan informasi atau ide-ide penting yang berkaitan dengan topik pembicaraan. Metode ini dapat diterapkan dalam kelompok-kelompok yang dibentuk di kelas. Semua pendapat, gagasan dan ide dicatat kemudian dijadikan bahan diskusi di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pelaksanaan penelitian tindakan awal maka kasil kemampuan bercerita anak sebelum tindakan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6 Data Hasil Pengamatan Kondisi Awal Kemampuan Bercerita Anak

No	Nama Anak	Kemampuan anak menjawab pertanyaan				Kemampuan anak memberikan pendapat				Kemampuan anak memahami isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Afifah Zahira		√				√						√
2	Arabi Khairul Azam	√						√					√
3	Alfiyyah Qudrotun Nada	√				√				√			
4	Almira Dzahin	√					√			√			
5	Benzema Ukail Primadani	√						√		√			
6	Dwi Indah Pratiwi	√				√							√
7	Fahira Quensha	√				√					√		
8	Fellysa Putri Aditya			√		√				√			
9	Indri Artika Sari		√			√						√	
10	Kayla Athaya				√				√	√			
11	M. Bil Ibad Almufarid		√			√							√
12	M. Aufat Al biyu	√					√					√	
13	M. Azka Alfarier		√					√		√			
14	Rafa Maulana		√					√					√
17	Rafa Alhadi Akbar		√						√				√
16	Yusuf Maulana Ishaq			√			√				√		
17	Yasdan Azzikri			√			√				√		

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dari tabel di atas hasil kemampuan bercerita anak dapat disimpulkan ke dalam tabel dibawah ini dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

Tabel 7 Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	7	6	3	1	17
		41%	35%	18%	6%	100%
2	Kemampuan anak memberikan pendapat	6	5	4	2	17
		35%	29%	24%	12%	100%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	6	3	3	5	17
		35%	18%	18%	29%	100%

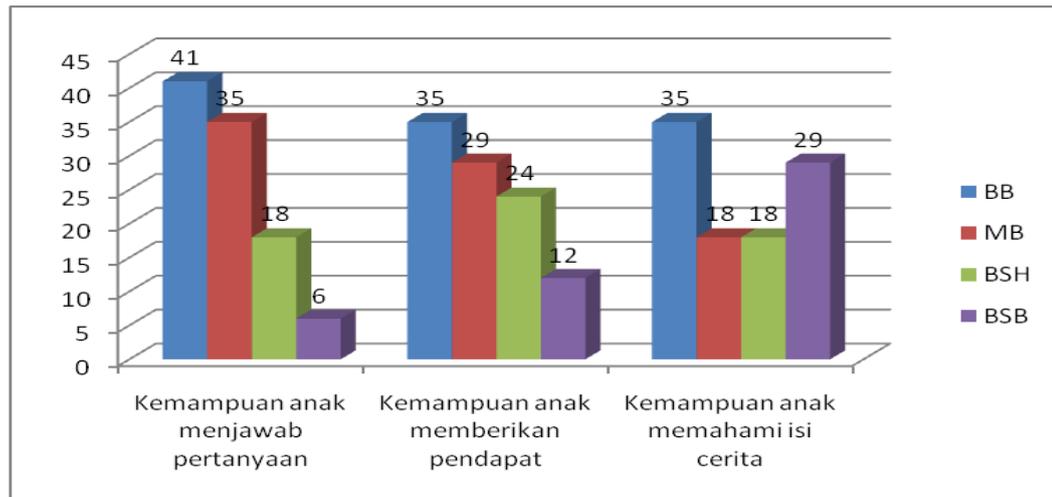
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan bercerita anak dengan indikator

1. Kemampuan anak menjawab pertanyaan yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (41%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (35%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (18%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (6%).
2. Kemampuan anak memberikan pendapat yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (35%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (24%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (12%).
3. Kemampuan anak memahami isi cerita yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (35%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (18%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang

anak (18%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29%).

Maka dari tabel di atas perbedaan kemampuan bercerita anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 1 : Kondisi Awal Sebelum Tindakan



Berdasarkan tabel grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Kondisi Awal Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	3	1	4
		18%	6%	24%
2	Kemampuan anak memberikan pendapat	4	2	6
		24%	12%	36%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	3	5	8
		18%	29%	47%
Rata-rata				35,67%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Dengan demikian berdasarkan data

yang diperoleh pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan siklus peneliti menyimpulkan bahwa kondisi awal kemampuan bercerita anak sebesar 35,67%. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan bercerita anak masih rendah. Kondisi tersebut menjadikan landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B dengan menggunakan metode *brainstorming*. Metode *brainstorming* diterapkan sesuai dengan tema Rekreasi. Penerapan metode *brainstorming* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak yang meliputi anak dapat Kemampuan anak menjawab pertanyaan, kemampuan anak memberikan pendapat dan Kemampuan anak memahami isi cerita.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

1. Perencanaan Siklus I

Tahap perencanaan tindakan siklus pertama ini meliputi:

- a. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH) dengan tema Rekreasi dan sub tema Kendaraan dan tema spesifik Ambulan, Delman, Becak, Delman, Sepeda
- b. Menyediakan perlengkapan untuk pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan bercerita dengan menggunakan metode *brainstorming*.
- c. Menyediakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator penilaian.
- d. Menyediakan kelengkapan peralatan yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yaitu kamera.

Skenario Perbaikan

Tujuan Perbaikan	: Meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui metode <i>brainstorming</i>
Siklus	: I (satu)
Hari/tanggal	: Selasa s/d Sabtu / tanggal 24 s/d 28 Januari 2017
Kegiatan Pengembangan	: Berdoa, benyanyi dan bercerita
Pengelolaan Kelas	: Penataan ruangan agar tetap kondusif, mengatur posisi duduk anak, memberikan pengarahan dan memberikan pujian pada anak.

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan
2. Guru menyediakan media yang disesuaikan dengan tema
3. Anak bertanya tentang materi yang kurang dipahami anak
4. Guru memberikan umpan balik dan penguatan atas keaktifan anak

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Observasi

Pelaksanaan pada siklus I terdiri dari 5 pertemuan, yaitu tanggal 24, 25, 26, 27, 28 Januari 2017 pada anak kelompok B RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai yang terdiri dari 17 anak. Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Rencana Kegiatan Harian ke-1

Hari/Tanggal : Selasa/24 Januari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Mobil

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan doa naik kendaraan
- Menendang Bola ke arah teman

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Mobil
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mewarnai gambar “Mobil”
- Mengkolase gambar “Mobil” dengan pasir

Kegiatan penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

2) Rencana Kegiatan Harian ke-2

Hari/Tanggal : Rabu/25 Januari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Bus

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan doa naik kendaraan
- Meloncat dari atas batu tangga

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Bus
- Mengenalkan huruf konsonan
- Menggunting gambar “Bus”
- Meniru tulisan “Bus sekolah”

Kegiatan penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

3) Rencana Kegiatan Harian ke-3

Hari/Tanggal : Kamis/26 Januari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Delman

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan surat al-Kafirun
- Memantulkan bola sedang sambil berjalan

