

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
BUDAYA MELALUI KEGIATAN BERMAIN KREATIF
PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-ISLAM**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Disusun Oleh

CHAIRANI
NPM. 1701240014P

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



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

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BUDAYA
MELALUI KEGIATAN BERMAIN KREATIF
PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-ISLAM**

SKRIPSI

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

Oleh :

CHAIRANI
NPM. 1701240014P

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

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

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

NAMA MAHASISWA : Chairani
NPM : 1701240014P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Sabtu, 20 Oktober 2018
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

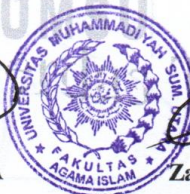
PENGUJI I : Drs. Mario Kasduri, MA
PENGUJI II : Mawaddah Nst, M.Psi

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA



Zailani, S.PdI, MA

SURAT KETERANGAN ORISINIL

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

Nama : CHAIRANI
NPM : 1701240014P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam

Medan, 26 September 2018

Pembimbing



Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

Disetujui Oleh:

KETUA PRODI PIAUD



Widya Masitah, S.Psi, M.Psi



DEKAN

Muhammad Qorib, MA

SURAT KETERANGAN ORISINIL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Chairani
NPM : 1701240014P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Oktober 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Chairani

Medan, 26 September 2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (Tiga) Exemplar
Hal : Skripsi a.n. CHAIRANI
Kepada : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU

Di –

Medan

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n **Chairani** yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu pendidikan Fakultas Agama Islam Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini UMSU.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing



Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

ABSTRAK

Chairani, NPM. 1701240014P, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam, kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam, dan peningkatan kemampuan anak mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui pendekatan PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus yang dirancang secara sistematis dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Al-Islam yang berjumlah sebanyak 17 anak. Untuk mendapatkan data penelitian maka digunakan teknik observasi, dokumentasi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam sebelum dilakukan tindakan masih sangat rendah sebab anak masih belum mampu menyebutkan nama permainan budaya atau tradisional, anak juga belum mampu membedakan antara permainan budaya dengan permainan modern, bahkan anak cenderung lebih paham dengan permainan modern dibanding dengan permainan budaya. Kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam dikhususkan pada kegiatan bermain permainan engklek dan ular naga karena dua permainan budaya ini melibatkan semua anak yang dibagi dalam kelompok. Disamping itu, kedua permainan ini merupakan permainan budaya yang mudah diajarkan pada anak sehingga anak paham karena dapat dimainkan dimana saja. Terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak secara klasikal yang meningkat pada tiap siklusnya dimana pada kondisi sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus kemampuan anak mengenal budaya hanya sebesar 27,45 % dengan kriteria “kurang”. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I maka kemampuan mengenal budaya pada anak meningkat menjadi 62,74 % dengan kriteria “baik”, dan pada tindakan siklus II meningkat lebih baik sebesar 84,31 % dengan kriteria “baik sekali”.

Kata Kunci: Budaya, Bermain, Kreatif

ABSTRACT

Chairani, NPM. 1701240014P, Efforts to Improve the Ability to Know Culture through Creative Play Activities in Group B Children in RA Al-Islam

This research was conducted with the aim of describing the ability to know the culture of RA Al-Islam children, creative play activities that are applied to RA Al-Islam children, and increasing the ability of children to recognize culture through creative play activities on RA Al-Islam children. This research was carried out with qualitative methods through the CAR approach carried out in two cycles that were systematically designed with several stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were children of group B in RA Al-Islam, amounting to 17 children. To obtain research data, observation, documentation and question and answer techniques were used. Based on the results of the study, it is known that the ability to recognize culture in RA Al-Islam children before action is still very low because the child has not been able to mention the name of a cultural or traditional game. Modern games are compared to cultural games. Creative play activities that are applied to RA Al-Islam children are devoted to crawl and dragon play activities because these two cultural games involve all children who are divided into groups. In addition, these two games are cultural games that are easily taught to children so that children understand because they can be played anywhere. There is an increase in the ability of children to recognize culture through creative play activities on RA Al-Islam children. This is evidenced by the child's ability to classically increase in each cycle where in the conditions before the action or pre-cycle the child's ability to recognize culture is only 27.45% with the criteria of "less". After the action in cycle I, the ability to know culture in children increased to 62.74% with the criteria of "good", and in the cycle II action it increased better by 84.31% with the criteria of "excellent".

Keywords: Culture, Playing, Creative

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan karunia dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini perkenankanlah peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
3. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan pengarahan sejak awal sampai dengan selesainya skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen-dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan selama saya mengikuti perkuliahan di Prodi tersebut.
5. Seluruh pengelola, pendidik, pengasuh dan orangtua anak didik di Kelompok B RA Al-Islam atas keterbukaan, kesediaan, dan keikhlasan dalam memberikan data dan informasi.
6. Suamiku tercinta M. Mukhlis P yang telah mengorbankan tenaga, materi dan waktu untuk mendoakan dan mendukung sehingga tercapai cita-citaku melanjutkan pendidikan di Prodi PIAUD.
7. Anak-anakku yang kukasihi M. Zaid Tsabit dan Siti Salwa yang menjadi curahan hati bagi kehidupan peneliti.

Semoga bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT.

Medan, September 2018
Peneliti

Chairani

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Cara Pemecahan Masalah	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORITIS	
A. Kajian Tentang Budaya	8
1. Pengertian Budaya	8
2. Unsur-Unsur Budaya	9
3. Ciri-Ciri Budaya	11
4. Budaya Dalam Konteks Islam	12
5. Pembelajaran Berbasis Budaya	15
B. Kajian Tantang Bermain Kreatif	19
1. Pengertian Bermain Kreatif	19
2. Karakteristik Bermain Kreatif	20
3. Manfaat Bermain Kreatif	21
4. Faktor Yang Mempengaruhi Bermain Kreatif	23
5. Kegiatan Bermain Kreatif Bernilai Budaya	25
C. Penelitian yang Relevan	28
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	30
B. Subyek Penelitian	31
C. Sumber Data	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Instrumen Penelitian	34
F. Prosedur Penelitian	36
G. Analisis Data	38
H. Indikator Keberhasilan	38
I. Personalialia Penelitian	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
1. Refleksi Awal (Prasiklus)	40
2. Siklus I	45
3. Siklus II	53
B. Pembahasan	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. : Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian	30
Tabel 3.2. : Guru RA Al-Islam	31
Tabel 3.3. : Anak RA Al-Islam	32
Tabel 3.4. : Lembar Observasi Kegiatan Anak	34
Tabel 3.5. : Instrumen Observasi Penilaian Guru	35
Tabel 3.6. : Kriteria Pencapaian	38
Tabel 3.7. : Personalia Penelitian	39
Tabel 4.1. : Asesmen Kemampuan Menenal Budaya Pada Anak Sebelum Tindakan (Prasiklus)	40
Tabel 4.2. : Persentase Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Sebelum Tindakan (Prasiklus)	42
Tabel 4.3. : Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Sebelum Tindakan (Prasiklus)	43
Tabel 4.4. : Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Kegiatan Pada Siklus I	47
Tabel 4.5. : Asesmen Kemampuan Menenal Budaya Pada Anak Pada Siklus I	49
Tabel 4.6. : Persentase Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Siklus I	50
Tabel 4.7. : Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Siklus I	51
Tabel 4.8. : Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Kegiatan Pada Siklus II	55
Tabel 4.9. : Asesmen Kemampuan Menenal Budaya Pada Anak Pada Siklus II	57
Tabel 4.10. : Persentase Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Siklus II	58
Tabel 4.11. : Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Siklus II	59
Tabel 4.12. : Kemampuan Guru Dalam Pengajaran Pada Siklus I Dan Siklus II	61

Tabel 4.13. : Kemampuan Anak Dalam Mengenal Budaya Pada Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II	62
--	----

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1. : Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Sebelum Tindakan (Prasiklus)	44
Grafik 4.2. : Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Siklus I	52
Grafik 4.3. : Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Siklus II	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. : Kerangka Pemecahan Masalah	8
Gambar 2.1. : Permainan Angklek/Engklek	26
Gambar 2.2. : Keris-Kerisan Dari Janur	27
Gambar 3.1. : Siklus Penelitian	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Modernisasi yang ditandai oleh adanya kemajuan yang cukup pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, disatu sisi menguntungkan kehidupan manusia dengan mengambil banyak kemudahan. Akan tetapi disisi lain modernisasi melahirkan kebudayaan modern yang liberal, rasional dan efisien yang selanjutnya hal itu menyebabkan terjadinya kekeringan nilai rohaniyah sehingga mengakibatkan kebingungan masyarakat untuk menemukan pegangan hidup. Kenyataan yang muncul ke permukaan sebagai akibat dari semakin tergerusnya nilai budaya setempat atau lokal adalah posisinya yang semakin termarginalkan terutama di mata generasi muda, menganggap nilai budaya tradisional adalah sesuatu yang kuno dan ketinggalan jaman serta sudah tidak mampu untuk bersaing di tengah-tengah persaingan global. Karena mereka beranggapan bahwa segala sesuatu yang datang dari luar dianggap lebih baik dari nilai-nilai luhur budaya yang telah dimiliki oleh bangsa.

Tidak semua nilai yang masuk dari luar adalah positif bahkan banyak yang negatif dan bertentangan dengan norma dan nilai budaya lokal. Nilai-nilai budaya luar lebih cenderung pada prinsip kebebasan dengan mengabaikan nilai-nilai luhur kearifan budaya dan tidak sedikit yang menjauhkan dari nilai-nilai ajaran agama. Akibatnya banyak diantara mereka terjerumus dalam perilaku-perilaku amoral. Dengan adanya pandangan hidup masyarakat yang mengagungkan kebebasan personal, masyarakat pada umumnya khususnya generasi muda lebih memilih kebudayaan luar daripada kebudayaan sendiri. Padahal, “secara antropologis bangsa Indonesia kaya akan keberagaman etnis, budaya, agama, bahasa, adat-istiadat yang hidup ditengah masyarakat plural harusnya mampu menjadi kebanggaan bagi para generasi muda”¹. Oleh sebab itu, kebudayaan yang berasal dari nenek moyang dan aset untuk negara harus di rawat dengan baik.

¹Dadang Supardan, *Pendidikan Multibudaya*, “Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian IV: Pendidikan Lintas Bidang, (Bandung: Imperial Bhakti Utama, 2010), hlm. 46.

Memperhatikan makin merebaknya isu-isu moral dan beberapa faktor penyebab tergerusnya nilai-nilai luhur dari budaya lokal yang ada dan sekarang menjadi masalah yang besar maka perlu adanya upaya-upaya penanggulangan dan penyikapan terhadap persoalan tersebut. Upaya yang dapat dilakukan guna melestarikan nilai-nilai tradisional, salah satunya adalah melalui pendidikan. Dalam konteks ini, Nurul Zuriah mengatakan bahwa “Negara sebagai organisasi puncak sangat berkepentingan untuk tumbuhnya *public cultur*, yaitu perangkat kebudayaan yang bisa diterima oleh seluruh bangsa serta dapat digunakan untuk kelangsungan hidupnya yang lebih baik”². Oleh sebab itu, Negara melalui jalur pendidikan melakukan upaya dalam pentransformasian nilai-nilai budaya kepada generasi bangsa.

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut “*the golden age* (usia emas)”³. Pendidikan anak usia dini dengan misi utama meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik moral, nilai-nilai budaya, intelektual dan spiritual anak memberi peluang yang besar sebagai pemecahan persoalan kurangnya penghargaan generasi muda pada nilai-nilai luhur budayanya. Pendidikan yang menanamkan nilai-nilai luhur (budaya), pengembangan intelegensi, karakter, kreativitas, moral dan kasih sayang perlu diberikan pada anak-anak sejak usia dini. Namun, yang ada saat ini pendidikan anak usia dini belum dianggap penting oleh masyarakat sebagai upaya pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas secara akademik dan moral.

Di sisi lain, pendidikan usia dini yang ada secara formal teraplikasi dalam bentuk TK/RA dan secara nonformal dalam bentuk KB, TPA, satuan PAUD sejenis belum secara optimal melakukan pendidikan dalam rangka pembentukan kebiasaan berpikir dan bertindak anak, yang mensinergiskan aspek-aspek tumbuh kembang anak yang mencakup perkembangan moral dan nilai-nilai agama,

²Nurul Zuriah, *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan; Menggagas Platfom Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 21.

³Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), hlm. 4.

Ketiga, rata-rata anak tidak mengetahui bentuk-bentuk permainan tradisional. Ketika guru menjelaskan satu contoh bentuk permainan tradisional banyak anak yang bingung dan ada yang malah bertanya “kayak mana tu umi mainnya?”.

Kurang maksimalnya kemampuan anak mengenal budaya tersebut tentu perlu ditanggulangi dengan baik, sebab jika tidak maka kekhawatiran pada tidak mengertinya generasi bangsa pada akar budaya dan nilai-nilai budayanya akan menjadi kenyataan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar sebagaimana prinsip pendidikan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Riana Mashar bahwa “anak usia dini dianggap sebagai usia bermain karena pada masa-masa ini anak-anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain”⁶.

Kegiatan yang dapat mengenalkan budaya lebih konkrit kepada anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain kreatif. Kegiatan bermain kreatif yang dimaksud adalah permainan tradisional misalnya permainan engklek, ular naga, keris-kerisan dari daun kelapa, dan lain sebagainya. Diharapkan dengan kegiatan bermain kreatif tersebut, anak semakin mengenal kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsanya sendiri. Dari beberapa bentuk permainan tradisional yang bernilai budaya tersebut, dalam penelitian ini anak hanya akan dikenalkan dan kemampuannya dalam membuat serta memainkan permainan keris-kerisan yang terbuat dari daun kelapa dan juga permainan engklek yang bisa dilakukan oleh anak-anak di pedesaan. Hal ini didasarkan pada nilai-nilai yang ada dalam kedua bentuk permainan kreatif tersebut, selain meningkatkan kreativitas anak, yang terpenting juga dari permainan tersebut adalah pengenalan anak akan budaya daerah yang sangat kaya nilainya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini menentukan judul sebagai berikut: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam.

⁶Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 7.

B. Identifikasi Masalah

Ada beberapa masalah yang teridentifikasi terkait kurang baiknya kemampuan mengenal budaya pada anak kelompok B di RA Al-Islam, antara lain:

1. Rata-rata anak belum mampu mengenal budaya secara baik, apakah terkait dengan lagu daerah, alat tradisional, bentuk permainan tradisional, dan lain sebagainya.
2. Ketika anak diminta menyebutkan contoh 2 judul lagu daerah maka rata-rata anak tidak dapat menjawabnya.
3. Ketika anak diminta menyebutkan nama alat musik daerah maka hampir semua juga tidak mampu menjawabnya dengan baik, bahkan dengan kepolosannya ada yang menyebutkan jenis lagu modern misalnya dangdut.
4. Rata-rata anak tidak mengetahui bentuk-bentuk permainan tradisional. Ketika guru menjelaskan satu contoh bentuk permainan tradisional banyak anak yang bingung dan ada yang malah bertanya “kayak mana tu umi mainnya?”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam?
2. Bagaimana kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam?
3. Apakah terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan beberapa hal berikut:

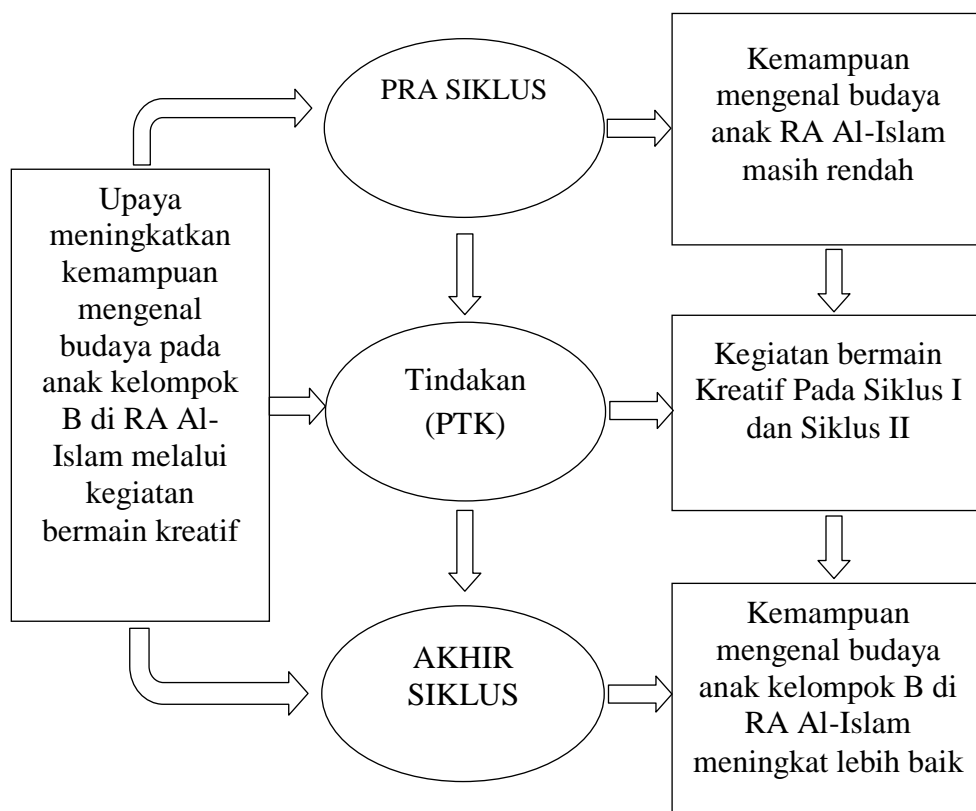
1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam.
2. Untuk mengetahui kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam.

E. Cara Pemecahan Masalah

Rendahnya kemampuan anak mengenal budaya pada anak kelompok B di RA Al-Islam tentu menjadi masalah bagi perkembangan kognitif anak. Kondisi tersebut harus segera diupayakan pemecahan masalahnya agar anak semakin kenal dan mencintai nilai-nilai budaya bangsa sendiri yang dikhawatirkan akan tergerus dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada masa sekarang ini, terlebih semakin mudahnya anak-anak usia dini mengakses informasi melalui gadget yang dimiliki.

Untuk itu, upaya pemecahan masalah yang akan dilakukan peneliti yang berkolaborasi dengan guru adalah melaksanakan kegiatan bermain kreatif terutama permainan-permainan tradisional yang hampir dilupakan oleh generasi muda. Kegiatan bermain kreatif tersebut dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dengan model tindakan kelas dengan menggunakan siklus.

Gambar 1.1. Kerangka Pemecahan Masalah



F. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan nantinya, diharapkan dapat memberikan manfaat secara nyata bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian, yaitu:

1. Bagi peneliti.

Membantu peneliti untuk mengetahui dan memahami pola pengenalan budaya lokal pada anak usia dini. Disamping itu, penelitian yang dilakukan sebagai bentuk mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat di bangku perkuliahan.

2. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk menambah wawasan dalam upaya peningkatan pengenalan budaya lokal pada anak usia dini. Selain itu, memberikan masukan dalam pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan sehingga dapat melakukan berbagai kegiatan bermain yang sesuai dengan tema dan tujuan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan di sekolah.

3. Bagi Anak

Dapat memudahkan anak dalam mengenal dengan jelas berbagai bentuk atau kegiatan yang berhubungan dengan kekayaan budaya lokal sehingga bisa menghargai dan menjaga kekayaan budaya sendiri.

4. Bagi Pemerhati Pendidikan

Dapat dijadikan bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut mengenai pola pengenalan budaya daerah pada anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Tentang Budaya

1. Pengertian Budaya

Kata “Budaya” berasal dari Bahasa Sanskerta “Buddhayah”, yakni bentuk jamak dari “Budhi” (akal). Jadi, budaya adalah segala hal yang bersangkutan dengan akal. Selain itu kata budaya juga berarti “budi dan daya” atau daya dari budi. Jadi budaya adalah segala daya dari budi, yakni cipta, rasa dan karsa”⁷.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Kebudayaan adalah “kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh sekumpulan anggota masyarakat”⁸. Merumuskan sebagai semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat.

Prinsip tersebut di atas selaras dengan pemikiran tentang kearifan lokal yang mencakup berbagai pengetahuan, pandangan, nilai, serta praktik dari sebuah komunitas, baik itu yang diperoleh dari generasi sebelumnya maupun yang diperoleh dari komunitas, masyarakat, atau budaya lain di masa kini. Oleh karena

⁷Ary H. Gunawan, *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 16.

⁸Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 150.

itu, kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai perangkat pengetahuan dan praktik, baik yang berasal dari generasi sebelumnya maupun dari pengalaman berhubungan dengan lingkungan dan masyarakat lainnya milik suatu komunitas di suatu tempat, yang digunakan untuk menyelesaikan secara baik dan benar berbagai persoalan dan/atau kesulitan yang dihadapi.

Jadi, kebudayaan mencakup semuanya yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terdiri dari segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normatif. Artinya, mencakup segala cara-cara atau pola-pola berpikir, merasakan dan bertindak. Seorang yang meneliti kebudayaan tertentu akan sangat tertarik objek-objek kebudayaan seperti rumah, sandang, jembatan, alat-alat komunikasi dan sebagainya.

2. Unsur-Unsur Budaya

Setiap bangsa dimuka bumi ini memiliki budaya yang sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman adanya sebuah lingkungan bangsa tersebut. Budaya yang ada merupakan kearifan lokal yang disepakati untuk dipelihara dan dilaksanakan secara bersama dalam lingkungan masyarakat tersebut. Setiap orang yang ada dalam masyarakat tersebut meyakini dan menjaga nilai-nilai budaya yang ada bahkan pada sebagian pihak sangat mengutamakan kebudayaan yang dimilikinya dan berusaha memperkecil pengaruh budaya dari pihak luar yang dimungkinkan dapat merubah budaya yang sudah ada dan berkembang.

Budaya sebagai sebuah wujud kekayaan suatu bangsa tentu memiliki unsur yang melekat padanya sehingga mudah dikenali oleh siapapun yang berusaha menemukannya. Menurut Soerjono Soekanto ada tujuh unsur kebudayaan yang dianggap sebagai *culture universal*, yaitu:

- a. Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi, transpor dan sebagainya).
- b. Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi dan sebagainya).
- c. Sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, sistem perkawinan).
- d. Bahasa (lisan maupun tertulis).
- e. Kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak, dan sebagainya).
- f. Sistem pengetahuan.

g. Religi (sistem kepercayaan)⁹.

Selain itu, menurut Ary H. Gunawan unsur-unsur budaya atau kebudayaan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Kebudayaan material (kebendaan), adalah wujud kebudayaan yang berupa benda-benda konkret sebagai hasil karya manusia, seperti rumah, mobil, candi, jam, benda-benda hasil teknologi dan sebagainya.
- b. Kebudayaan nonmaterial (rohaniah) ialah wujud kebudayaan yang tidak berupa benda-benda konkret, yang merupakan hasil cipta dan rasa manusia, seperti:
 - 1). Hasil cipta manusia, seperti filsafat serta ilmu pengetahuan, baik yang berwujud teori murni maupun yang telah disusun untuk diamalkan dalam kehidupan masyarakat (*pure sciences dan applied sciences*).
 - 2). Hasil rasa manusia, berwujud nilai-nilai dan macam-macam norma kemasyarakatan yang perlu diciptakan untuk mengatur masalah-masalah sosial dalam arti luas, mencakup agama (religi, bukan wahyu), ideologi, kebatinan, dan semua unsur yang merupakan hasil ekspresi jiwa manusia sebagai anggota masyarakat¹⁰.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur budaya pada prinsipnya terbagi pada dua hal yaitu budaya yang bersifat kebendaan dan yang bersifat non kebendaan. Budaya yang bersifat kebendaan pada suatu bangsa atau daerah akan lebih tampak jelas karena bisa dilihat perbedaannya secara kasat mata seperti corak dan model pakaian suatu daerah akan sangat jelas berbeda satu dengan lainnya. Bahkan jika melihat pada budaya bangsa Indonesia sendiri dengan beragam suku dan budaya akan terlihat jelas perbedaannya dari sisi kebendaan.

Namun demikian, jika dilihat dari unsur budaya yang bersifat non kebendaan maka akan sulit mengetahuinya jika tidak dipelajari dengan teliti. Keyakinan, norma-norma dan aturan pada suatu kebudayaan akan sulit dipahami jika tidak dipelajari secara mendalam sehingga hal yang sering terjadi adalah adanya pelanggaran norma dan budaya yang dilakukan oleh sebagian orang yang bukan berasal dari daerah tersebut karena ketidaktahuannya dan sulitnya melihat secara kasat mata karena bersifat non kebendaan.

⁹*Ibid*, hlm. 154.

¹⁰Ary H. Gunawan, *op. cit*, hlm. 17-18.

Seseorang akan mengerti apakah ia melakukan kesalahan atau tidak pada suatu budaya tertentu di suatu daerah jika ia bertanya pada masyarakat atau tokoh budaya di daerah tersebut atau ada masyarakat dan tokoh adat yang menegurnya pada saat melakukan pelanggaran budaya yang tidak diketahuinya.

3. Ciri-Ciri Budaya

Masyarakat dan kebudayaan merupakan perwujudan atau abstraksi perilaku manusia. Kepribadian juga akan mewujudkan perilaku manusia; perilaku manusia dapat dibedakan dari kepribadiannya karena kepribadian merupakan latar belakang perilaku yang ada dalam diri individu. Ketiga hal tersebut mencerminkan kepribadian seseorang tersebut. Tanpa kepribadian manusia tidak ada kebudayaan, meskipun kebudayaan bukanlah sekedar jumlah dari kepribadian-kepribadian. Antara kepribadian dan kebudayaan terdapat suatu interaksi yang saling menguntungkan.

Ada beberapa macam ciri-ciri budaya atau kebudayaan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Budaya bukan bawaan tapi dipelajari.
- b. Budaya dapat disampaikan dari orang ke orang, dari kelompok ke kelompok dan dari generasi ke generasi.
- c. Budaya berdasarkan simbol.
- d. Budaya bersifat dinamis, suatu sistem yang terus berubah sepanjang waktu.
- e. Budaya bersifat selektif, merepresentasikan pola-pola perilaku pengalaman manusia yang jumlahnya terbatas.
- f. Berbagai unsur budaya saling berkaitan.
- g. Etnosentrik (menganggap budaya sendiri sebagai yang terbaik atau standar untuk menilai budaya lain)¹¹.

Selain penjelasan ciri-ciri budaya atau kebudayaan di atas, kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia mempunyai ciri atau sifat yang sama. Dimana sifat-sifat budaya itu akan memiliki ciri yang sama bagi semua kebudayaan manusia tanpa membedakan faktor ras, lingkungan alam, atau pendidikan. Yaitu sifat hakiki yang berlaku umum bagi semua budaya dimanapun.

¹¹Deddy Mulyana, *Komunikasi Efektif : Suatu Pendekatan Lintas Budaya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 122.

Sifat hakiki dari kebudayaan tersebut antara lain:

- a. Budaya terwujud dan tersalurkan dari perilaku manusia.
- b. Budaya telah ada terlebih dahulu daripada lahirnya suatu generasi tertentu dan tidak akan mati dengan habisnya usia generasi yang bersangkutan.
- c. Budaya diperlukan oleh manusia dan diwujudkan dalam tingkah lakunya¹².

Budaya mencakup aturan-aturan yang berisikan kewajiban-kewajiban, tindakan-tindakan yang diterima dan ditolak, tindakan-tindakan yang dilarang, dan tindakan-tindakan yang diizinkan. Semua aturan yang ada tersebut merupakan sesuatu yang sudah disepakati bersama sehingga ketika ada salah seorang dalam masyarakat yang melanggarnya, maka semua masyarakat sepakat dalam melakukan penyelesaiannya. Hal inilah yang membuat sebuah budaya memiliki ciri tersendiri dimana semua masyarakat turut mendukung terpeliharanya budaya tersebut dengan sebaik-baiknya dan dipertahankan serta diwariskan pada generasi-generasi sesudahnya dengan harapan agar budaya yang ada tetap terpelihara dan tidak hilang dengan kemajuan zaman. Kondisi ini pada umumnya dilakukan oleh kalangan masyarakat tradisional yang berada pada pelosok atau desa.

Namun berbeda dengan masyarakat perkotaan dan masyarakat modern yang biasanya dengan cepat menerima dan mengikuti perubahan serta kemajuan zaman yang sangat cepat berubah terlebih dengan kemajuan teknologi yang terus mengalir seolah tidak terbendung. Pada sisi lain, mengikuti kemajuan teknologi pada zaman modern bagi masyarakat perkotaan menjadi sebuah tren atau keharusan agar dapat bertahan dalam situasi dan status sosialnya sebagai masyarakat kota meskipun pada dasarnya mereka terkadang tidak mampu mengikuti kemajuan yang ada sepenuhnya.

4. Budaya Dalam Kontek Islam

Dalam Islam, istilah budaya atau kebudayaan disebut dengan adab. Islam telah menggariskan adab-adab Islami yang mengatur etika dan norma-norma pemeluknya. Adab-adab Islami ini meliputi seluruh aspek kehidupan manusia.

¹²Elly M. Setiadi, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Kencana 2008), hlm. 27.

Tuntunannya turun langsung dari Allah melalui wahyu kepada Rasul-Nya. Oleh karena itu, Allah Swt menjadikan Rasul-Nya Muhammad Saw sebagai teladan terbaik dalam hal etika dan adab ini.