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Delman
- Mengenalkan huruf konsonan
- Meronce hiasan delman dengan manik-manik
- Membuat bentuk “Delman” dengan plastisin

Kegiatan penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam

- Pulang

4) Rencana Kegiatan Harian 4

Hari/Tanggal : Jumat/27 Januari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Sepeda

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan doa naik kendaraan
- Menendang Bola ke arah belakang teman

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Sepeda
- Mengenalkan huruf konsonan
- Menggambar “Sepeda”
- Mencocok huruf “S” dan gambar “Sepeda”

Kegiatan penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

5) Rencana Kegiatan Harian ke-5

Hari/Tanggal : Sabtu /28 Januari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Kereta Api

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan bacaan duduk antara dua sujud
- Merayap dan merangkak di atas lantai

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Kereta Api
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mengkolase gambar “Kereta Api”
- Mencipta bentuk “Kereta Api” dengan plastisin

Kegiatan penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini

- Bernyanyi, doa, salam

- Pulang

3) Hasil Observasi atau Pengamatan

Hasil observasi pencapaian kemampuan bercerita anak pada Siklus I disajikan dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 9 Lembar Observasi Pengamatan Anak Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan anak menjawab pertanyaan				Kemampuan anak memberikan pendapat				Kemampuan anak memahami isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Afifah Zahira		√				√						√
2	Arabi Khairul Azam	√						√					√
3	Alfiyyah Qudrotun Nada				√			√		√			
4	Almira Dzahin	√					√			√			
5	Benzema Ukail Primadani				√				√	√			
6	Dwi Indah Pratiwi	√							√				√
7	Fahira Quensha	√					√				√		
8	Fellysa Putri Aditya			√				√		√			
9	Indri Artika Sari		√						√				√
10	Kayla Athaya				√		√			√			
11	M. Bil Ibad Almufarid		√						√				√
12	M. Aufat Al biyu	√					√						√
13	M. Azka Alfarier		√					√		√			
14	Rafa Maulana		√					√					√
17	Rafa Alhadi Akbar		√						√				√
16	Yusuf Maulana Ishaq		√		√						√		
17	Yasdan Azzikri		√		√						√		

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 10 Kondisi Tindakan Siklus I

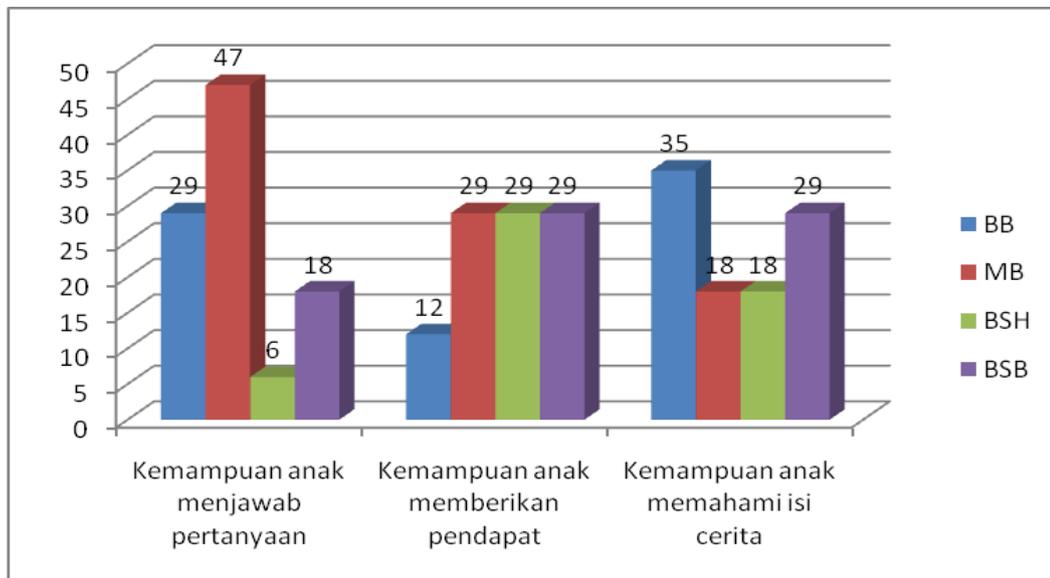
No	Indikator	F1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	5	8	1	3	17
		29%	47%	6%	18%	100%
2	Kemampuan anak memberikan pendapat	2	5	5	5	17
		12%	29%	29%	29%	100%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	6	3	3	5	17
		35%	18%	18%	29%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa: kemampuan bercerita anak dengan indikator:

1. Kemampuan anak menjawab pertanyaan yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (29%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 8 orang anak (47%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 orang anak (6%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (18%).
2. Kemampuan anak memberikan pendapat yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (12%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29%).
3. Kemampuan anak memahami isi cerita yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (35%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (18%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (18%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29%).

Maka dari tabel di atas perbedaan kemampuan bercerita anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 2 : Kondisi Tindakan Siklus I



Berdasarkan tabel grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang belum sesuai harapan dan belum berkembang dengan baik, kemudian data perkembangan kemampuan bercerita anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11 Kondisi Siklus I Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	1	3	4
		6%	18%	24%
2	Kemampuan anak memberikan pendapat	5	5	10
		29%	29%	58%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	3	5	8
		18%	29%	47%
Rata-rata				43%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kondisi siklus I kemampuan bercerita anak dengan menggunakan metode *brainstorming* belum mencapai harapan dan masih rendah yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 43%.

4) Refleksi Siklus I

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil Siklus II. Refleksi pada siklus I memberikan informasi sebagai berikut:

- a) Kemampuan anak dalam bertanya masih rendah
- b) Kemampuan anak memberikan pendapat belum optimal
- c) Kemampuan anak memahami isi cerita masih kurang

Dari kendala yang ada maka peneliti dan kolaborator (guru kelas) berdiskusi mencari solusi dari kendala yang ada. Solusi tersebut antara lain:

- a) Guru memberi motivasi kepada anak dengan mengajukan pertanyaan yang dipahami anak
- b) Bahasa yang disampaikan menarik perhatian anak-anak dan menggunakan media yang menarik
- c) Memberikan bimbingan pada anak dan memberikan pujian pada anak yang dapat menjawab

Beberapa solusi dari kendala-kendala di atas diharapkan dapat lebih memperlancar kegiatan dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui metode *brainstorming*.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Tahap perencanaan tindakan siklus pertama ini meliputi:

- a. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH) dengan tema Rekreasi dan sub tema Kendaraan.
- b. Menyediakan perlengkapan untuk pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan bercerita dengan menggunakan metode *brainstorming*.

- c. Menyediakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator penilaian.
- d. Menyediakan kelengkapan peralatan yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yaitu kamera.

Tujuan Perbaikan : meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui metode *brainstorming*

Siklus : II (dua)

Hari/tanggal : Senin s/d jumat / tanggal 30 Januari s/d 3 Februari 2017

Kegiatan Pengembangan : Berdoa, benyanyi dan bercerita

Pengelolaan Kelas :Penataan ruangan agar tetap kondusif, mengatur posisi duduk anak, memberikan pengarahan dan memberikan pujian pada anak.