Sebelum kedatangan Islam, yang berkembang di tengah-tengah masyarakat Arab ketika itu ialah budaya jahiliyah. Di antara budaya jahiliyah yang dilarang oleh Islam, misalnya tahayyul, menisbatkan hujan kepada bintang-bintang, dan lain sebagainya. Dinul-Islam sangat menitik beratkan pengarahan para pemeluknya menuju prinsip kemanusiaan yang universal, menora sejarah yang mulia dan memecah tradisi dan budaya yang membelenggu manusia, serta mengambil inti sari dari peradaban dunia modern untuk kemaslahatan masyarakat Islami. Allah Swt berfirman, sebagai berikut:

قُلْ ءَامَنَّا بِاللَّهِ وَمَا أُنزِلَ عَلَيْنَا وَمَا أُنزِلَ عَلَىٰ إِبْرَاهِيمَ وَإِسْمَاعِيلَ وَإِسْحَاقَ وَيَعْقُوبَ وَالْأَسْبَاطِ وَمَا أُوتِيَ مُوسَىٰ وَعِيسَىٰ وَالنَّبِيُّونَ مِنْ رَبِّهِمْ لَا نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِّنْهُمْ وَنَحْنُ لَهُ مُسْلِمُونَ ﴿٨٤﴾ وَمَنْ يَبْتَغِ غَيْرَ الْإِسْلَامِ دِينًا فَلَنْ يُقْبَلَ مِنْهُ وَهُوَ فِي الْآخِرَةِ مِنَ الْخَاسِرِينَ ﴿٨٥﴾

Artinya: Katakanlah: kami beriman kepada Allah dan kepada apa yang diturunkan kepada kami dan yang diturunkan kepada Ibrahim, Ismail, Ishaq, Ya'qub, dan anak-anaknya, dan apa yang diberikan kepada Musa, Isa dan para Nabi dari Tuhan mereka. Kami tidak membeda-bedakan seorangpun di antara mereka dan hanya kepada-Nyalah kami menyerahkan diri. Barangsiapa mencari agama selain agama Islam, maka sekali-kali tidaklah akan diterima (agama itu) daripadanya, dan dia di akhirat termasuk orang-orang yang rugi. (S. Ali Imran: 84-85)¹³

Pada Ayat lain Allah Swt berfirman:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفَلَكَ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أُنزِلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ

¹³Kementerian Agama RI, *op.cit*, hlm. 61.

مَوْتَهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ
السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لِآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan. (S. Al-Baqarah: 164)¹⁴

Islam merupakan agama yang diturunkan kepada umat manusia melalui perantara Rasulullah Muhammad Saw di dalamnya tidak sekadar mengatur satu sisi kehidupan manusia, tetapi seluruh aspek kehidupan tidak luput dari aturan syari'at-nya. Islam datang untuk mengatur dan membimbing masyarakat menuju kepada kehidupan yang baik dan seimbang. Dengan demikian, Islam tidaklah datang untuk menghancurkan budaya yang telah dianut suatu masyarakat, akan tetapi dalam waktu yang bersamaan Islam menginginkan agar umat manusia ini jauh dan terhindar dari hal-hal yang tidak bermanfaat dan membawa madlarat di dalam kehidupannya, sehingga Islam perlu meluruskan dan membimbing kebudayaan yang berkembang di masyarakat menuju kebudayaan yang beradab dan berkemajuan serta mempertinggi derajat kemanusiaan. Seperti itulah Islam memandang kebudayaan. Karena kebudayaan itu adalah hasil usaha dan ikhtiyar manusia, maka Islam memandangnya biasa dan sama saja dengan hal-hal yang lain, yaitu takluk pada hukum baik-buruk. Namun perlu digaris bawahi yang menjadi patokan dalam menilai baik buruknya suatu kebudayaan ialah agama, yakni Al-Qur'an dan Hadits, bukan semata-mata akal manusia. Apabila dasar baik buruknya kebudayaan tertentu tidak ada dalam nash, dasarnya kemudian diqiyaskan kepada nash yang berkaitan dengan kebudayaan tersebut atau menggunakan dasar masalah.

¹⁴*Ibid*, hlm. 25.

Islam sangatlah menghargai suatu budaya yang dianut dalam suatu masyarakat karena budaya memang menjadi salah satu bagian, ciri serta identitas dari suatu masyarakat yang sangat sulit untuk dipisahkan. Islam pun tidak mengajarkan umatnya untuk meninggalkan semua budaya nenek moyangnya dan hanya melakukan apa yang dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw. Budaya apapun boleh dipertahankan asalkan tidak bertentangan dengan syari'at Islam, yang meliputi: “Pertama, tidak mengandung unsur syirik, kafir serta fasik dalam bentuk apapun. Kedua, tidak mengandung unsur kemaksiatan, kekerasan serta kemunkaran. Ketiga, tidak melanggar seluruh peraturan yang telah ditetapkan dalam Al-Qur'an dan Hadits”¹⁵.

Dalam kehidupan masyarakat sosial, ada sebagian adat kebiasaan masyarakat yang sesuai dengan syari'at Islam karena sebagian didalamnya pasti akan ada unsur agama maupun kepercayaan orang-orang dahulu yang terbawa. “Disinilah dibutuhkan ketelitian umat Islam untuk memilah budaya serta kreativitas untuk memoles suatu budaya di sana-sini agar benar-benar terbebas dari unsur syirik serta sesuai dengan syari'at Islam”¹⁶.

5. Pembelajaran Berbasis Budaya

Pendidikan usia dini merupakan “upaya-upaya pendidikan yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan dan menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, dan kecerdasan spiritual”¹⁷. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan mahluk sosial.

¹⁵Wa Ode Rosliya, *Perspektif Islam Terhadap Budaya Kabuenga Di Kecamatan Wangi-Wangi Selatan Kabupaten Wakatobi*, Skripsi, (Kendari: IAIN, 2016), hlm. 24.

¹⁶*Ibid.*

¹⁷Kemendikbud RI, *Kurikulum Raudhatul Athfal*, (Jakarta: Dirjen Pendis, 2016), hlm. 2.

Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan juga merupakan salah satu cara belajar bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi. Selain itu, kegiatan bermain memiliki nilai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak¹⁸.

Belajar melalui bermain intinya melakukan kegiatan belajar melalui permainan yang bersifat mendidik dan terarah. Dalam belajar melalui bermain, anak dibawa kepada suatu kondisi permainan yang sangat bervariasi untuk membuat anak benar-benar menjiwai permainan tersebut dalam suasana yang menyenangkan sesuai dengan perannya masing-masing. Hingga tanpa mereka sadari, mereka belajar banyak melalui permainan-permainan tersebut.

Pada dasarnya setiap kegiatan bermain membawa dampak positif terhadap perkembangan anak. Selain keterampilan, aspek perkembangan keimanan dan ketakwaan, daya pikir, daya cipta, kemampuan berbahasa, kemandirian dan kemampuan jasmani. Cara belajar anak melalui bermain ini, didasari oleh pendapat para ahli tentang ciri-ciri anak usia dini secara umum yaitu: anak penuh dengan rasa ingin tahu, senang membentuk dan memanipulasi benda-benda, senang meniru orang dewasa, memerlukan partisipasi dalam kegiatan fisik, ingin mengekspresikan diri secara kreatif, dan ingin berkomunikasi dan berbagi pengalaman. Selain sebagai media untuk eksplorasi dan belajar, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, mengenal dengan siapa ia hidup serta mengenal lingkungan tempat dimana ia hidup. Karena itu, lingkungan bermain

¹⁸M. Fadhillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 12.

anak, baik fisik maupun psikologis (nilai-nilai dan norma), sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang akan diterima oleh anak. Demikian pula lingkungan budaya, khususnya budaya lokal juga akan sangat berperan dalam membentuk karakter anak dalam menerima pembelajaran tentang diri dan dunianya.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.

Menurut Arief S. Sadiman, dan kawan-kawan secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan yang sangat banyak, diantaranya:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb., peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi yang sama pada siswa¹⁹.

¹⁹Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), hlm. 17-18.

Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Atas dasar hal tersebut diatas, maka kurikulum model pembelajaran berbasis budaya lokal ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak, yakni bermain kreatif dan juga mengaplikasikan nilai-nilai budaya lokal dalam program pembelajaran anak usia dini dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak. Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karenanya upaya-upaya pengembangan pendidikan yang dilakukan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masa kanak-kanak tersebut, yaitu bermain.

Dalam pelaksanaan pembelajarannya kearifan budaya lokal pada anak usia dini disajikan dalam bentuk tema-tema. Tema ini berfungsi untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu perencanaan yang utuh (holistik), memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik, membuat pembelajaran lebih bermakna dan membantu anak mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Jadi tema merupakan aktualisasi konsep minat anak yang dijadikan focus perencanaan atau titik awal perencanaan dalam proses pembelajaran. Untuk menyiapkan pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal maka tema yang dipilih untuk dikembangkan di PAUD disesuaikan dengan kondisi daerah masing-masing. Pemilihan tema di PAUD hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Kedekatan. Tema hendaknya dipilih dimulai dari tema yang terdekat dengan kehidupan anak kepada tema yang semakin jauh dari kehidupan anak.
- b. Kesederhanaan. Tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang sederhana kepada tema-tema yang lebih rumit bagi anak.
3. Kemenarikan. Tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang menarik minat anak kepada tema-tema yang kurang menarik minat anak.
4. Keinsidental. Peristiwa atau kejadian disekitar anak (sekolah) yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya dimasukkan dalam pembelajaran walaupun tidak sesuai dengan tema yang dipilih pada hari itu²⁰.

²⁰Euis Karwati, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Edu Humaniora , Vol. 6 No. 1, Januari 2014, hlm. 58.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis budaya pada anak usia dini merupakan suatu keharusan yang harus dilaksanakan melalui penggunaan berbagai media yang mudah dan dikenal anak, serta bernilai budaya bangsa.

B. Kajian Tentang Bermain Kreatif

1. Pengertian Bermain Kreatif

Bermain menjadi kegiatan *favorite* bagi anak sekaligus sebagai cara untuk menambah pengetahuan dalam berbagai tingkatan. Bermain juga menjadi sarana bagi anak untuk berkembang, sekaligus sebagai sarana perkembangan mereka.

Bermain, menurut Smith and Pellegrini dalam Tadkiroatun Musfiroh merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif²¹. Menurut M. Fadhillah, bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain²². Sementara itu, bermain kreatif adalah segala bentuk permainan yang dapat merangsang segala aspek tumbuh kembang anak, baik fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan juga kreatifitas²³.

Dengan demikian, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat

²¹Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2015), hlm. 1.5.

²²M. Fadhillah, *op.cit*, hlm. 6.

²³Euis Karwati, *lo.cit*.

pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

2. Karakteristik Bermain Kreatif

Sebagai sebuah kegiatan, bermain pada anak usia dini tentu berbeda dengan bermain bagi orang dewasa. Ada beberapa ciri tersendiri pada kegiatan bermain anak usia dini. Adapun ciri atau karakteristik bermain pada anak usia dini menurut Tadkiroatun Musfiroh adalah sebagai berikut:

- a. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut; mereka tampak riang dan senang.
- b. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain; anak melakukan kegiatan karena memang mereka ingin.
- c. Anak melakukan karena spontan dan sukarela; anak tidak merasa diwajibkan.
- d. Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
- e. Anak berlaku pura-pura, tidak sungguh-sungguh, atau memerankan sesuatu; anak pura-pura marah atau pura-pura menangis.
- f. Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain.
- g. Anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
- h. Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain; bermain bersifat fleksibel²⁴.

Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar, et. al, bahwa ada beberapa ciri kegiatan permainan yaitu:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi- emosi positif.
- c. Fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktifitas yang lain.
- d. Lebih menekankan kepada proses yang berlangsung daripada hasil akhirnya.
- e. Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil.

²⁴Tadkiroatun Musfiroh, *op.cit*, hlm. 1.12.

- f. Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari²⁵.

Berdasarkan pendapat diatas, maka ciri atau karakteristik kegiatan bermain dapat disimpulkan merupakan kegiatan yang menyenangkan, bukan paksaan dari siapapun, setiap anak dapat bermain bersama jika dilakukan secara berkelompok, anak sendiri yang menetapkan aturan, bergerak aktif, bebas, dan lainnya yang membuat anak bergembira.

3. Manfaat Bermain Kreatif

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, sistem komunikasi. Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik. Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. Pada masa anak-anak, bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.

Tadkiroatun Musfiroh menjelaskan beberapa manfaat kegiatan bermain kreatif antara lain:

a. Bermain Mengembangkan Kognitif Anak

Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri, dan belajar mengenali makna sosialisasi dan keberadaan diri di antara teman sebaya. Dalam bermain, anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban, dan kemudian menguji jawaban, dan pertanyaan yang mereka buat sendiri.

²⁵Mayke S. Tedjasaputra, *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 16-17.

b. Bermain Mengembangkan Kesadaran Diri

Bermain mengembangkan kemampuan bantu-diri (*self help*). Melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru, dan mempraktikkan rutinitas hidup sehari-hari. Kesuksesan terhadap usaha ini menaikkan perasaan kompetensi mereka dan mendorong mereka membuat keputusan sehari-hari.

c. Pengembangan Sosio-Emosional Anak

Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasikan materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Selama bermain itu, anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuannya tentang dunia. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya.

d. Bermain Mengembangkan Motorik Anak

Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar. Anak-anak, melalui bermain, dapat mengontrol gerak motor kasar. Pada saat bermain, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar, seperti berlari, meloncat, dan melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respons untuk irama. Bermain juga membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka, seperti menjahit, menata *puzzle*, memaku ke papan, dan mengecat.

e. Bermain Mengembangkan Bahasa Anak

Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul; terlebih-lebih kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar, terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak, bahkan bermain peran memiliki andil yang besar bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak²⁶.

Bermain kreatif bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Manfaat bermain kreatif terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan kreatif. Oleh sebab itu, dalam melakukan kegiatan bermain kreatif diharapkan anak tidak saja sekedar bersenang-senang, namun dapat menggali nilai-nilai kreatifitas, keaktifan dan pengembangan kemampuan anak.

²⁶Tadkiroatun Musfiroh, *op.cit*, hlm. 1.22-1.26.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Bermain Kreatif

Semua anak senang bermain, tetapi melakukan kegiatan bermain tidak dengan cara yang sama. Ada anak yang suka bermain aktif adapula yang lebih menyukai bermain pasif. Demikian pula dengan jenis alat permainan yang dipilih anak akan berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Anak-anak akan lebih kenal dan ahli dengan bentuk permainan yang biasa dilakukan oleh teman di lingkungannya.

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak usia dini juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dapat mempengaruhi bermain anak. Faktor-faktor tersebut sangat menentukan terhadap jenis permainan yang akan dipilih oleh anak. Sebagai contoh anak laki-laki akan berbeda bentuk permainannya dengan anak perempuan. Anak laki-laki lebih dominan terhadap motorik kasarnya sedangkan anak perempuan lebih domina terhadap motorik halusny.

Faktor-faktor tersebut meliputi kesehatan; perkembangan motorik; intelegensi; jenis kelamin; lingkungan; status sosial ekonomi; jumlah waktu bebas dan peralatan bermain²⁷. Untuk mengetahui lebih jelas maka dapat dilihat pada uraian berikut:

- a. Yang pertama faktor yang mempengaruhi bermain anak adalah kesehatan. Semakin sehat anak, maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif. Sebaliknya anak yang sakit-sakitan atau memiliki tenaga yang lemah akan lebih menyukai bermain pasif atau disebut juga hiburan. Faktor yang selanjutnya adalah tentang perkembangan motorik anak. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermain anak tergantung pada perkembangan motorik mereka. Anak yang mampu mengendalikan motoriknya secara baik maka anak akan berperan dalam permainan aktif.
- b. Faktor jenis kelamin. Anak laki-laki kecenderungan bermain kasar dibandingkan anak perempuan. Pada masa awal kanak-kanak anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan. Faktor yang selanjutnya tentang lingkungan. Anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang bermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungankota. Hal ini dikarenakan kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan bermain serta waktu bebas dalam bermainnya.

²⁷M. Fadhillah, *op.cit*, hlm. 48-50

- c. Faktor tentang status sosial ekonomi orang tua. Anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi mempunyai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, sepatu roda panjat tebing dan out bond yang bertaraf mahal. Berbeda dengan anak yang berasal dari kelompok sosial yang rendah terlihat ketika anak melakukan kegiatan bermain yang tidak mahal, seperti bola dan kelereng.
- d. Faktor jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bebas sangat tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka. Anak terlalu lelah membutuhkan tenaga yang besar. Oleh karena itu, diperlukannya waktu yang bisa digunakan untuk kegiatan bermain anak. Karena anak juga membutuhkan hiburan untuk meletakkan kelelahan yang dilakukan oleh anak selama satu hari atau orang tua bisa mengajak anak perlu belibur untuk menjernihkan pikiran anak.
- e. Faktor peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki oleh anak mempengaruhi permainannya. Misalnya gabungan boneka dan binatang buatan mendukung anak bermain pura-pura. Serta anak mampu bermain peran dari dua alat permainan tersebut. Selain itu dapat diberikan permainan yang mengasah daya imajinasi anak seperti menyediakan kertas kosong dan pensil. Disitu anak akan menggambar sesuai dengan apa yang ada dalam pemikirannya. Sehingga anak sudah mampu untuk berpikir abstrak tentang apa yang sedang ia pikirkan. Anak juga mampu bermain balok-balokkan, kayu, cat serta lilin malam untuk suatu kegiatan bermain konstruktif. Maksudnya kegiatan bermain pembangunan yang sederhana sesuai dengan daya imajinasi anak²⁸.

Kemudian, pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Supartini bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain yaitu:

- a. Tahap perkembangan anak. Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak yaitu harus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak, karena pada dasarnya permainan merupakan salah satu alat stimulasi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.
- b. Status kesehatan anak. Untuk dapat melakukan suatu permainan diperlukan energi, namun bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat anak sedang sakit.
- c. Jenis kelamin anak. Semua jenis alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, permainan dapat dijadikan salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri (laki-laki atau perempuan).
- d. Lingkungan yang mendukung. Lingkungan yang mendukung dapat menstimulasi imajinasi anak dan kreativitas anak dalam bermain.

²⁸*Ibid.*

- e. Alat dan jenis permainan. Alat dan jenis permainan harus sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak agar apa yang didapat anak dari kegiatan bermain tersebut dapat diaplikasikan ke dalam dirinya²⁹.

Dari faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak terdapat beberapa hal yang perlu diketahui, karena ada perbedaan antara kondisi sekarang dengan kondisi zaman dahulu. Belum tentu anak yang berasal dari desa kurang bermain dibandingkan dengan anak yang ada di kota. Justru sebaliknya anak dari desa lebih banyak aneka ragam permainan, meskipun permainannya lebih bersifat tradisional. Jadi, faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain anak semakin berkembang dari zaman ke zaman, dan secara otomatis akan berpengaruh pada permainan anak usia dini.

5. Kegiatan Bermain Kreatif Benilai Budaya

Indonesia yang kaya dengan ragam budaya dari segala aspeknya tentu menjadikan bangsa ini sebagai bangsa yang besar. Hal itu akan tetap terjaga jika generasi mudah mau menjaga dan memelihara kekayaan budayanya termasuk dalam hal permainan terutama permainan tradisional.

Pada masyarakat Indonesia, ada berbagai bentuk kegiatan bermain yang memiliki nilai-nilai budaya, setidaknya bagi para pemainnya akan mengerti bahwa kegiatan bermain yang dilakukannya adalah warisan budaya dari para orang tua terdahulu. Beberapa contoh kegiatan bermain tersebut adalah sebagai berikut:

a. Angklek

Permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling. Dinamakan demikian karena dalam permainan ini cara melakukannya adalah berjalan melompat dengan hanya menggunakan satu kaki. Permainan ini bersifat kompetitif, namun tidak ada hukuman bagi yang kalah. Berdasarkan itu maka pemain pemainnya pun tidak memiliki rasa takut ketika kalah. Angklek mengandung unsur-unsur melatih keterampilan dan ketangkasan seperti olah raga pada umumnya. Selain itu permainan ini juga dapat memupuk persahabatan antar sesama anak-anak. Pemain bawang katong atau pupuk bawang juga dikenal dalam permainan ini.

Angklek dapat dimainkan dimana saja, misal di halaman rumah, teras rumah, lapangan dan lain sebagainya. Durasi permainan juga tidak ditentukan, namun biasanya angklek akan selesai setelah ada pihak yang sudah mendapatkan hasil, yaitu dikenal dengan istilah sawah atau omah. Akan tetap meskipun belum ada pihak yang belum memiliki sawah atau omah, permainan ini dapat dibubarkan sesuai kesepakatan semua pemain.

Permainan angklek minimal dimainkan oleh 2 orang dan maksimal dimainkan oleh 6 orang anak, lebih dari itu akan menjadikan permainan tidak maksimal karena tempat permainan yang tidak memungkinkan. Di dalam permainan ini bukanlah permainan secara berkelompok, melainkan ialah kompetisi antar individu anak. sementara para pemainnya ialah mereka dengan usia berkisar antara 7-14 tahun. Namun apabila ada pemain yang masih kurang dari 7 tahun, maka ia tetap diperbolehkan, tetapi hanya diberikan status sebagai pupuk bawang. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki saja, perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan, akan tetapi permainan ini lebih banyak dijumpai dilakukan oleh anak perempuan.

Yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain. Kemudian diperlukan pula gancu, yang terbuat dari kreweng atau wingko (pecahan genting atau tembikar), atau bahan apa saja asalkan pipih dan tidak mudah pecah ketika dilemparkan ke tanah.

Gambar 2.1. Permainan Angklek/Engklek

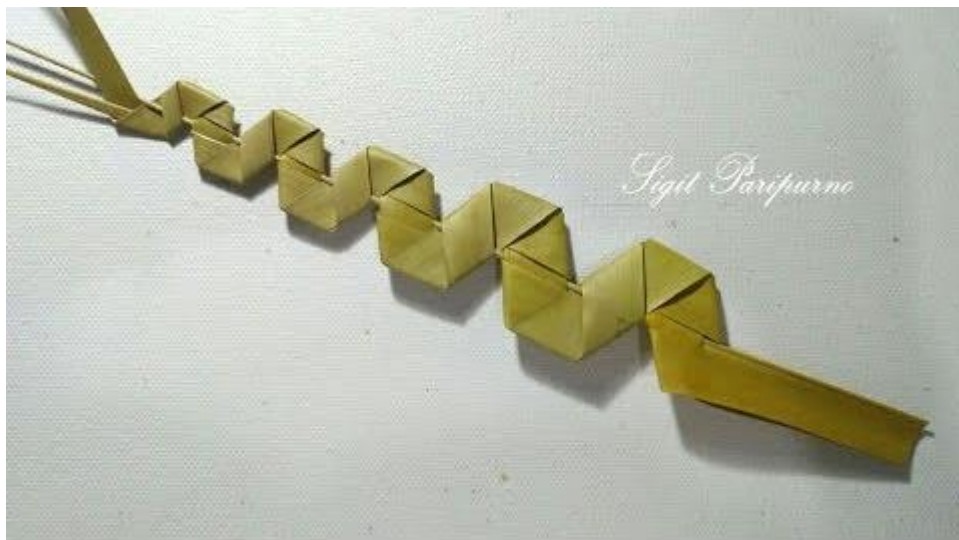


b. Keris-Kerisan Janur

Sejak zaman dahulu kala, pohon kelapa sudah dikenal sebagai pohon yang memiliki banyak manfaat. Mulai dari akar, batang, daun, kembang hingga buahnya dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan. Salah satu bagian dari pohon kelapa tersebut adalah janur, daun muda berwarna kekuningan bersemu kehijauan. Kegiatan merangkai janur adalah salah satu tradisi peninggalan nenek moyang yang hingga kini masih bertahan, khususnya bagi masyarakat di Tanah Jawa dan Pulau Dewata.

Janur dapat dibuat menjadi permainan tradisional. Anak-anak jaman dulu suka membuat gelang dan jam tangan mainan menggunakan janur/daun dari pohon kelapa. Setelah itu mereka akan berubah menjadi power ranger atau satria baja hitam. Janur juga dapat dibuat keris-kerisan, bola, ketupat, dan lain-lain. Pada umumnya orang-orang jaman dahulu sangat terampil membuat keris-kerisan dari janur. Namun seiring perkembangan zaman, tidak banyak yang mewarisi keterampilan ini. Oleh karena itu agar keterampilan ini tetap lestari, anak usia dini dapat diajak untuk bisa membuat dan memainkannya.

Gambar 2.2. Keris-Kerisan Dari Janur



Dua contoh kegiatan bermain dan permaian di atas dapat dikenalkan kembali pada anak usia dini. Disamping terdapat unsur kesenangan pada anak, permaian tersebut juga membangkitkan kreatifitas pada diri anak karena anak

bebas melakukan apa yang ia sukai terutama pada keris-kerisan dimana anak bisa berperan menjadi apa yang ia sukai misalnya pangeran, panglima, musuh, dan lain sebagainya.

Namun demikian, hal penting yang menjadi perhatian dari contoh kegiatan bermain tersebut adalah anak dikenalkan kembali pada kekayaan budaya bangsa Indonesia dimana banyak sekali budaya-budaya yang ada yang bernilai positif bagi generasi muda sehingga tidak tergerus oleh teknologi terutama gadget yang sangat mudah dimiliki dan digunakan anak meskipun hanya menggunakan milik orang tuanya.

C. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi bahan kajian dan perbandingan dengan penelitian yang dilakukan, antara lain:

Yulfrida Rahmawati, pada tahun 2012 melakukan publikasi ilmiah dengan judul: *Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 1, Edisi 1, Juni 2012. Beliau mengungkapkan inti kajiannya sebagai berikut: Bangsa yang besar adalah bangsa yang berbudaya dan berkarakter. Kebudayaan mencerminkan karakter sebuah bangsa. Anak-anak yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan budaya tertentu akan membentuk budaya yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan. Kebudayaan juga menentukan pola pandang manusia. Inilah yang menjadikan asumsi bahwa budaya sebagai aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini. Salah satu cara terbaik mengenalkan budaya adalah melalui mendongeng.

Theresiana Ani Larasati, pada tahun 2008 melakukan penelitian dengan judul: *Pemanfaatan Nilai-Nilai Luhur Warisan Budaya Bangsa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional. Beliau mengungkapkan bahwa: Penelitian bertujuan untuk mempelajari kearifan lokal dalam hal studi tentang anak usia dini, mengetahui kendala, solusi, merumuskan manfaat, dan memberikan saran untuk lembaga PAUD yang belum menerapkan kearifan lokal. Lembaga pendidikan anak usia dini yang diteliti adalah dua pendidikan anak usia dini lembaga di Semarang yang telah

menerapkan kearifan lokal dalam menu pelajarannya. Desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara, didukung oleh observasi, dan literatur. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini dilakukan di pusat-pusat seni, pusat-pusat alam, dan ilmu material, pusat bahasa, dan pusat olahraga. Penerapan kearifan lokal pada anak usia dini pendidikan mampu memfasilitasi pertumbuhan kepercayaan diri, kebanggaan, kreativitas, pemecahan masalah, dan tata karma.

Muzakki, pada tahun 2015 melakukan penelitian yang berjudul: *Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di PAUD Full Day School*. Beliau mengungkapkan bahwa tujuan dari penelitian yaitu mendeskripsikan implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal di lembaga PAUD *full day school* Fairuz Aqila Kalasan Sleman. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus tunggal (*single-case study*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan anak, menentukan tema pembelajaran, menyusun perencanaan pembelajaran yaitu program kegiatan tahunan, program kegiatan mingguan dan program kegiatan harian. Proses pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya lokal terintegrasi dalam kegiatan pijakan, kegiatan inti dan kegiatan pengasuhan. Penilaian pembelajaran yang digunakan yaitu dengan observasi, anekdot dan daftar *chek list*. Unsur-unsur budaya lokal yang digunakan yaitu tata nilai dalam budaya Jawa, sistem keagamaan, permainan tradisional, makanan tradisional, tarian Jawa, bahasa Jawa, sistem mata pencaharian, lagu Jawa, alat musik tradisional dan cerita rakyat.

Perbedaan yang ditemui antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah pengenalan budaya dilakukan dengan dongeng, kegiatan di pusat seni, dan unsur-unsur budaya yang cakupannya cukup luas. Sementara penelitian yang dilakukan ini lebih focus pada dua permainan tradisional dalam mengenalkan budaya yaitu permainan engklek dan ular naga.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Bagian yang tidak bisa terpisahkan dari sebuah penelitian terutama penelitian tindakan kelas adalah lokasi atau tempat dilaksanakannya penelitian dimana permasalahan terjadi. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Islam yang beralamat di Jalan Halat No. 136 Medan.

2. Waktu Penelitian

Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2018/2019. Untuk mengetahui tahapan waktu pelaksanaan penelitian maka dapat di lihat pada tabel berikut ini:

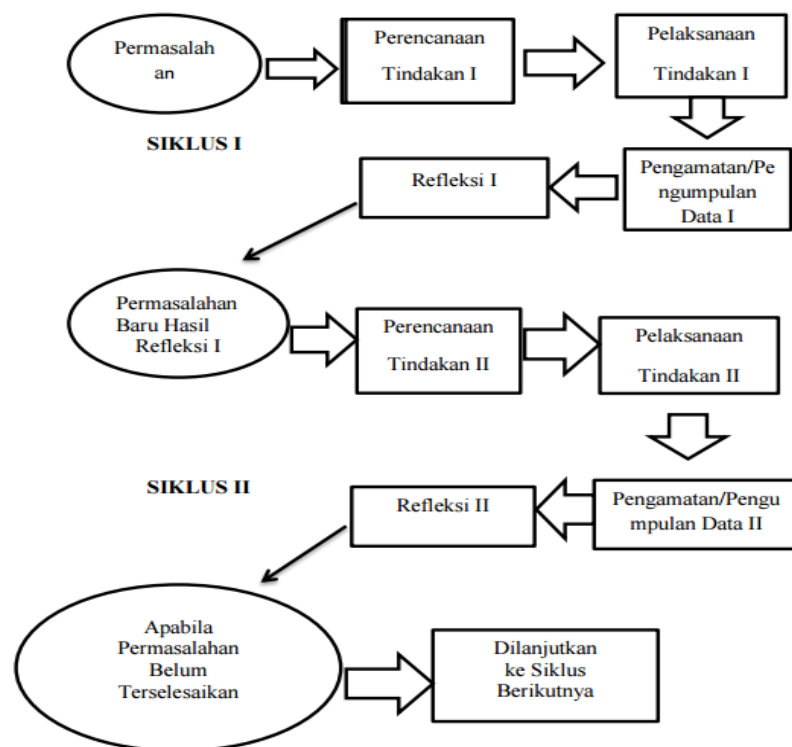
Tabel 3.1. Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Uraian Kegiatan PTK	Tahun Pelaksanaan 2018												Keterangan
		Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agus	Sept	Okt	Nop	Des	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Pengajuan judul													
2	Rancangan proposal penelitian													
3	Bimbingan proposal													
4	Seminar Proposal													
5	Pengumpulan data melalui pelaksanaan siklus I dan II													
5	Penyusunan laporan hasil tindakan siklus I dan II													
6	Bimbingan skripsi													
7	Sidang Munaqasyah													

3. Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua kali siklus dengan harapan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif. Untuk mengetahui alur atau siklus penelitian maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.1. Siklus Penelitian



Sumber: Suharsimi Arikunto (2015:144)

B. Subyek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kolaborasi antara guru kelas dengan peneliti. Guru kelas sebagai kolaborator dan observer. Anak kelompok B dengan jumlah 17 anak sebagai subyek penelitian yang menerima tindakan.