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan
2. Guru menyediakan media yang disesuaikan dengan tema
3. Anak bertanya tentang tema yang kurang dipahami anak
4. Guru memberikan umpan balik dan penguatan atas keaktifan anak

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Observasi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus 2 dilaksanakan dengan lima kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 30, 31, Januari dan 1, 2 dan 3 Februari 2017 dikelompok B dengan jumlah anak 17 anak. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Dan mengacu pada kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1, sehingga kekurangan yang terjadi pada

siklus 1 dapat diperbaiki dan disempurnakan. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Rencana Kegiatan Harian ke-1

Hari/Tanggal : Senin/30 Januari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Perahu

Kegiatan pembukaan

- Menyebutkan rukun iman
- Berjalan lurus di atas papan titian

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Perahu
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mencocok gambar “Perahu”
- Mewarnai gambar “Perahu”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

2) Rencana Kegiatan Harian ke-2

Hari/Tanggal : Selasa/31 Januari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Rakit

Kegiatan pembukaan

- Menyebutkan “Ar-rahman, Ar-rahim”
- Berlari sambil melompat di halaman sekolah

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Rakit
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mencipta bentuk “Rakit” dengan plastisin
- Meniru tulisan “Rakit”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

3) Rencana Kegiatan Harian ke-3

Hari/Tanggal : Rabu/1 Februari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Dayung sampan

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan doa naik kendaraan
- Melambungkan bola ke arah teman

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Dayung sampan
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mewarnai gambar “Dayung sampan”
- Menggambar “Dayung sampan”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

4) Rencana Kegiatan Harian 4

Hari/Tanggal : Kamis/2 Februari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Kapal Laut

Kegiatan pembukaan

- Menyebutkan rukun iman
- Berjalan lurus di atas papan titian

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Kapal Laut
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mewarnai gambar “Kapal Laut”

- Menggambar “Kapal Laut”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

5) Rencana Kegiatan Harian ke-5

Hari/Tanggal : Jumat/3 Februari 2017

Tema/subtema : Rekreasi/Kendaraan

Tema spesifik : Kapal Selam

Kegiatan pembukaan

- Melafadzkan surat an-nashr
- Memanjat dan bergantung di panjatan

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Kapal Selam
- Mengenalkan huruf konsonan
- Melipat bentuk “Kapal Selam” dengan kertas origami
- Melukiskan dengan jari bentuk Kapal Selam

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

3. Hasil Observasi atau Pengamatan

Hasil observasi pencapaian kemampuan bercerita anak pada Siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 12 Instrumen Penelitian Dan Observasi Siklus II

No	Nama Anak	Kemampuan anak menjawab pertanyaan				Kemampuan anak memberikan pendapat				Kemampuan anak memahami isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Afifah Zahira		√				√						√
2	Arabi Khairul Azam		√					√				√	
3	Alfiyyah Qudrotun Nada				√				√				√
4	Almira Dzahin			√			√			√			
5	Benzema Ukail Primadani				√				√				√
6	Dwi Indah Pratiwi			√					√				√
7	Fahira Quensha			√			√			√			
8	Fellysa Putri Aditya			√				√					√
9	Indri Artika Sari		√						√		√		
10	Kayla Athaya				√			√					√
11	M. Bil Ibad Almufarid		√						√				√
12	M. Aufat Al biyu	√						√			√		
13	M. Azka Alfarier		√						√				√
14	Rafa Maulana				√				√				√
17	Rafa Alhadi Akbar				√				√				√
16	Yusuf Maulana Ishaq	√					√			√			
17	Yasdan Azzikri	√					√			√			

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 13 Kondisi Tindakan Siklus II

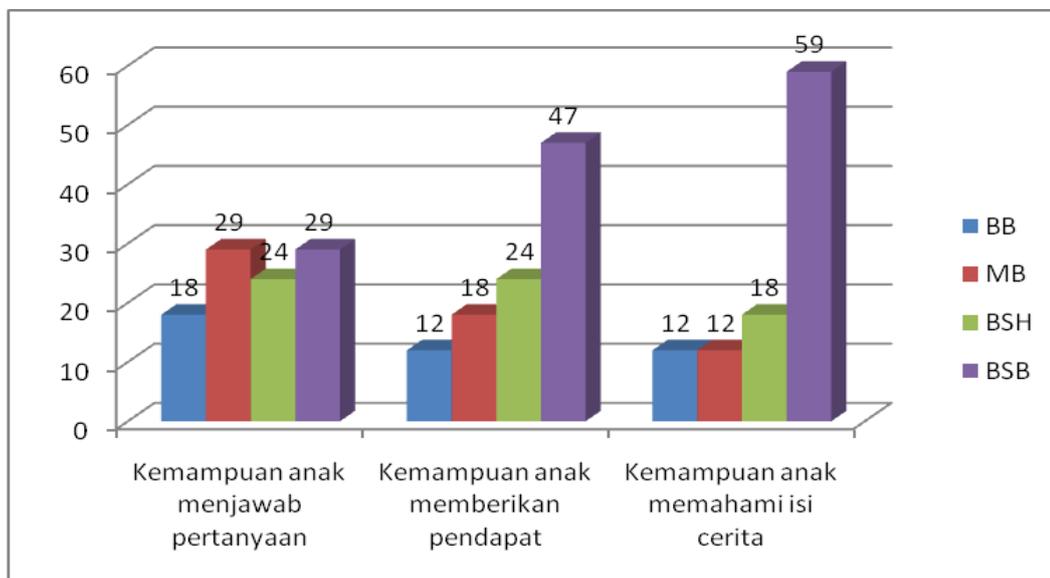
No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	3	5	4	5	17
		18%	29%	24%	29%	100%
2	Kemampuan anak memberikan pendapat	2	3	4	8	17
		12%	18%	24%	47%	100%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	2	2	3	10	17
		12%	12%	18%	59%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan bercerita anak dengan indikator:

1. Kemampuan anak menjawab pertanyaan yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (18%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (24%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29%).
2. Kemampuan anak memberikan pendapat yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (12%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (18%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (24%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (47%).
3. Kemampuan anak memahami isi cerita yaitu yang mulai berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (12%) yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (12%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (18%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (59%).

Maka dari tabel di atas perbedaan kemampuan bercerita anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 3 : Kondisi Siklus II



Berdasarkan tabel grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 14 Kondisi Siklus II Kemampuan Bercerita Anak

No	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak memberikan pendapat	4	5	9
		24%	29%	53%
2	Kemampuan anak memahami isi cerita	4	8	12
		24%	47%	71%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	3	10	13
		18%	59%	77%
Rata-rata				67%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran tindakan siklus II mengalami peningkatan. Dengan demikian berdasarkan data yang diperoleh pada tindakan siklus II tingkat pencapaian berkembang sesuai harapan, akan tetapi belum memuaskan maka perlu diadakan perbaikan kemampuan bercerita anak

dengan menggunakan metode *brainstorming* di pada siklus III adapun tingkat pencapaian kemampuan bercerita anak pada siklus II sebesar 67%.

4. Refleksi Siklus II

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus II ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil Siklus III. Refleksi pada siklus I memberikan informasi sebagai berikut:

- a) Anak-anak mulai memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- b) Anak mulai bertanya dan memahami pertanyaan yang diajukan guru
- c) Anak mulai menjawab pertanyaan yang diberikan guru

Dari kendala yang ada maka peneliti dan kolaborator (guru kelas) berdiskusi mencari solusi dari kendala yang ada. Solusi tersebut antara lain:

- a) Guru memberi motivasi kepada anak dengan memberikan pertanyaan yang bervariasi
- b) Guru menggunakan media pendukung pada anak yang sulit memberikan pertanyaan
- c) Media dibuat lebih banyak, setiap anak diberi satu media gambar.
- d) Media gambar diberi tulisan atau kata-kata untuk memberikan keterangan pada gambar.

Beberapa solusi dari kendala-kendala di atas diharapkan dapat lebih memperlancar kegiatan dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak dengan menggunakan metode *brainstorming*.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III

1. Perencanaan Siklus III

Berdasarkan hasil yang didapat dari observasi dan refleksi pada siklus I maka peneliti dan kolaborator berdiskusi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan dalam Siklus III. Perencanaan tersebut meliputi:

- a. Menyediakan Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM) dengan tema Binatang Halal. Haram dan Qurban dan sub tema binatang peliharaan.

- b. Perbedaan dengan siklus I yaitu dalam Siklus III ini peneliti menyediakan media gambar yang sudah dibuat sebelumnya yaitu media gambar dibuat lebih banyak dan dengan ukuran tertentu selain itu diberi tulisan atau kata-kata untuk memberi keterangan pada gambar sesuai tema
- c. Menyediakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator penilaian yang sudah dirancang sebelumnya.
- d. Menyediakan peralatan yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yaitu kamera.

Tujuan Perbaikan : meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui metode *brainstorming*

Siklus : III (tiga)

Hari/tanggal : senin s/d jumat / tanggal 6 s/d 10 Februari 2017

Kegiatan Pengembangan : Berdoa, benyanyi dan bercerita

Pengelolaan Kelas : Penataan ruangan agar tetap kondusif, mengatur posisi duduk anak, memberikan pengarahan dan memberikan pujian pada anak.

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan
2. Guru menyediakan media yang disesuaikan dengan tema
3. Anak bertanya tentang tema yang kurang dipahami anak
4. Guru memberikan umpan balik dan penguatan atas keaktifan anak

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus III dan Observasi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus 3 dilaksanakan dengan 5 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 6, 7, 8, 9, 10 Februari 2017 dikelompok B dengan jumlah anak 17 anak. Dalam penelitian ini, peneliti

bertindak sebagai observer. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran dan mengacu pada kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 2 maka langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1) Rencana Kegiatan Harian ke-1

Hari/Tanggal : Senin /6 September 2017

Tema/subtema : Rekreasi/kendaraan

Tema spesifik : Pesawat

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan surat al-lahab
- Meniru gerakan “terbang seperti pesawat

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Pesawat
- Mengenalkan huruf konsonan
- Meniru melipat bentuk pesawat dengan kertas origami
- Mengkolase gambar “pesawat” dengan ampas Kelapa

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

2) Rencana Kegiatan Harian ke-2

Hari/Tanggal : Selasa /6 September 2017

Tema/subtema : Rekreasi/kendaraan

Tema spesifik : Helikopter

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan doa naik kendaraan
- Melambungkan bola ke arah teman

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Helikopter
- Mengenalkan huruf konsonan

- Mewarnai gambar “helikopter”
- Menggambar “helikopter”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

3) Rencana Kegiatan Harian ke-3

Tema/subtema : Rekreasi/kendaraan

Tema spesifik : Balon Udara

Kegiatan pembukaan

- Menyebutkan rukun iman
- Berjalan lurus di atas papan titian

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Balon Udara
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mencocok gambar “balon udara”
- Mewarnai gambar “balon udara”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

4) Rencana Kegiatan Harian ke-4

Hari/Tanggal : Kamis /8 September 2017

Tema/subtema : Rekreasi/kendaraan

Tema spesifik : Jet Tempur

Kegiatan pembukaan

- Menyebutkan kalimat Subhanallah (Maha Suci Allah)
- Memantulkan bola kecil di atas lantai

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Jet Tempur
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mencocok gambar “Jet Tempur”
- Mewarnai gambar “Jet Tempur”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

5) Rencana Kegiatan Harian ke-5

Hari/Tanggal : Jumat /9 September 2017

Tema/subtema : Rekreasi/kendaraan

Tema spesifik : Tentara Payung

Kegiatan pembukaan

- Melafazkan bacaan tasyahud
- Berlari sambil melompat di halaman sekolah

Kegiatan inti

- Bercerita tentang Tentara Payung
- Mengenalkan huruf konsonan
- Mencocok gambar “Tentara Payung”
- Mewarnai gambar “Tentara Payung”

Kegiatan Penutup

- Bercerita tentang kegiatan hari ini
- Bernyanyi, doa, salam
- Pulang

3. Hasil Observasi atau Pengamatan

Hasil Observasi pencapaian kemampuan bercerita anak pada Siklus III disajikan dalam tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 15 Instrumen Penelitian Dan Observasi Siklus III

No	Nama Anak	Kemampuan anak menjawab pertanyaan				Kemampuan anak memberikan pendapat				Kemampuan anak memahami isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Afifah Zahira				√				√				√
2	Arabi Khairul Azam				√			√				√	
3	Alfiyyah Qudrotun Nada				√				√				√
4	Almira Dzahin			√					√			√	
5	Benzema Ukail Primadani				√				√				√
6	Dwi Indah Pratiwi			√					√				√
7	Fahira Quensha				√				√				√
8	Fellysa Putri Aditya			√				√					√
9	Indri Artika Sari			√					√			√	
10	Kayla Athaya				√			√					√
11	M. Bil Ibad Almufarid				√				√				√
12	M. Aufat Al biyu				√				√			√	
13	M. Azka Alfarier			√					√				√
14	Rafa Maulana				√				√				√
17	Rafa Alhadi Akbar				√				√				√
16	Yusuf Maulana Ishaq		√					√			√		
17	Yasdan Azzikri		√					√			√		

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 16 Data Hasil Pengamatan Kemampuan Bercerita Anak Siklus III