C. Sumber Data

1. Guru RA Al-Islam

Untuk mengetahui guru di RA Al-Islam maka dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2. Guru RA Al-Islam

No	Nama	Status	Kelas	Keterangan
1	2	3	4	5
1	Chairani, S.Ag	Kepala RA	-	-
2	Mas'adah, S.PdI	Guru	B	-
3	Fitriyanti Lubis, S.Ag	Guru	B	-

2. Anak RA Al-Islam

Anak RA Al-Islam sebagai sumber data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3. Anak RA Al-Islam

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1	2	3	4
1	Adi	√	
2	Ahmad Rizki Syarif	√	
3	Al-Fianzi Rajiq Ahmad	√	
4	Aqila Syafira		√
5	Balqis		√
6	Fairuz	√	
7	Haikal Baihaqi	√	
8	M. Yahya	√	
9	Mutiara		√
10	Nabila		√
11	Naisya Dwi Ananda		√
12	Raditia Dika	√	
13	Raska Adriyan	√	
14	Raskyi Adriyan	√	
15	Ummu Kanza		√
16	Wiyanka Putri		√
17	Zam-Zam Ar-Rozaq	√	
	Jumlah	10 Anak Lk-lk	7 Anak Pr

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mempunyai peranan yang sangat besar dalam suatu penelitian. Baik buruknya hasil penelitian dipengaruhi oleh teknik yang digunakan. Semakin baik tekniknya, maka semakin baik obyek yang diidentifikasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Untuk memperoleh data yang valid dan akurat, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Observasi dapat dilakukan sesaat atau dapat diulang. Dalam observasi terdapat dua komponen yaitu pelaku yang disebut *observer* dan objek yang diobservasi yang disebut *observee*. Pada masa lalu teknik observasi hanya dilakukan oleh manusia saja, tetapi seiring dengan kemajuan teknologi, maka para obsever melengkapi dengan peralatan elektroik. Yang dimaksud dengan teknik observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang tindakan manusia seperti terjadi dalam pelaksanaan tindakan.

Teknik observasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu untuk mengamati, mendengarkan dan mencatat langsung terhadap bagaimana penerapan kegiatan bermain kreatif sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal budaya pada anak, bagaimana kemampuan mengenal budaya pada anak sebelum dan sesudah penerapan kegiatan bermain kreatif.

2. Interview/wawancara

Interview sering juga disebut dengan wawancara atau kuisisioner lisan. Interview adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Sedangkan wawancara mendalam adalah percakapan antara dua orang dengan maksud tertentu, yaitu antara peneliti dengan informan untuk menggali informasi secara detail. Dengan demikian akan diperoleh informasi yang valid dari informan.

Wawancara dilakukan peneliti terhadap subyek penelitian yakni, guru, dan sebagian anak kelompok B RA Al-Islam untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pengenalan budaya dan penerapan kegiatan berain kreatif. Wawancara yang dilakukan secara bebas, namun dengan arah atau tujuan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini adalah teknik dimana teknik ini digunakan untuk mempelajari dan menganalisis bahan-bahan tertulis sekolah, seperti silabus,

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
10	Nabila												
11	Naisya Dwi Ananda												
12	Raditia Dika												
13	Raska Adriyan												
14	Raskyi Adriyan												
15	Ummu Kanza												
16	Wiyanka Putri												
17	Zam-Zam Ar-Rozaq												

Kriteria Capaian Anak:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Melalui hasil observasi tindakan sebagaimana lembar observasi kegiatan anak di atas maka akan diketahui bagaimana peningkatan kemampuan mengenal budaya pada anak kelompok B di RA Al-Islam. Jika hasil yang diperoleh belum mencapai hasil yang diharapkan maka melalui kegiatan atau tindakan pada tahap berikutnya akan diupayakan peningkatan kegiatan sehingga anak semakin kenal dengan budaya.

Tabel 3.5. Instrumen Observasi Penilaian Guru

No	Indikator Pelaksanaan Kegiatan Yang Dilakukan Peneliti Sebagai Guru	Nilai		
		SB	B	KB
1	2	3	4	5
1	Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan baik			
2	Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran			
3	Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya			

1	2	3	4	5
4	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing			
5	Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan bermain kreatif yang sedang dilakukan anak			
6	Peneliti melakukan pendampingan dan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain kreatif			
7	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan kegiatan bermain kreatif yang dilakukan			
8	Peneliti meminta tanggapan anak tentang kegiatan bermain kreatif yang dilakukan			
9	Peneliti memberikan penekanan akan pentingnya menjaga budaya melalui kegiatan bermain kreatif			
10	Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.			
11	Peneliti memberi penilaian atau reward pada anak yang paling baik dalam melakukan kegiatan bermain kreatif			

Keterangan:

SB = Sangat Baik (Jika semua aspek terpenuhi)

B = Baik (Jika sebagian besar aspek terpenuhi)

KB = Kurang Baik (Jika hanya sedikit aspek yang terpenuhi)

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Yaitu upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran yang tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti di luar kelas, tetapi peneliti harus berkolaborasi dengan guru kelas.

Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap

siklus, yaitu: (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Setelah peneliti mengetahui pokok permasalahan yang terjadi, peneliti merencanakan tindakan dan berdiskusi dengan guru kelas kelompok B RA Al-Islam, dengan harapan permasalahan tersebut dapat diselesaikan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan oleh guru yang akan diobservasi dan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, namun tidak semua tindakan dilakukan sesuai dengan rencana. Banyak kendala yang harus dihadapi pada saat pelaksanaan tindakan, oleh karena itu rencana tindakan harus bersifat sementara, fleksibel, siap diubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai upaya kearah perbaikan. Guru menjadi mitra karena berfungsi sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, sehingga yang tampil sebagai faktor utama dalam implementasi tindakan adalah guru dan juga peneliti.

3. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang sedang dan telah dilaksanakan. Untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal budaya pada anak kelompok B di RA Al-Islam, peneliti menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk mengemukakan data terkait dengan peningkatan yang terjadi. Selain itu, observasi juga dilakukan dengan cara mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran berlangsung.

1. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk melihat hasil sementara penerapan kegiatan bermain kreatif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal budaya. Refleksi ini adalah berupa diskusi yang dilakukan peneliti dan guru kelas

untuk mendiskusikan hasil tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan setiap akhir pembelajaran di kelas. Refleksi ini secara rutin dilakukan setiap akhir siklus penelitian sampai selesai.

G. Analisis Data

Untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan mengenal budaya pada anak melalui kegiatan bermain kreatif di RA Al-Islam, maka data yang berhasil dikumpulkan dianalisa dengan menggunakan statistik deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Merupakan angka persentase.

F = Merupakan frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = Jumlah frekuensi.

Tabel 3.6. Kriteria Pencapaian

No	Interval	Keterangan
1	2	3
1	81 - 100%	Baik Sekali
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang
5	0-20%	Sangat Kurang

H. Indikator Keberhasilan

Pada model penelitian tindakan kelas pada umumnya keberhasilan suatu tindakan diukur dengan seberapa besar capaian dari tindakan sesuai ketentuan yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan anak dalam mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif jika telah mencapai 80 % dari jumlah keseluruhan anak yang menjadi subjek penelitian.

I. Personalia Penelitian

Personalia penelitian yang dimaksud adalah pihak-pihak yang dilibatkan secara langsung dalam kegiatan penelitian yaitu guru pertama sebagai kolabor I dan guru kedua menjadi kolabor 2. Untuk mengetahui personalia penelitian di RA Al-Islam, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7. Personalia Penelitian

No	Nama	Status	Kelas	Keterangan
1	2	3	4	5
1	Chairani, S.Ag	Peneliti	-	Pelaksana PTK
2	Mas'adah, S.PdI	Guru	B	Kolabor 1 (penilai kinerja peneliti)
3	Fitriyanti Lubis, S.Ag	Guru	B	Kolabor 2 (penilai aktifitas anak)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas mengenai deskripsi data dan hasil pengamatan siklus meliputi data pemeriksaan analisis data berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan secara lengkap dan akan diuraikan sebagai berikut:

1. Refleksi Awal (Prasiklus)

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Islam yang berlokasi di Jalan Halat No. 136 Medan pada tahun ajaran 2018/2019. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti dibantu oleh kolaborator atau teman sejawat yang akan membantu dan memberikan masukan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini. Asesmen awal yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam”, bahwa kemampuan kognitif anak belum meningkat, anak masih sulit memahami pembelajaran yang diberikan sehingga keberhasilan pembelajaran belum maksimal. Namun dari data asesmen awal peneliti juga dapat melihat bahwa ada juga beberapa anak yang kemampuan mengenal budayanya sudah baik.

Tabel 4.1. Asesmen Kemampuan Menenal Budaya Pada Anak
Sebelum Tindakan (Prasiklus)

No	Nama Anak Kelompok B RA Al-Islam Yang Menjadi Objek Penelitian	Indikator Peningkatan Kemampuan Mengenal Budaya Anak Kelompok B Di RA Al-Islam											
		Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)				Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern				Mampu melakukan permainan budaya dengan baik			
		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	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Adi		√				√					√	
2	Ahmad Rizki Syarif		√			√						√	
3	Al-Fianzi Rajiq Ahmad	√				√				√			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
4	Aqila Syafira		√			√					√		
5	Balqis	√					√			√			
6	Fairuz	√				√				√			
7	Haikal Baihaqi			√			√					√	
8	M. Yahya	√				√				√			
9	Mutiara		√				√				√		
10	Nabila				√			√					√
11	Naisya Dwi Ananda		√				√				√		
12	Raditia Dika	√				√				√			
13	Raska Adriyan			√				√					√
14	Raskyi Adriyan			√				√					√
15	Ummu Kanza		√			√					√		
16	Wiyanka Putri	√				√						√	
17	Zam-Zam Ar-Rozaq		√				√				√		
	Jumlah	6	7	3	1	8	6	3	0	5	5	4	3

Kriteria Capaian Anak:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, selanjutnya akan dilihat kemampuan mengenal budaya pada anak dalam bentuk tabulasi frekuensi dan persentasenya sehingga diketahui berapa besar tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak dalam setiap indikatornya. Hal ini juga akan terlihat pada indikator mana anak yang paling rendah kemampuan mengenal budaya sehingga pada tindakan penelitian nantinya akan lebih diperhatikan oleh peneliti sebagai guru. Rendahnya kemampuan mengenal budaya pada anak pada tahap prasiklus sangat dimaklumi karena anak merasa belum siap dengan kegiatan yang direncanakan untuk dilakukan dengan beberapa tahapan atau siklus.

Hasil kemampuan anak dapat disimpulkan dalam tabel di bawah ini dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Merupakan angka persentase.

f = Merupakan frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

n = Jumlah frekuensi.

Tabel 4.2. Persentase Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Sebelum Tindakan (Prasiklus)

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah Anak (n)
		BB	MB	BSh	BSB	%
1	2	3	4	5	6	7
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	6	7	3	1	17
		35,29 %	41,18 %	17,65 %	5,88 %	100 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	8	6	3	0	17
		47,06 %	35,29 %	17,65 %	0,00 %	100 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	5	5	4	3	17
		29,41 %	29,41 %	23,53 %	17,65 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan anak mengenal budaya berdasarkan indikator perkembangan masih banyak yang belum berkembang dan mulai berkembang meskipun ada beberapa anak yang sudah tampak berkembang lebih baik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka dilihat berdasarkan persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Sebelum Tindakan (Prasiklus)

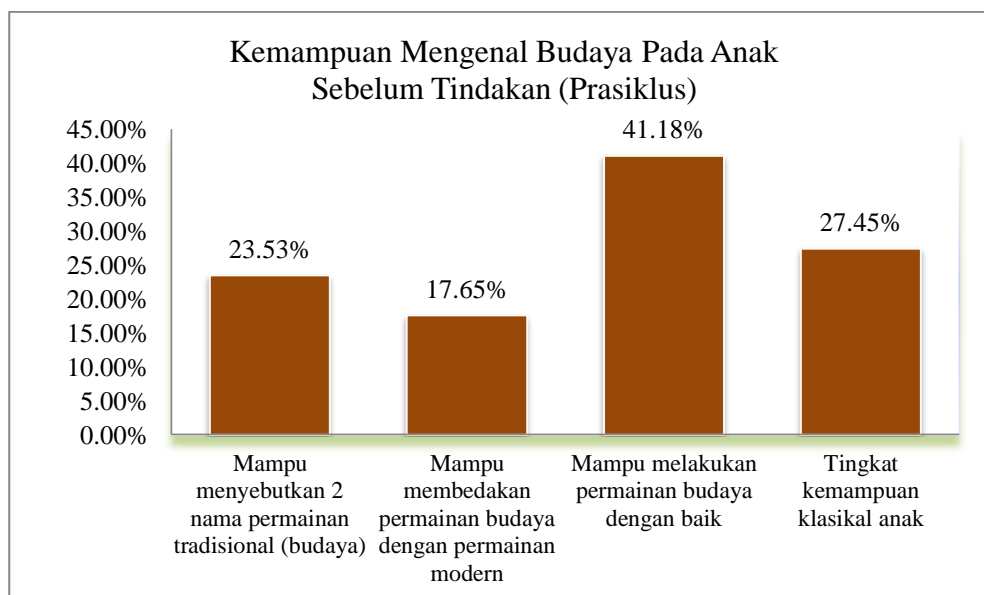
No	Indikator	f3	f4	Persentase (%) %
		BSH	BSB	
1	2	3	4	5
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	3	1	4
		17,65 %	5,88 %	23,53 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	3	0	3
		17,65 %	0,00 %	17,65 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	4	3	7
		23,53 %	17,65 %	41,18 %
	Tingkat Kemampuan Anak	27,45 %		
	Kriteria Kemampuan Anak	Kurang		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan (prasiklus) tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian diketahui bahwa:

1. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya) sebanyak 4 anak dari 17 anak atau sebesar 23,53 %.
2. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern sebanyak 3 anak dari 17 anak atau sebesar 17,65 %.
3. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu melakukan permainan budaya dengan baik sebanyak 7 anak dari 17 anak atau sebesar 41,18 %.
4. Tingkat kemampuan anak mengenal budaya dilihat secara klasikal baru mencapai 27,45 %.

Dari hasil yang diperoleh pada awal sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus diketahui bahwa tingkat kemampuan anak mengenal budaya sebesar 27,45 % dan pencapaian ini masih sangat jauh dari ketentuan yang diinginkan dimana dalam mengukur berhasilnya suatu tindakan atau hasil dari aktivitas kegiatan ditentukan sebesar 80 %. Disamping itu, nilai 27,45 % jika diukur dengan kriteria pencapaian secara klasikal berada pada interval 21 – 40 % dengan kriteria “Kurang”. Selanjutnya untuk melihat gambaran hasil kemampuan mengenal budaya anak pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan (prasiklus) dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4.1. Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak
Sebelum Tindakan (Prasiklus)



Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan maka peneliti akan melakukan perencanaan penelitian dengan melakukan pembelajaran sebanyak dua siklus. Diharapkan nantinya dengan tindakan yang dilakukan kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam akan meningkat lebih baik daripada sebelumnya melalui penerapan kegiatan bermain kreatif yaitu permainan-permainan tradisional seperti halnya permainan angklek/engklek, ular naga, dan lain-lain.

2. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan indikator yang hendak dicapai dalam kemampuan mengenal budaya anak kelompok B.
- 2) Membuat langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RPPH.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi yang terdiri dari lembar observasi kemampuan mengenal budaya pada anak dan lembar observasi aktivitas guru.

b. Pelaksanaan

Dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan sebelum masuk kelas.
 - a) Anak datang memberi salam pada guru, manaruh tas, anak bermain sambil menunggu bel masuk berbunyi diawasi oleh guru.
 - b) Bel berbunyi kemudian masuk kelas berbaris sambil bernyanyi ” Ayo masuk kelas ”.
- 2) Kegiatan awal (+ 30 menit).
 - a) Berdoa sebelum belajar, memberi salam kepada guru dan teman-teman.
 - b) Bernyanyi lagu ”Selamat Pagi” dan ”Aku anak RA”.
 - c) Tanya jawab tentang anggota tubuh untuk memberi acuan kepada anak.
 - d) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan tentang bagian anggota tubuh.
- 3) Kegiatan inti (+ 60 menit).
 - a) Anak-anak dibagi dalam 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 anak.
 - b) Guru menjelaskan kaitannya mengenal budaya dengan bermain kreatif melalui permainan tradisional engklek.
 - c) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara bermain permainan tradisional engklek.
 - d) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang belum jelas.

- e) Kemudian anak melakukan sendiri per kelompok.
- f) Guru memberikan pujian kepada anak agar anak lebih bersemangat untuk menyelesaikan kegiatan dan membimbing anak yang belum bisa.

4) Istirahat (+ 30 menit).

- a) Anak-anak berbaris dipimpin guru untuk cuci tangan lalu duduk kembali bernyanyi lagu "Sebelum Kita Makan".
- b) Berdoa sebelum makan dan makan bersama diawasi guru.
- c) Berdoa sesudah makan bersama-sama dipimpin salah satu anak yang mendapat giliran.
- d) Bermain.
- e) Merapikan mainan, meja, kursi.

5) Kegiatan akhir (+ 30 menit).

- a) Meninjau kembali tentang kemampuan mengenal budaya pada anak dengan kegiatan bermain kreatif melalui permainan tradisional engklek pada kegiatan inti.
- b) Mengevaluasi dengan tanya jawab kepada anak.
- c) Menyanyikan lagu "Mari Pulang".
- d) Berdoa sesudah belajar, memberi salam pada guru dan teman-teman.
- e) Pesan-pesan, pengumuman.
- f) Pulang, yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu dijemput dan diawasi oleh guru.

c. Pengamatan

1). Pengamatan Kemampuan Guru

Observasi aktivitas guru dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan kegiatan bermain kreatif yaitu permainan tradisional engklek yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal budayanya. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat maka pengamatan dilakukan oleh guru rekan sejawat yang bertindak sebagai observer.

Jumlah pengamatan pada aktivitas guru ada 11 aspek yang harus dilaksanakan semua oleh guru. Untuk mengetahui lebih jelas hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Kegiatan
Pada Siklus I

No	Indikator Pelaksanaan Kegiatan Yang Dilakukan Peneliti Sebagai Guru	Nilai		
		SB	B	KB
1	2	3	4	5
1	Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan baik		√	
2	Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran		√	
3	Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya		√	
4	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing	√		
5	Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan bermain kreatif yang sedang dilakukan anak	√		
6	Peneliti melakukan pendampingan dan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain kreatif		√	
7	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan kegiatan bermain kreatif yang dilakukan			√
8	Peneliti meminta tanggapan anak tentang kegiatan bermain kreatif yang dilakukan		√	
9	Peneliti memberikan penekanan akan pentingnya menjaga budaya melalui kegiatan bermain kreatif		√	

1	2	3	4	5
10	Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	√		
11	Peneliti memberi penilaian atau reward pada anak yang paling baik dalam melakukan kegiatan bermain kreatif		√	
	Jumlah x Skor Butir	9	14	1
	Persentase Skor	27,27 %	42,42 %	3,03 %
	Kemampuan Mengajar Guru	72,72 %		
	Kriteria Kemampuan Mengajar Guru	BAIK		

Keterangan:

SB = Sangat Baik (Jika semua aspek terpenuhi)

B = Baik (Jika sebagian besar aspek terpenuhi)

KB = Kurang Baik (Jika hanya sedikit aspek yang terpenuhi)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan seluruh rangkaian pembelajaran pada siklus I telah mencapai 72,72 % dengan kriteria kemampuan mengajar “Baik”. Kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pada siklus I telah berjalan sesuai dengan rangkaian kegiatan yang telah ditetapkan, meskipun harus diakui bahwa kemampuan guru tersebut masih perlu ditingkatkan kembali mengingat masih ada indikator yang perlu ditingkatkan seperti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan kegiatan bermain kreatif yang dilakukan.

2). Pengamatan Kemampuan Anak

Selain observasi atas kemampuan dan kreativitas guru sebagai pendidik, maka yang paling utama dari kegiatan tindakan kelas adalah hasil pengamatan atau penilaian yang dilakukan pada anak. Adapun hasil peningkatan kemampuan anak mengena budaya setelah mengikuti kegiatan tindakan pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.5. Asesmen Kemampuan Menenal Budaya Pada Anak
Pada Siklus I

No	Nama Anak Kelompok B RA Al-Islam Yang Menjadi Objek Penelitian	Indikator Peningkatan Kemampuan Mengenal Budaya Anak Kelompok B Di RA Al-Islam											
		Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)				Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern				Mampu melakukan permainan budaya dengan baik			
		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	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Adi				√			√				√	
2	Ahmad Rizki Syarif			√					√				√
3	Al-Fianzi Rajiq Ahmad	√				√					√		
4	Aqila Syafira		√			√						√	
5	Balqis		√				√				√		
6	Fairuz	√				√				√			
7	Haikal Baihaqi				√			√				√	
8	M. Yahya	√				√					√		
9	Mutiara			√				√				√	
10	Nabila				√				√				√
11	Naisya Dwi Ananda			√				√				√	
12	Raditia Dika		√				√					√	
13	Raska Adriyan				√				√				√
14	Raskyi Adriyan				√				√				√
15	Ummu Kanza			√			√					√	
16	Wiyanka Putri				√		√						√
17	Zam-Zam Ar-Rozaq		√					√				√	
	Jumlah	3	4	4	6	4	4	5	4	1	3	8	5

Kriteria Capaian Anak:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, selanjutnya akan dilihat kemampuan mengenal budaya pada anak dalam bentuk tabulasi frekuensi dan persentasenya sehingga diketahui berapa besar tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak dalam setiap indikatornya. Hal ini juga akan terlihat pada indikator mana anak yang paling rendah kemampuan mengenal budaya sehingga pada tindakan penelitian nantinya akan lebih diperhatikan oleh peneliti sebagai guru. Hasil kemampuan anak dapat disimpulkan dalam tabel di bawah ini dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Merupakan angka persentase.

f = Merupakan frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

n = Jumlah frekuensi.

Tabel 4.6. Persentase Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak
Siklus I

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah Anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	%
1	2	3	4	5	6	7
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	3	4	4	6	17
		17,65 %	23,53 %	23,53 %	35,29 %	100 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	4	4	5	4	17
		23,53 %	23,53 %	29,41 %	23,53 %	100 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	1	3	8	5	17
		5,88 %	17,65 %	47,06 %	29,41 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan anak mengenal budaya berdasarkan indikator perkembangan sudah mulai berkembang pada aspek perkembangan yang baik, terlebih jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dilaksanakannya tindakan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka dilihat berdasarkan persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7. Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Siklus I

No	Indikator	f3	f4	Persentase (%) %
		BSH	BSB	
1	2	3	4	5
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	4	6	10
		23,53 %	35,29 %	58,82 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	5	4	9
		29,41 %	23,53 %	52,94 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	8	5	13
		47,06 %	29,41 %	76,47 %
	Tingkat Kemampuan Anak	62,74 %		
	Kriteria Kemampuan Anak	Baik		

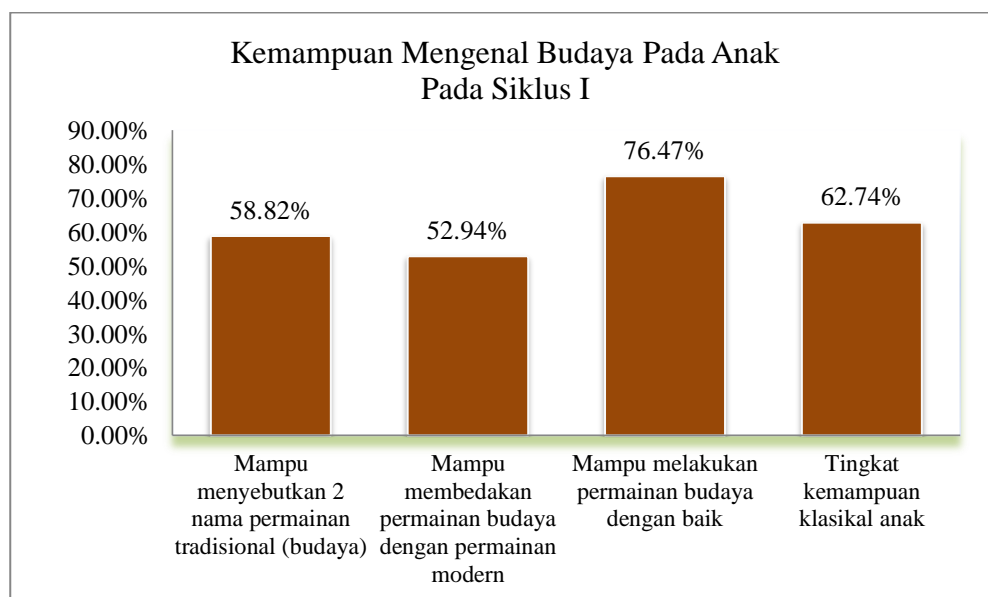
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan siklus I, tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak sudah mulai berkembang. Hasil observasi setelah dilaksanakannya kegiatan pada siklus I diketahui bahwa:

1. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya) sebanyak 10 anak dari 17 anak atau sebesar 58,82 %.
2. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern sebanyak 9 anak dari 17 anak atau sebesar 52,94 %.

3. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu melakukan permainan budaya dengan baik sebanyak 13 anak dari 17 anak atau sebesar 76,47 %.
4. Tingkat kemampuan anak mengenal budaya dilihat secara klasikal meningkat mencapai 62,74 %.

Dari hasil yang diperoleh pada siklus I diketahui bahwa tingkat kemampuan anak mengenal budaya sebesar 62,74 % dan pencapaian ini masih belum sesuai dengan ketentuan yang diinginkan dimana dalam mengukur berhasilnya suatu tindakan atau hasil dari aktivitas kegiatan ditentukan sebesar 80 %. Disamping itu, nilai 62,74 % jika diukur dengan kriteria pencapaian secara klasikal berada pada interval 61 – 80 % dengan kriteria “Baik”. Selanjutnya untuk melihat gambaran hasil kemampuan mengenal budaya anak pada siklus I dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4.2. Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Siklus I



d. Refleksi

Hasil observasi di atas menunjukkan masih belum berhasilnya suatu pembelajaran mencapai ketuntasan, karena pada dasarnya target kemampuan yang harus dicapai yaitu $\geq 80\%$. Karena hal itulah, maka peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan pada siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan indikator yang hendak dicapai dalam kemampuan mengenal budaya anak kelompok B.
- 2) Membuat langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RPPH.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi yang terdiri dari lembar observasi kemampuan mengenal budaya pada anak dan lembar observasi aktivitas guru.

b. Pelaksanaan

Dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan sebelum masuk kelas.
 - a) Anak datang memberi salam pada guru, manaruh tas, anak bermain sambil menunggu bel masuk berbunyi diawasi oleh guru.
 - b) Bel berbunyi kemudian masuk kelas berbaris sambil bernyanyi "Ayo masuk kelas".
- 2) Kegiatan awal (+ 30 menit).
 - a) Berdoa sebelum belajar, memberi salam kepada guru dan teman-teman.
 - b) Bernyanyi lagu "Aku anak RA".
 - c) Tanya jawab tentang anggota tubuh untuk memberi acuan kepada anak.
 - d) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan tentang bagian anggota tubuh.
- 3) Kegiatan inti (+ 60 menit).
 - a) Anak-anak dibagi dalam 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 anak.
 - b) Guru menjelaskan kaitannya mengenal budaya dengan bermain kreatif melalui permainan tradisional ular naga.
 - c) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara bermain permainan tradisional ular naga dengan baik.
 - d) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang belum jelas.

- e) Kemudian anak melakukan sendiri per kelompok.
- f) Guru memberikan pujian kepada anak agar anak lebih bersemangat untuk menyelesaikan kegiatan dan membimbing anak yang belum bisa.

4) Istirahat (+ 30 menit).

- a) Anak-anak berbaris dipimpin guru untuk cuci tangan lalu duduk kembali bernyanyi lagu "Sebelum Kita Makan".
- b) Berdoa sebelum makan dan makan bersama diawasi guru.
- c) Berdoa sesudah makan bersama-sama dipimpin salah satu anak yang mendapat giliran.
- d) Bermain.
- e) Merapikan mainan, meja, kursi.

5) Kegiatan akhir (+ 30 menit).

- a) Meninjau kembali tentang kemampuan mengenal budaya pada anak dengan kegiatan bermain kreatif melalui permainan tradisional ular naga pada kegiatan inti.
- b) Mengevaluasi dengan tanya jawab kepada anak.
- c) Menyanyikan lagu "Mari Pulang".
- d) Berdoa sesudah belajar, memberi salam pada guru dan teman-teman.
- e) Pesan-pesan, pengumuman.
- f) Pulang, yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu dijemput dan diawasi oleh guru.

c. Pengamatan

1). Pengamatan Kemampuan Guru

Observasi aktivitas guru dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan kegiatan bermain kreatif yaitu permainan tradisional ular naga yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal budayanya. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat maka pengamatan dilakukan oleh guru rekan sejawat yang bertindak sebagai observer.