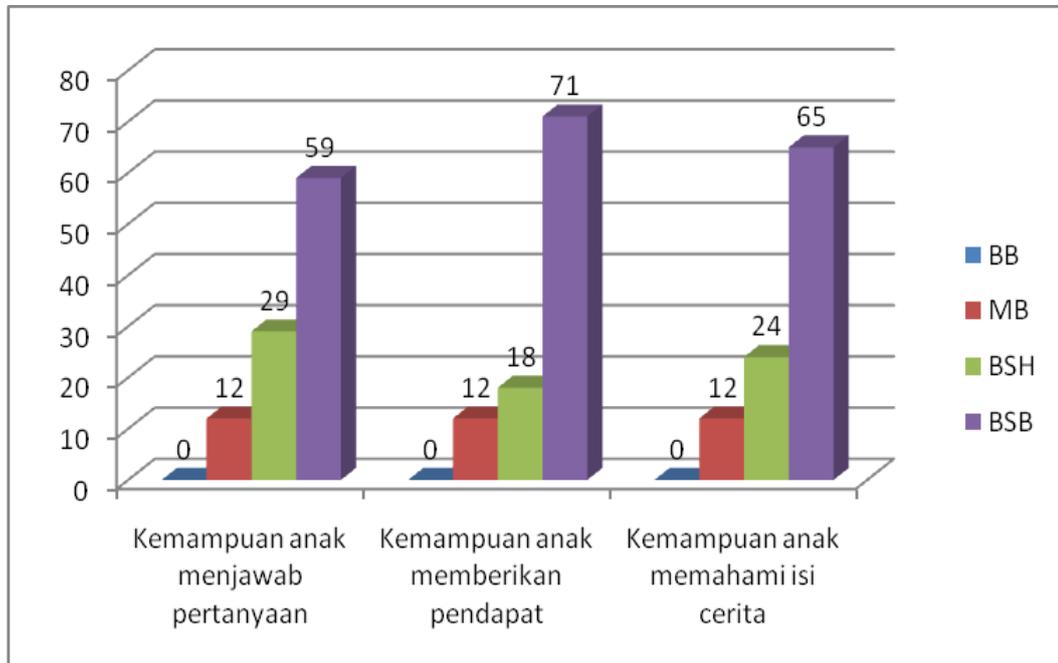
No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	0	2	5	10	17
		0%	12%	29%	59%	100%
2	Kemampuan anak memberikan pendapat	0	2	3	12	17
		0%	12%	18%	70%	100%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	0	2	4	11	17
		0%	12%	23%	65%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa: kemampuan bercerita anak dengan indikator:

1. Kemampuan anak menjawab pertanyaan yaitu yang mulai berkembang (BB) sudah tidak ditemukan lagi, yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (12%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (59%).
2. Kemampuan anak memberikan pendapat yaitu yang mulai berkembang (BB) dan yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (12%), , berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (18%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 12 orang anak (70%).
3. Kemampuan anak memahami isi cerita yaitu yang mulai berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (12%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 orang anak (65%).

Maka dari tabel di atas perbedaan kemampuan bercerita anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4 : Kondisi Siklus III



Berdasarkan tabel grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 17 Kondisi Siklus III Kemampuan Bercerita Anak

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		BSH	BSB	
1	Kemampuan anak menjawab pertanyaan	5	10	15
		29%	59%	88%
2	Kemampuan anak memberikan pendapat	3	12	15
		18%	70%	88%
3	Kemampuan anak memahami isi cerita	4	11	15
		23%	65%	88%
Rata-rata				88%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran tindakan siklus III mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Dengan demikian berdasarkan

data yang diperoleh pada tindakan siklus II tingkat pencapaian kemampuan bercerita anak sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, maka penelitian hanya dilakukan pada siklus III dan tidak perlu diadakan perbaikan kemampuan bercerita anak dengan menggunakan metode *brainstorming* adapun peningkatan yang diperoleh setelah penelitian siklus III sebesar 88%.

4. Refleksi Siklus III

Pada kegiatan ini peneliti dengan guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

- a) Anak dapat lebih aktif ikut berpartisipasi dalam mengajukan pertanyaan.
- b) Anak mampu menjawab pertanyaan guru
- c) Anak mampu memahami pertanyaan yang diajukan
- d) Guru memberikan penguatan dan reward bagi setiap anak

Dari hasil refleksi yang diperoleh pada Siklus III maka dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak pada anak kelompok B di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

E. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak dengan menggunakan metode *brainstorming* di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai. Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal dengan siklus I mengalami peningkatan walaupun hasil belum optimal atau masih berada pada kriteria cukup dan belum berkembang secara optimal. Kemampuan bercerita bertujuan agar setiap anak memiliki perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sehari-hari

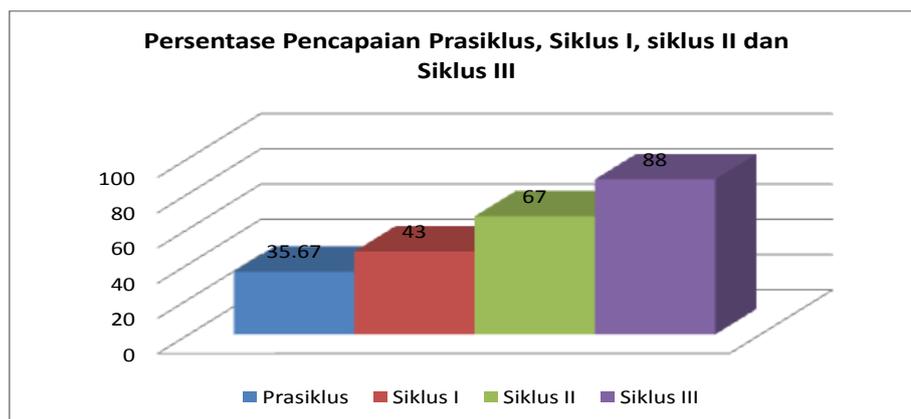
Hal tersebut dikarenakan guru kurang dalam menerapkan metode *brainstorming*. Metode *brainstorming* percakapan antara guru dengan murid atau murid dengan murid tentang sesuatu topik tertentu yang bertujuan untuk

mengembangkan kemampuan bercerita dan mendengarkan anak. Penerapan metode *brainstorming* dapat menunjang efektifnya pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada Siklus III menunjukkan adanya peningkatan. Anak-anak lebih fokus pada bercerita yang dilakukan guru. Rata-rata kemampuan pada akhir pertemuan Siklus III sudah memasuki kriteria baik. Penerapan metode *brainstorming* diharapkan dapat menunjang kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan bercerita anak yang lebih baik.

Berdasarkan data hasil pengamatan pada siklus I dan Siklus III, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita anak. Berdasarkan hasil pengamatan Siklus III bahwa kemampuan bercerita anak mengalami peningkatan mencapai 88% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan $\geq 80\%$. Peningkatan tersebut dikarenakan penerapan metode *brainstorming* sudah berjalan dengan baik.

Pelaksanaan tindakan dihentikan sampai dengan Siklus III karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *brainstorming* dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B. Berdasarkan hasil penelitian prasiklus, siklus I, II dan siklus III dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut:



Grafik 5 Kondisi Perbandingan Persentase Nilai Prasiklus, Siklus I, Siklus II Dan Siklus III

Berdasarkan gambar diagram batang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita anak RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai mengalami peningkatan yaitu dari kemampuan awal kemampuan bercerita anak prasiklus yaitu dengan rata-rata 35,67%, pada siklus I sebesar 43% pada siklus II sebesar 67 dan pada siklus III sebesar 88%.

Peningkatan kemampuan bercerita anak meningkat dengan menggunakan metode *brainstorming* dan dalam penerapannya sesuai dengan langkah-langkah berikut yaitu guru memperlihatkan gambar di depan anak-anak, guru membagi anak-anak dalam dua kelompok seraya guru memperlihatkan gambar dan memberikan beberapa pertanyaan untuk anak, guru memberi motivasi kepada anak untuk ikut aktif berpartisipasi. Peningkatan Kemampuan bercerita anak jika dilihat dari hasil penelitian anak sudah dapat menjawab pertanyaan, memberikan pendapat dan kemampuan anak memahami isi cerita.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak pada anak di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai mengalami peningkatan yaitu dari kemampuan awal kemampuan bercerita anak prasiklus yaitu dengan rata-rata 35,67%, pada siklus I sebesar 43% pada siklus II sebesar 67% dan pada siklus III sebesar 88%.

Dengan demikian kemampuan bercerita anak mengalami peningkatan dengan menggunakan metode *brainstorming* di RA Firdausy Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai.

B. Saran-saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan meningkatkan kemampuan bercerita dengan menggunakan metode *brainstorming* sebaiknya diimbangi dengan penggunaan media yang menarik dan bervariasi sehingga metode *brainstorming* dapat dilaksanakan dengan lebih efektif.
2. Guru dapat melakukan pembaharuan dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak dengan menggunakan metode *brainstorming* yaitu selain dengan penggunaan media gambar dapat diubah dengan penggunaan benda konkrit (nyata).
3. Bagi sekolah (RA) disarankan agar dapat memenuhi fasilitas pendukung dalam kelancaran proses pembelajaran anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Rohani, 2008 *Pengelola Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita, 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Rosmala, 2007. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana, 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Takdiroatun, 2006. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdinas.
- N.A. Luthfiyati, Elah Nurlaela, Dian Usdiyana. 2016. *Model Pembelajaran Osborn* Bandung: Jurnal Penelitian.
- N.K. Roestiyah, 2012. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Slamet, St. Y, 2008. *Dasar-dasar Keterampilan Berbahas Indonesia*, Surakarta: Sebelas Maret University.
- Sudjana, 2010. *Metode & Metode Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah Production.
- Sudirman, dkk, 2008. *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suparman, Atwi, 2008. *Metode-Metode Pembelajaran Interaktif*, Bandung: Lembaga.
- Sudjana, 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Rosdakarya.
- Suhartono, 2007. *Pengembangan keterampilan Cerita Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto, Slamet, 2006. *Pembelajaran Untuk Anak TK*, Jakarta: Depdinas.
- Tarigan, Henry Guntur, 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa.
- Yus, Anita, 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana.
- Zubaidah, Enny, 2016. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Yogyakarta, Pendidikan Dasar Dan Pra Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013**

TEMA : KENDARAAN
 KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : 2/3

NO	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
1	Kendaraan darat	2.1.4. Menjaga kesehatan	1. Berdiskusi tentang kendaraan darat, bagian-bagian kendaraan
		2.2.3. Mengetahui apa yang terjadi	2. Bercerita mengapa mobil bisa berjalan
		2.5.8. Mengikuti lomba naik sepeda	3. Mencari jejak tempat pemberhentian kendaraan
		2.6.5. Mentaati lomba naik sepeda	4. Bercerita tentang tata tertib berkendara
		2.7.1. Saling menghormati antar pendedara	5. Mengelompokkan gambar darat (roda 2, roda 3, roda 4)
		2.9.3. Mau meminjamkan miliknya	6. Menyusun puzzle gambar mobil sedan
		2.12.2. Memohon dan memberi maaf	7. Naik sepeda roda dua
		2.14.1. Mengucap terima kasih	8. Membuat sajak
		3.2.4. dan 4.2.4. Menolong orang yang kesusahan	9. Menggambar bebas kendaraan darat
		3.3.3. dan 4.5.3. Guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan	10. Menempel bentuk-bentuk geometri pada gambar truk
		3.5.3. dan 4.6.2. Menyusun puzzle bentuk mobil	11. Mewarnai gambar kendaraan darat
		3.6.2 dan 4.6.2. Bagian-bagian kendaraanm	12. Menghubungkan gambar dengan kata
		3.6.7 dan 4.6.7. Konsep bilangan	13. Menyayikan lagu sepeda baru, bis kota, becak, delman dan naik kreta api
		3.7.4. dan 4.7.4. Macam-macam kendaraan darat	14. Penjumlahan dan pengurangan dengan benda
		3.9.4 dan 4.9.4. Miniatur kendaraan darat	15. Bermain mobil-mobilan
		3.11.4 dan 3.11.4. Syair	16. Membuat terminal dengan balok-balok
		3.12.1. dan 4.12.1. Huruf vokal dan	17. Membuat mobil-

		konsonan	mobilan dari kardus bekas
		3.15.2 dan 4.15.2. Tertarik ingin naik sepeda/becak	18. Mengitung jumlah roda kendaraan
			19. Memasangkan angka dengan jumlah bagian-bagian kendaraan
			20. Membuat tulisan/cerita mengenai gambar yangtelah dibuatnya
			21. Mengamati sepeda, sepeda motor
			22. Menirukan gerakan orang mengemudi
			23. Membuat bentuk kreta api dengan teknik 3m
			24. Melengkapi kata
			25. Gerak dan lagu "tamasya"
			26. Tepuk tangan dengan pola
			27. Membedakan dua benda (sepeda dan sepeda motor)
			28. Mengunjungi stasiun
			Mengelompokkanm gambar mobil sedan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013**

TEMA : KENDARAAN
 KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : 2/3

NO	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
2	Kendaraan air	2.1.4. Menjaga kesehatan	1. Berdiskusi tentang kendaraan air
		2.2.3. Mengetahui apa yang terjadi	2. Mengelompokkan gambar kendaraan air
		2.5.1. Berani bertanya	3. Bercerita tentang gambar yang disediakan
		2.6.5. Mentaati tertib berkendara	4. Membuat bentuk dermaga dari balok-balok
		2.7.1. Saling menghormati antar penumpang	5. Mozaik gambar kapal laut
		2.9.3. Mau meminjamkan miliknya	6. Menyusun puzzle gambar kapal laut
		2.12.1. Menyelesaikan Pekerjaan sampai selesai	7. Bersyair Kapal Laut
		2.14.1. Mengucap terima kasih	8. Menyebutkan huruf konsonan dari nama-nama kendaraan laut
		3.2.4. dan 4.2.4. Menolong orang yang kesusahan	9. Membiasakan anak mengucapkan terimakasih
		3.3.3. dan 4.5.3. Guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan	10. Melipat kertas menjadi bentuk perahu
		3.5.3. dan 4.5.3. menyusun fuzzle bentuk kapal laut	11. Menghubungkan gambar kendaraan laut dengan kartu kata
		3.6.2. dan 4.6.2. Bentuk-bentuk kendaraan air	12. Menciptakan bentuk perahu layar dengan kepingan geometri
		3.7.4 dan 4.7.4. Macam-macam kendaraan air	13. Melengkap gambar kapal laut
		3.11.4. dan 4.11.4. syair	14. Bermain menjalankan kapal laut di bak air
		3.12.2 dan 4.12.2. Huruf awal sama	15. Membuat urutan bilangan
		3.15.2. dan 4.15.2. Tertarik ingin naik Perahu	16. Menggambar bebas perahu layar
			17. Mengelompokkan huruf vokal dari suatu kata