Jumlah pengamatan pada aktivitas guru ada 11 aspek yang harus dilaksanakan semua oleh guru. Untuk mengetahui lebih jelas hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Kegiatan
Pada Siklus II

No	Indikator Pelaksanaan Kegiatan Yang Dilakukan Peneliti Sebagai Guru	Nilai		
		SB	B	KB
1	2	3	4	5
1	Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan baik	√		
2	Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		
3	Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya		√	
4	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing	√		
5	Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan bermain kreatif yang sedang dilakukan anak	√		
6	Peneliti melakukan pendampingan dan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain kreatif	√		
7	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan kegiatan bermain kreatif yang dilakukan		√	
8	Peneliti meminta tanggapan anak tentang kegiatan bermain kreatif yang dilakukan		√	
9	Peneliti memberikan penekanan akan pentingnya menjaga budaya melalui kegiatan bermain kreatif	√		

1	2	3	4	5
10	Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	√		
11	Peneliti memberi penilaian atau reward pada anak yang paling baik dalam melakukan kegiatan bermain kreatif	√		
	Jumlah x Skor Butir	24	6	0
	Persentase Skor	72,73 %	18,18 %	0,00 %
	Kemampuan Mengajar Guru	90,91 %		
	Kriteria Kemampuan Mengajar Guru	BAIK SEKALI		

Keterangan:

SB = Sangat Baik (Jika semua aspek terpenuhi)

B = Baik (Jika sebagian besar aspek terpenuhi)

KB = Kurang Baik (Jika hanya sedikit aspek yang terpenuhi)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan seluruh rangkaian pembelajaran pada siklus II telah mencapai 90,91 % dengan kriteria kemampuan mengajar “Baik Sekali”. Kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pada siklus II telah berjalan sesuai dengan rangkaian kegiatan yang telah ditetapkan karena guru berusaha memperbaiki segala sekurangan yang ada setelah melakukan koordinasi dengan teman sejawat yang menjadi pengamat pada aktivitas yang dilakukan guru pada saat melakukan pembelajaran.

2). Pengamatan Kemampuan Anak

Selain observasi atas kemampuan dan kreativitas guru sebagai pendidik, maka yang paling utama dari kegiatan tindakan kelas adalah hasil pengamatan atau penilaian yang dilakukan pada anak. Adapun hasil peningkatan kemampuan anak mengenai budaya setelah mengikuti kegiatan tindakan pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.9. Asesmen Kemampuan Menenal Budaya Pada Anak
Pada Siklus II

No	Nama Anak Kelompok B RA Al-Islam Yang Menjadi Objek Penelitian	Indikator Peningkatan Kemampuan Mengenal Budaya Anak Kelompok B Di RA Al-Islam											
		Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)				Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern				Mampu melakukan permainan budaya dengan baik			
		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	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Adi				√				√			√	
2	Ahmad Rizki Syarif				√				√				√
3	Al-Fianzi Rajiq Ahmad		√				√					√	
4	Aqila Syafira				√		√						√
5	Balqis			√				√				√	
6	Fairuz		√			√					√		
7	Haikal Baihaqi				√			√				√	
8	M. Yahya			√			√					√	
9	Mutiara			√				√				√	
10	Nabila				√				√				√
11	Naisya Dwi Ananda				√				√				√
12	Raditia Dika			√				√				√	
13	Raska Adriyan				√				√				√
14	Raskyi Adriyan				√				√				√
15	Ummu Kanza			√			√					√	
16	Wiyanka Putri				√			√					√
17	Zam-Zam Ar-Rozaq			√					√			√	
	Jumlah	0	2	6	9	1	4	5	7	0	1	9	7

Kriteria Capaian Anak:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, selanjutnya akan dilihat kemampuan mengenal budaya pada anak dalam bentuk tabulasi frekuensi dan persentasenya sehingga diketahui berapa besar tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak dalam setiap indikatornya. Hal ini juga akan terlihat pada indikator mana anak yang paling rendah kemampuan mengenal budaya sehingga pada tindakan penelitian nantinya akan lebih diperhatikan oleh peneliti sebagai guru. Hasil kemampuan anak dapat disimpulkan dalam tabel di bawah ini dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Merupakan angka persentase.

f = Merupakan frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

n = Jumlah frekuensi.

Tabel 4.10. Persentase Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak

Siklus II

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah Anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	%
1	2	3	4	5	6	7
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	0	2	6	9	17
		0,00 %	11,77 %	35,29 %	52,94 %	100 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	1	4	5	7	17
		5,88 %	23,53 %	29,42 %	41,18 %	100 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	0	1	9	7	17
		0,00 %	5,88 %	52,94 %	41,18 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan anak mengenal budaya berdasarkan indikator perkembangan sudah semakin berkembang pada aspek perkembangan yang baik, terlebih jika dibandingkan dengan kondisi di siklus sebelumnya. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka dilihat berdasarkan persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Siklus II

No	Indikator	f3	f4	Persentase (%) %
		BSH	BSB	
1	2	3	4	5
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	6	9	15
		35,29 %	52,94 %	88,23 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	5	7	12
		29,42 %	41,18 %	70,59 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	9	7	16
		52,94 %	41,18 %	94,12 %
	Tingkat Kemampuan Anak	84,31 %		
	Kriteria Kemampuan Anak	Baik Sekali		

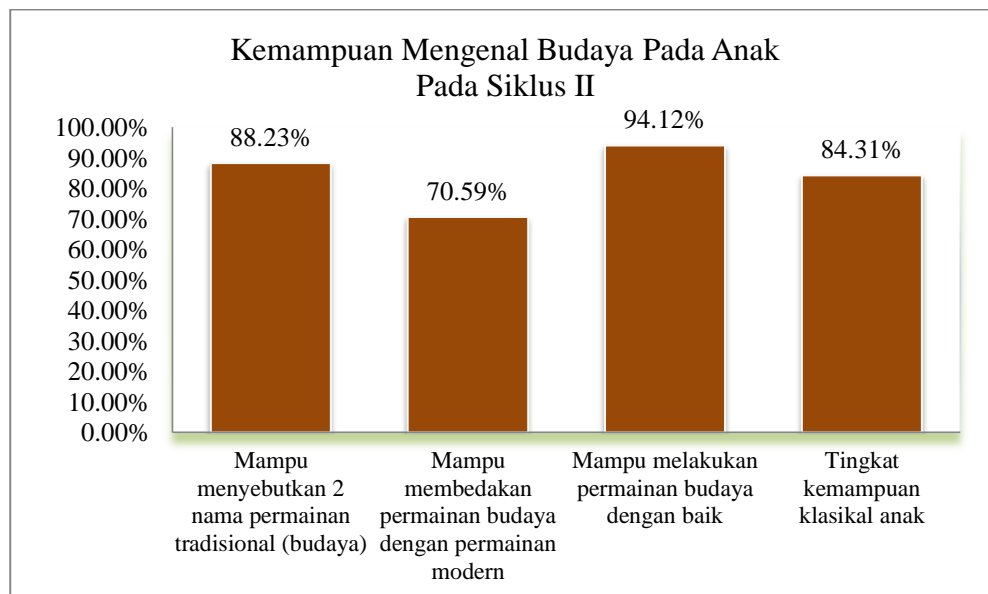
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan siklus II, tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak sudah sangat berkembang. Hasil observasi setelah dilaksanakannya kegiatan pada siklus II diketahui bahwa:

1. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya) sebanyak 15 anak dari 17 anak atau sebesar 88,23 %.
2. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern sebanyak 12 anak dari 17 anak atau sebesar 70,59 %.

3. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu melakukan permainan budaya dengan baik sebanyak 16 anak dari 17 anak atau sebesar 94,12 %.
4. Tingkat kemampuan anak mengenal budaya dilihat secara klasikal meningkat mencapai 84,31 %.

Dari hasil yang diperoleh pada siklus II diketahui bahwa tingkat kemampuan anak mengenal budaya sebesar 84,31 % dan pencapaian ini telah sesuai dengan ketentuan yang diinginkan dimana dalam mengukur berhasilnya suatu tindakan atau hasil dari aktivitas kegiatan ditentukan minimal sebesar 80 %. Disamping itu, nilai 84,31 % jika diukur dengan kriteria pencapaian secara klasikal berada pada interval 81 – 100 % dengan kriteria “Baik Sekali”. Selanjutnya untuk melihat gambaran hasil kemampuan mengenal budaya anak pada siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4.3. Kemampuan Mengenal Budaya Pada Anak Siklus II



d. Refleksi

Dengan hasil yang diperoleh melalui indikator keberhasilan klasikal dimana nilai yang dicapai 84,31 % dan telah mencapai indikator keberhasilan minimal yang telah ditetapkan, maka hasil tindakan dapat dikatakan berhasil. Dengan demikian tindakan dihentikan pada siklus II ini.

B. Pembahasan

Selama pelaksanaan penelitian pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal budaya anak melalui kegiatan bermain kreatif terutama permainan tradisional seperti engklek dan ular naga terjadi peningkatan kualitas kemampuan. Berdasarkan pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan hasilnya secara umum dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain kreatif khususnya permainan tradisional engklek dan ular naga ini mengajak anak untuk lebih berperan aktif dan pengenalan budaya secara maksimal. Anak memahami bahwa selama ini, kedua contoh kegiatan bermain kreatif tersebut merupakan bagian dari budaya bangsa sendiri yang secara turun-temurun dilakukan oleh orang terdahulu mereka. Kegiatan yang dilakukan juga dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekitar anak sehingga akan lebih mudah memahaminya. Pembelajaran yang dilakukan dengan pembentukan kelompok juga akan membantu anak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga tingkat pencapaian yang diinginkan akan maksimal.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran meningkat pada setiap siklusnya.

Tabel 4.12. Kemampuan Guru Dalam Pengajaran Pada Siklus I
Dan Siklus II

Tahap Siklus	Tingkat Kemampuan	Kriteria Kemampuan
1	2	3
Siklus I	72,72 %	Baik
Siklus II	90,91 %	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I mencapai 72,72 % dengan kriteria “Baik”. Kemampuan tersebut kembali meningkat pada siklus II setelah melakukan evaluasi dan upaya peningkatan pelaksanaan sehingga kemampuan guru meningkat menjadi 90,91 % dengan kriteria “Baik Sekali”

2. Aktivitas Anak

Berdasarkan hasil analisis data dapat di lihat bahwa aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran juga meningkat pada setiap siklusnya. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sekurang-kurangnya mencapai 80 %. Kurang optimalnya kemampuan pada siklus I dikarenakan anak masih merasa takut salah dan malu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih belum begitu baik, mereka tidak semangat terhadap hal baru yang belum pernah ia dapatkan. Adapun untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini sebabkan karena adanya pemberian motivasi selama pelaksanaan siklus II.

Tabel 4.13. Kemampuan Anak Dalam Mengenal Budaya
Pada Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II

Tahap Siklus	Tingkat Kemampuan	Kriteria Kemampuan
1	2	3
Prasiklus	27,45 %	Kurang
Siklus I	62,74 %	Baik
Siklus II	84,31 %	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal budaya telah meningkat sehingga dapat ditetapkan bahwa melalui kegiatan bermain kreatif mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal budaya pada anak kelompok B di RA Al-Islam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada Bab IV dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam sebelum dilakukan tindakan masih sangat rendah sebab anak masih belum mampu menyebutkan nama permainan budaya atau tradisional, anak juga belum mampu membedakan antara permainan budaya dengan permainan modern, bahkan anak cenderung lebih paham dengan permainan modern disbanding dengan permainan budaya.
2. Kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam dikhususkan pada kegiatan bermain permainan engklek dan ular naga karena dua permainan budaya ini melibatkan semua anak yang dibagi dalam kelompok. Disamping itu, kedua permainan ini merupakan permainan budaya yang mudah diajarkan pada anak sehingga anak paham karena dapat dimainkan dimana saja.
3. Terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak secara klasikal yang meningkat pada tiap siklusnya dimana pada kondisi sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus kemampuan anak mengenal budaya hanya sebesar 27,45 % dengan kriteria “kurang”. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I maka kemampuan mengenal budaya pada anak meningkat menjadi 62,74 % dengan kriteria “baik”, dan pada tindakan siklus II meningkat lebih baik sebesar 84,31 % dengan kriteria “baik sekali”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa penerapan kegiatan bermain kreatif mampu meningkatkan pengenalan budaya anak kelompok B RA Al-Islam. Maka peneliti sarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal budaya pada anak kelompok B memilih kegiatan bermain kreatif seperti permainan engklek dan ular naga adalah suatu alternatif yang dapat digunakan.
2. Karena Penelitian Tindakan Kelas sangat bermanfaat, hendaknya guru melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan proses dan hasil belajar yang lebih baik bagi guru dan anak juga demi meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2011, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, Bandung: Nuansa Aulia.
- Arikunto, Suharsimi, dkk, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadhillah, M., 2017, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Gunawan, Ary H., 2010, *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Maimunah, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: DIVA press.
- Karwati, Euis, 2014, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Edu Humaniora, Januari, Vol. 6 No. 1.
- Larasati, Theresiana Ani, 2008, *Pemanfaatan Nilai-Nilai Luhur Warisan Budaya Bangsa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional, Artikel Jurnal PAUD.
- Mashar, Riana, 2015, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, Jakarta: Kencana.
- Mulyana, Deddy, 2008, *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2015, *Bermain dan Permainan Anak*, Tangerang: Universitas Terbuka.
- Muzakki, 2015, *Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di PAUD Full Day School*, Skripsi, Prodi PIAUD Universitas Muhammadiyah, Jogjakarta.
- Rahmawati, Yulfrida, 2012, *Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 1, Edisi 1, Juni.
- RI, Kemenag, 2016, *Kurikulum Raudhatul Athfal*, Jakarta: Dirjen Pendis.
- _____, 2014, *Al-Quranul Karim*, Jakarta: Az-Ziyadah.