			18. Menghitung gambar perahu layar
			Membuat bentuk rakit dari sedotan
			Membedakan besar-kecil kendaraan
			Menyebutkan posisi benda
			Berjalan di atas papan titian
			Mengulang kalimat sederhana
			Bermain lompat tali
			Mencocok gambar perahu layar
			Mencocok gambar perahu layar
			Mencocok bilangan dengan benda
			Bercerita tentang pengalaman

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013**

TEMA : KENDARAAN
 KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : 2/3

NO	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
3	Kendaraan udara	2.1.4. Menjaga kesehatan	1. Berdiskusi tentang kendaraan udara
		2.2.3. Mengetahui apa yang terjadi	2. Bermain peran sebagai pilot
		2.5.1. Berani bertanya	3. Menggunting gambar Pesawat
		2.6.5. Mentaati tertib berkendara	4. Mengelompokkan gambar kendaraan udara
		2.7.1. Saling menghormati antar penumpang	5. Bersyair “pesawatku”
		2.9.3. Mau meminjamkan miliknya	6. Memasang Kartu huruf pada gambar kendaraan udara
		2.12.1. Menyelesaikan Pekerjaan sampai selesai	7. Menggambar bentuk helikopter
		2.14.1. Mengucap terima kasih	8. Membuat bentuk pesawat terbang
		3.2.4. dan 4.2.4. Menolong orang yang kesusahan	9. Mau meminjamkan pesawat mainan miliknya
		3.3.3. dan 4.5.3. Guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan	10. Mencari huruf awal sama nama kendaraan udara
		3.5.2. dan 4.5.2. Mencari jejak	11. Kolase gambar helikopter dengan kertas
		3.6.2. dan 4.6.2. Bentuk-bentuk kendaraan	12. Menyebut konsep waktu
		3.7.4 dan 4.7.4. Macam-macam kendaraan udara	13. menirukan gerakan pesawat
		3.9.4. dan 4.9.4. Miniatur kendaraan Udara	14. Menghitung jumlah pesawat, helikopter
		3.11.4. dan 4.11.4. syair	15. Mencari jejak menuju bandara
		3.12.2 dan 4.12.2. Huruf awal sama	16. Memasang kartu huruf pada gambar kendaraan udara
		3.15.2. dan 4.15.2. Tertarik ingin naik pesawat	17. Gerak dan lagu
			18. Membuat baling-baling

			sari stik es
			19. Mencari perbedaan pesawat terbang dengan helikopter
			20. Membuat mainan balon udara
			21. Melambungkan Bola
			22. Mengukur panjang benang dengan jengkal
			23. Menceritakan mengapa balon udara bis terbang
			24. Mewarnai kapal layang
			25. Menghitung penjumlahan kendaraan udara
			26. Meneruskan pola gambar kendaraann udara
			27. Melengkapi kalimat

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Selasa 24 Januari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Kerapihan berpakaian
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain mobil-mobilan
	2. Mewarnai gambar mobil
	3. Mengkolase gambar mobil dengan pasir
	4. Menyanyi “mobilku”
Alat dan bahan	: - Karton, lem dan Pasir

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Mobilku”
2. **Bercerita tentang bagian-bagian mobil dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas memiliki mobil.
4. Berdiskusi cara duduk dimobil dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjaga kesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Suara Mobil”
2. Mengkolase mobil dengan pasir
3. Mewarnai mobil

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain meze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi mobil
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “mobilku”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

- RA : Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke : 1/Januari/3
Hari / Tanggal : Sabtu/ 28 Januari 2017
Kelompok / Usia : B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema : Rekreasi/Kendaraan
Materi : Kerapihan berpakaian
1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
 2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
 3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
 4. Membuat mainan dari berbagai media
 5. Aku senang mengikuti aturan
- Kegiatan Inti di :
1. Bermain kreta api
 2. Membuat miniatur gerbong bentuk kreta api
 3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk kreta api
 4. Menyanyi “naik kreta api”
- Alat dan bahan : - Kertas, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Naik Kreta api”
2. **Bercerita bagian-bagian kreta api dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas dapat menaiki kreta api.
4. Berdiskusi cara duduk dikreta api dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Naik Kreta api”
2. Menyusun miniatur gerbong kreta api
3. Melipat bentuk kreta api
4. Menambah gambar lipatan bentuk kreta api

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi kreta api
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “naik kreta api”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Rabu/ 25 Januari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Kerapihan berpakaian
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain bus sekolah
	2. Membuat miniatur bus sekolah
	3. Menambah gambar bus sekolah
	4. Menyanyi “bus sekolah”
Alat dan bahan	: -Karton, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “bus sekolah”
2. **Bercerita bagian-bagian Becak dan fungsinya**
3. Berdiskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas dapat menaiki bus sekolah.
4. Berdiskusi cara duduk di bus sekolah dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “bus sekolah”
2. Menyusun miniatur bus sekolah
3. Menambah gambar lipatan bentuk bus sekolah

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain bus sekolah
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi bus sekolah
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “bus sekolah”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Kamis / 26 Januari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Kerapihan berpakaian
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain Delman
	2. Membuat Delman dari kertas koran
	3. Menambah tali rapih bentuk ekor Delman
	4. Menyanyi “Delman”
Alat dan bahan	: - Tali, kertas Koran, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Delman”
2. **Bercerita bagian-bagian Delman dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas dapat menaiki Delman.
4. Berdiskusi cara duduk di dekat pak kusir dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Delman”
2. Menyusun tali rapih
3. Membuat bentuk Delman dari kertas koran
4. Menambah gambar bentuk Delman

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Delman
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi "Delman"

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Jumat / 27 Januari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Kerapihan berpakaian
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain Sepeda
	2. Membuat miniatur Sepeda dari botol Aqua
	3. Menambah lidi pada jari-jari Sepeda
	4. Menyanyi “Kring-kring Sepeda”
Alat dan bahan	: - Lem, kertasKarton, tutup botol Aqua

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Kring-kring Sepeda”
2. **Bercerita bagian-bagian Sepeda dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas memiliki Sepeda.
4. Berdiskusi cara mendayung kaki di Sepeda dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Kring-kring Sepeda”
2. Menyusun tutup botol Aqua menjadi ban Sepeda
3. Membuat bentuk Sepeda dari kertas Karton
4. Menambah gambar bentuk Sepeda

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

6. Menanyakan perasaan selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
10. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Delman
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Kring-kring Sepeda”

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Senin/ 30 Januari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat

- Kegiatan Inti di :
1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
 2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
 3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
 4. Membuat mainan dari berbagai media
 5. Aku senang mengikuti aturan
- Alat dan bahan : - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Perahu”
2. **Bercerita bagian-bagian Perahu dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki perahu.
4. Berdiskusi cara duduk di Perahu dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Perahu”
2. Menyusun balok menyerupai Perahu
3. Melipat bentuk Perahu
4. Menambah gambar lipatan bentuk Perahu

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Perahu
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Perahuku”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Selasa/ 31 Januari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain rakit
	2. membentuk rakit dari sedotan
	3. Menambah gambar tempelan pada rakit
	4. Menyanyi “Rakit”
Alat dan bahan	: - Sedotan, tali dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Rakit”
2. **Bercerita bagian-bagian Rakit dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Rakit.
4. Berdiskusi cara berdiri di Rakit dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Rakit”
2. Menyusun balok menyerupai Rakit
3. mewarnai gambar Rakit
4. Menambah gambar lipatan bentuk Rakit

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain Rakit
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Perahu
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Rakit”

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Rabu/ 1 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain Sampan-sampanan
	2. Melipat bentuk Sampan
	3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Sampan
	4. Menyanyi “Dayung Sampan”
Alat dan bahan	: - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Dayung Sampan”
2. **Bercerita bagian-bagian Sampan dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Sampan.
4. Berdiskusi cara duduk di Sampan dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Sampan”
2. Menyusun geometri menyerupai Sampan
3. Melipat bentuk Sampan
4. Menambah gambar lipatan bentuk Sampan

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Bercerita tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Sampan
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Dayung Sampan”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Kamis/ 2 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	<ol style="list-style-type: none">1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan4. Membuat mainan dari berbagai media5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	: <ol style="list-style-type: none">1. Bermain Kapal Laut2. Melipat bentuk Kapal Laut3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Kapal Laut4. Menyanyi “Kapal Laut”
Alat dan bahan	: - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Kapal Laut”
2. **Bercerita bagian-bagian Kapal Laut dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Kapal Laut.
4. Berdiskusi cara duduk di Kapal Laut dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Kapal Laut”
2. Menyusun geometri menyerupai Kapal Laut
3. Melipat bentuk Kapal Laut
4. Menambah gambar lipatan bentuk Kapal Laut

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Kapal Laut
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Kapal Laut”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Jumat/ 3 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain Kapal Selam
	2. Melipat bentuk Kapal Selam
	3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Kapal Selam
	4. Menyanyi “Kapal Selam”
Alat dan bahan	: - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Kapal Selam”
2. **Bercerita bagian-bagian Kapal Selam dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Kapal Selam.
4. Berdiskusi cara duduk di Kapal Selam dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Kapal Selam”
2. Menyusun geometri menyerupai Kapal Selam
3. Melipat bentuk Kapal Selam
4. Menambah gambar lipatan bentuk Kapal Selam

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maz
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Kapal Selam
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Kapal Selam”

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS III

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Senin/ 6 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	<ol style="list-style-type: none">1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan4. Membuat mainan dari berbagai media5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	: <ol style="list-style-type: none">1. Bermain Pesawat2. Melipat bentuk Pesawat3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Pesawat4. Menyanyi “Pesawat”
Alat dan bahan	: - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Pesawat”
2. **Bercerita bagian-bagian Pesawat dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Pesawat.
4. Berdiskusi cara duduk di Pesawat dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Pesawat”
2. Menyusun geometri menyerupai Pesawat
3. Melipat bentuk Pesawat
4. Menambah gambar lipatan bentuk Pesawat

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maz
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Pesawat
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Pesawat”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Selasa/ 7 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain Helikopter
	2. Melipat bentuk Helikopter
	3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Helikopter
	4. Menyanyi “Helikopter”
Alat dan bahan	: - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Helikopter”
2. Berbercerita bagian-bagian Helikopter dan fungsinya
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Helikopter.
4. Berdiskusi cara duduk di Helikopter dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Helikopter”
2. Membentuk Helikopter dari botol Aqua dan pipet
3. Menggunting bentuk Helikopter
4. Menambah gambar lipatan bentuk Helikopter

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Helikopter
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Helikopter”

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Rabu/ 8 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi
	2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)
	3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan
	4. Membuat mainan dari berbagai media
	5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	:
	1. Bermain Balon Udara
	2. Melipat bentuk Balon Udara
	3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Balon Udara
	4. Menyanyi “Balon Udara”
Alat dan bahan	: - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Balon Udara”
2. **Bercerita bagian-bagian Balon Udara dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Balon Udara.
4. Berdiskusi cara duduk di Helikopter dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjaga kesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Balon Udara”
2. Membentuk Balon Udara dari plastik dan tali rapia
3. Menggunting bentuk Balon Udara

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain Balon Udara
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Balon Udara
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Balon Udara”

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS III

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Kamis/ 9 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	<ol style="list-style-type: none">1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan4. Membuat mainan dari berbagai media5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	: <ol style="list-style-type: none">1. Bermain Jet Tempur2. Melipat bentuk Jet Tempur3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Jet Tempur4. Menyanyi “Jet Tempur”
Alat dan bahan	: - Kertas Lipat, lem dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Jet Tempur”
2. **Berdiskusi bagian-bagian Jet Tempur dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Jet Tempur.
4. Berdiskusi cara duduk di Jet Tempur dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Jet Tempur”
2. Membentuk Jet Tempur dari botol Aqua dan pipet
3. Menggunting bentuk Jet Tempur
4. Menambah gambar lipatan bentuk Jet Tempur

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Jet Tempur
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Jet Tempur”

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS III

RA	: Firdausy Kelurahan Binjai Medan Denai
Semester / bulan/Minggu ke	: 1/Januari/3
Hari / Tanggal	: Jumat/ 8 Februari 2017
Kelompok / Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Rekreasi/Kendaraan
Materi	: Mengetahui Cara Hidup Sehat
	<ol style="list-style-type: none">1. Nama-nama kendaraan, Guna kendaraan, dan Nama-nama pengemudi2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (belajar)3. Menyanyi lagu-lagu bertema kendaraan4. Membuat mainan dari berbagai media5. Aku senang mengikuti aturan
Kegiatan Inti di	: <ol style="list-style-type: none">1. Bermain maze Tentara Payung mendarat di bandara2. Membuat bentuk Tentara Payung dari plastik3. Menambah gambar tempelan lipatan bentuk Tentara Payung4. Menyanyi “Tentara Payung”
Alat dan bahan	: - Plastk, Benang, dan Lembar Kerja

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Bernyanyi “Tentara Payung”
2. **Berdiskusi bagian-bagian Tentara Payung dan fungsinya**
3. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas menaiki Tentara Payung.
4. Berdiskusi cara duduk di Tentara Payung dan berpakaian dengan bersih, sopan, dan rapi sebagai bentuk menjagakesopanan.
5. Berdoa sebelum belajar
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti:

1. Menyanyi “Tentara Payung”
2. Membentuk Tentara Payung dari Plastik
3. Menggunting bentuk Tentara Payung
4. Menambah tali pada Tentara Payung

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain maze
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
 - a. Bersyukur akan rejeki yang diberikan oleh Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
 - a. Menunjukkan bagian-bagian dan fungsi Tentara Payung
 - b. Menjaga bajunya agar tetap rapi
 - c. Dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - d. Dapat merawat kendaraan yang dimilikinya
 - e. Dapat menyanyi “Tentara Payung”