- Rosliya, Wa Ode, 2016, *Perspektif Islam Terhadap Buday Kabuenga Di Kecamatan Wangi-Wangi Selatan Kabupaten Wakatobi*, Skripsi, Kendari: IAIN.
- Sadiman, Arief S., dkk, 2008, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiadi, Elly M., 2008, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Soekanto, Soerjono, 2009, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Supardan, Dadang, 2010, *Pendidikan Multibudaya*, “Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian IV: Pendidikan Lintas Bidang, Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Supartini, 2009, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, Jakarta: EGC.
- Sutama, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Surakarta: Fairuz Media.
- Tedjasaputra, Mayke S., 2008, *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Zuriah, Nurul, 2011, *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan; Menggagas Platfom Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik*, Jakarta: Bumi Aksara.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
RA AL-ISLAM MEDAN
T.A. 2018/2019

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Senin, 30 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 2 / 1
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Aku Hamba Allah/Tubuhku (Tubuhku)
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.10, 3.1 – 4.1 – 3.10 -4.10– 3.11 -3.14
Materi	: - Tubuhku ciptaan Allah - Menyayangi anggota tubuh - Menyanyi lagu - Anggota tubuhku - Nama-nama anggota tubuh - Bermain kreatif budaya (engklek)
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Buku, Pensil, kertas - Alat bermain kreatif
Karakter	: Disiplin, Peduli, Tanggung Jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Ankabut 45 (Perintah sholat dan membaca Al-Quran
- Mutiara hadis: tdak boleh bersedih
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna:Al-Khooliq (Yang Maha Pencipta)
- Menyanyi lagu Aku
- Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
- Berdiskusi tentang anggota tubuh anak
- Berdiskusi tentang membersihkan anggota tubuh
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati tubuhnya yang diciptakan Allah begitu sempurna, alat bermain kreatif

- Menanya: Anak menanyakan bagian-bagiana dari tubuhnya, dan bermain kreatif
- Mengomunikasikan: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan mengisi pola pada LKA, membuat garis lurus pada gambar tubuh, menuliskan nama anggota tubuh, mewarnai gambar tubuhku, dan melakukan kegiatan bermain kreatif (permainan engklek)
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui bagian-bagian tubuh dan namanya, bagian tubuh yang harus dilindungi, membuat garis lurus, menulis nama anggota tubuh, berhasil melakukan permainan engklek
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan bagian-bagian tubuhnya, anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola, mewarnai, membuat garis lurus, dan menulis serta menyebutkan nama permainan engklek

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan penutup
- Mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Ketrampilan

- Menyebutkan anggota tubuhnya
- Menulis nama-nama anggota tubuh
- Mengurutkan bilangan dengan benar
- Dapat menyebutkan permainan engklek
- Dapat melakukan permainan engklek dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Al-Islam**

(CHAIRANI, S.Ag)

**Medan, September 2018
Peneliti**

(CHAIRANI)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
RA AL-ISLAM MEDAN
T.A. 2018/2019

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Selasa, 31 Agustus 2018
Minggu/Hari Ke-	: 2 / 2
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Aku Hamba Allah/Tubuhku (Bagian-Bagian Anggota Tubuh)
KD	: 1. 1 – 2. 5 – 2. 8. – 3 .12 – 4.12 – 3. 14 – 14. 14
Materi	: - Tubuhku ciptaan Tuhan - Berani tampil di depan umum - Mengurus diri sendiri - Mengerakkan jari-jari tangan - Memakai sepatu sendiri - Menggambar pola - Bermain kreatif (ular naga)
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar pola - Kertas, gunting - Buku Gambar
Karakter	: Disiplin, Peduli, Tanggung Jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Ankabut 45 (Perintah sholat dan membaca Al-Quran
- Mutiara hadis: tdak boleh bersedih
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Al-Khooliq (Yang Maha Pencipta)
- Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
- Berdiskusi tentang cara mengurus diri sendiri
- Menjawab pertanyaan tentang cara merawat tubuh
- Menyanyi sambil bersenandung
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati anggota tubuhnya mulai dari kepala, wajah, badan, kaki dan tangan, serta bermain ular naga
- Menanya: Anak menanyakan bagian-bagian dari tubuhnya misalnya ditangan ada jari, dikaki ada betis, paha, tumit, dst, serta permainan ular naga
- Mengomunikasikan: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menjiplak tangan, mencocok bentuk topi, melakukan permainan ular naga
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui bagian-bagian anggota tubuhnya, membuat garis lengkung atas dan bawah, bagian-bagian dari kaki dan tangan, berhasil bermain ular naga
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan bagian-bagian dari anggota tubuhnya, anak menyebutkan perbedaan permainan ular naga/budaya dengan permainan modern

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Bernyanyi kepala pundak
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan penutup
- Mengucap salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
- Dapat mengurutkan bilangan dengan benda- benda

- Dapat mencocok gambar dengan rapi
- Dapat menyebutkan perbedaan permainan budaya dengan modern
- Dapat bermain ular naga dengan baik

**Mengetahui,
Kepala RA Al-Islam**

(CHAIRANI, S.Ag)

**Medan, September 2018
Peneliti**

(CHAIRANI)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
RA AL-ISLAM MEDAN
T.A. 2018/2019

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Rabu, 1 September 2018
Minggu/Hari Ke-	: 2 / 3
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Aku Hamba Allah/Tubuhku (Fungsi Anggota Tubuh)
KD	: 1.1 – 2.1 – 3.2 – 4.2 – 3.6 -4.6– 3.10 -14.10.
Materi	: - Tubuhku ciptaan Allah - Menjaga kebersihan tubuh - Memberi dan membalas salam - Perbedaan tubuh anak (anak kecil & orang dewasa) - Fungsi anggota tubuh - Bermain kreatif (engklek)
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar anak dari ukuran kecil-besar - Kertas, pensil, krayon - Alat-alat permainan budaya (engklek)
Karakter	: Disiplin, Peduli, Tanggung Jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Ankabut 45 (Perintah sholat dan membaca Al-Quran
- Mutiara hadis: tdak boleh bersedih
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna:Al-Khooliq (Yang Maha Pencipta)
- Menyanyi lagu Aku
- Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Allah
- Berdiskusi tentang fungsi anggota tubuh
- Berjalan dengan satu kaki
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati anggota tubuhnya mulai dari kepala, wajah, badan, kaki dan tangan, serta permainan engklek
- Menanya: Anak menanyakan fungsi kepala, tangan, kaki dan badan, serta permainan engklek
- Mengomunikasikan: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan apus abur pola kaos olah raga, membuat garis lengkung pada gambar topi, melakukan kegiatan bermain engklek
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui fungsi anggota tubuhnya, fungsi kepala, badan, tangan dan kaki, membuat garis lengkung atas, kegunaan tangan, mengerjakan tugas yang diberikan.
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan fungsi anggota tubuhnya, anak menunjukkan kemampuannya bermain engklek

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Bernyanyi tangan dan kaki
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Tepuk rukun Islam
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan penutup
- Mengucapkan salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Menyebutkan fungsi tubuhnya
- Menggambar bentuk orang dengan lengkap
- Dapat membuat sebuah benda dengan baik
- Dapat bermain engklek

**Mengetahui,
Kepala RA Al-Islam**

(CHAIRANI, S.Ag)

**Medan, September 2018
Peneliti**

(CHAIRANI)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
RA AL-ISLAM MEDAN
T.A. 2018/2019

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Kamis, September 2018
Minggu/Hari Ke-	: 2 / 4
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Aku Hamba Allah/Tubuhku (Ciri-Ciri Tubuh)
KD	: 1.1 – 2.1 – 2.5 -2.12 -3.3 – 4.3 – 3.6 -4.6– 3.11 -14.11.
Materi	: - Tubuhku ciptaan Allah - Menjaga kebersihan tubuh - Berani tampil di depan umum - Mau memberi dan memohon maaf - Kegunaan anggota tubuh - Menggambar bentuk rumah - Bermain budaya (ular naga)
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar bentuk rumah - Kertas, pensil, krayon - Buku gambar lux
Karakter	: Disiplin, peduli, tanggung jawab

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Ankabut 45 (Perintah sholat dan membaca Al-Quran
- Mutiara hadis: tidak boleh bersedih
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna: Al-Khooliq (Yang Maha Pencipta)
- Berdiskusi tentang cara membersihkan anggota tubuh (kuku)
- Bertepuk tangan dengan pola
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati ciri-ciri tubuhnya mulai warna kulit, jenis rambut, bentuk wajah, gambar bentuk rumah, gambar ular naga
- Menanya: Anak menanyakan perbedaan ciri tubuh misalnya jenis rambut keriting, ikal, lurus, warna kulit putih atau coklat, kegunaan rumah tempat tinggal, kehidupan ular naga
- Mengomunikasikan: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan mewarnai gambar anak, mengubungkan bentuk sisir, membuat ikat kepala dari daun, menggambar wajah di kertas, menggambar bentuk rumah, bermain ular naga
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui ciri-ciri tubuhnya, perbedaan ciri-ciri tubuh tiap orang, perbedaan benda yang digunakan, tiap anak memiliki kelebihan, mengerjakan tugas yang diberikan berupa menggambar bentuk rumah, dan bermain budaya (ular naga)
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan ciri-ciri tubuhnya dan temannya yang berbeda, anak menunjukkan hasil karyanya berupa gambar bentuk rumah dan mewarnai gambar ular naga

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Bernyanyi kaki ada dua
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Tepuk rukun Iman
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan penutup
- Mengucap salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
- Dapat membedakan ciri-ciri tubuh dengan temannya
- Dapat menjiplak jari – jari tangannya sendiri
- Dapat menggambar bentuk rumah
- Dapat bermain ular naga

**Mengetahui,
Kepala RA Al-Islam**

(CHAIRANI, S.Ag)

**Medan, September 2018
Peneliti**

(CHAIRANI)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
RA AL-ISLAM MEDAN
T.A. 2018/2019

Semester	: I
Hari / Tanggal	: Jumat, 3 September 2018
Minggu/Hari Ke-	: 2 / 5
Kelompok Usia	: B
Tema/sub tema	: Aku Hamba Allah/Tubuhku (Gerak Tubuh)
KD	: 1.1 – 2.1 – 2.5 -2.12 -3.3 – 4.3 – 3.6 -4.6– 3.11 -14.11.
Materi	: - Tubuhku ciptaan Allah - Berani tampil di depan umum - Mengurus diri sendiri - Anggota tubuhku - Bermain engklek
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar - Buku, pensil
Karakter	: Kreatif, mandiri

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Salam dan doa sebelum belajar
- Hafalan doa harian: Doa sebelum tidur dan bangun tidur
- Dawamul Qur'an Surah An-Naas
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Ankabut 45 (Perintah sholat dan membaca Al-Quran
- Mutiara hadis: tidak boleh bersedih
- Dzikir: Tahmid
- Asmaul husna:Al-Khooliq (Yang Maha Pencipta)
- Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Allah
- Berdiskusi tentang cara mengurus diri sendiri
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Mengamati: Anak mengamati bagian-bagian tubuhnya yang bisa digerakkan, serta bentuk engklek
- Menanya: Anak menanyakan mana saja bagian anggota tubuh yang dapat digerakkan misalnya mata, bahu, tangan, kaki dan pinggang, serta bagian-bagian dari gambar engklek

- Mengomunikasikan: mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan menarik lengkung pada gambar pola, permainan warna krayon pola training, melompat dengan tali, mengikuti gerakan sederhana, serta bermain engklek
- Menalar: Anak menalar dengan mampu mengetahui bagian tubuh yang bisa digerakkan, membuat garis lengkung kanan kiri, mengapa tubuh kita bisa bergerak, gerakan tubuh (lari, lompat, lempar, dan sebagainya), melakukan kegiatan bermain engklek
- Mengomunikasikan: anak menyebutkan bagian-bagian tubuhnya yang bisa digerakkan, anak menunjukkan hasil karyanya berupa bentuk benda serta bermain budaya (engklek)

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Bernyanyi Gerakan (ini tanganku)
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Tepuk rukun Iman
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar dan penutup
- Mengucap salam
- Pulang dengan tertib dan teratur

RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan bagian tubuhnya yang bisa digerakkan
- Dapat membuat gambar dan mewarnai
- Dapat meneruskan pola sesuai gambar
- Dapat menghubungkan gambar dengan tulisan
- Dapat membuat bentuk benda dengan jelas
- Dapat bermain engklek

**Mengetahui,
Kepala RA Al-Islam**

(CHAIRANI, S.Ag)

**Medan, September 2018
Peneliti**

(CHAIRANI)

RA AL-ISLAM MEDAN
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I
PERENCANAAN PEMBELAJARAN

1	Nama Guru	CHAIRANI
2	NPM	1701240014P
3	Tempat Penelitian	RA Al-Islam
4	Kelompok	B
5	Semester	I (Pertama)
6	Tanggal	September 2018

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian di bawah ini.

No	Uraian	1	2	3	4	5
1	Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan/indikator					
	1.1 Menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan standar isi dan kompetensi					
	1.2 Merumuskan tujuan/indikator pembelajaran					
	Rata-rata butir 1 = A =					
2	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran dan sumber belajar					
	2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi dari model yang dipilih					
	2.2 Menentukan dan mengembangkan alat bantu/media pembelajaran					
	2.3 Menentukan cara-cara memotivasi siswa					
	Rata-rata butir 2 = B =					
3	Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran					
	3.1 Menyusun langkah-langkah pembelajaran					
	3.2 Menentukan alokasi waktu pembelajaran					

	3.3 Menentukan cara-cara memotivasi siswa					
	Rata-rata butir 3 = C =					
	Merancang pengelolaan kelas					
4	4.1 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran					
	Rata-rata butir 4 = D =					
	Merencanakan prosedur dan jenis serta menyiapkan alat penilaian					
5	5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian					
	5.2 Membuat alat penilaian					
	Rata-rata butir 5 = E =					
	Tampilan dokumen rencana pembelajaran					
6	6.1 Kebersihan dan kerapian					
	6.2 Penggunaan bahasa tulis					
	Rata-rata butir 6 = F =					

<p>Nilai APKG I = R</p> $R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6} = \dots\dots\dots$

Temat Sejawat,

Fitriyanti Lubis, S.Ag

RA AL-ISLAM MEDAN
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) II
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1	Nama Guru	CHAIRANI
2	NPM	1701240014P
3	Tempat Penelitian	RA Al-Islam
4	Kelompok	B
5	Semester	I (Pertama)
6	Tanggal	September 2018

PETUNJUK

Baca dengan cermat rencana pembelajaran yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian di bawah ini.

No	Uraian	1	2	3	4	5
1	Melakukan Pembelajaran					
	1.1 Melaksanakan tugas rutin kelas					
	1.2 Memulai kegiatan pembelajaran					
	1.3 Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan/ indikator, siswa, situasi, dan lingkungan					
	1.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, maupun klasikal					
	1.5 Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan					
	1.6 Menggunakan media belajar yang sesuai dengan tujuan, siswa, dan lingkungan					
	1.7 Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien					
	1.8 Mengakhiri kegiatan pembelajaran					
		Rata-rata butir 1 = A =				
2	Mengelola Interaksi Kelas					

	2.1	Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada siswa					
	2.2	Memicu dan memelihara keterlibatan siswa					
	2.3	Melakukan komunikasi secara efektif					
	Rata-rata butir 2 = B =						
3	Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar						
	3.1	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran					
	3.2	Melaksanakan penilaian hasil belajar pada akhir pembelajaran					
	Rata-rata butir 3 = C =						
4	Kesan umum pelaksanaan pembelajaran						
	4.1	Peka terhadap kemampuan berbahasa					
	4.2	Penampilan guru dalam pembelajaran					
	4.3	Keefektifan pembelajaran					
	Rata-rata butir 4 = D =						

<p>Nilai APKG II = R</p> $R = \frac{A+B+C+D}{4} = \dots\dots\dots$
--

Kolabor I

Mas'adah, S.Pd.I

RA AL-ISLAM MEDAN
LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN

1. Nama Guru : CHAIRANI
2. NPM : 1701240014P
3. Tempat Penelitian : RA Al-Islam
4. Kelompok : B
5. Semester : I (PERTAMA)
6. Tanggal : September 2018

A. Refleksi Komponen

1. Apakah kegiatan membuka pelajaran yang saya lakukan dapat mengarahkan dan mempersiapkan siswa mengikuti pelajaran dengan baik?
Saya merasa dalam membuka pelajaran saya dapat mengarahkan dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran.
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi/bahan ajar yang saya sajikan sesuai dengan yang diharapkan? (Apakah materi terlalu tinggi, terlalu rendah, atau sudah sesuai dengan kemampuan awal siswa?)
Materi yang saya ajarkan sudah sesuai dengan sebagian besar kemampuan awal siswa.
3. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan? (Apakah media sesuai dan mempermudah siswa menguasai kompetensi/materi yang diajarkan?)
Media yang saya gunakan sudah sesuai dengan kompetensi dan materi yang saya ajarkan
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap kegiatan belajar yang telah saya rancang?
Mereka bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar yang saya rancang karena ada sedikit perbedaan dengan apa yang dilakukan oleh guru kelas sebelumnya.
5. Bagaimana tanggapan siswa terhadap metode/teknik pembelajaran yang saya gunakan?
Tanggapan siswa positif dengan bukti mereka sangat antusias mengikuti kegiatan belajar.

6. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengelolaan kelas (perlakuan saya terhadap siswa, cara saya mengatasi masalah, memotivasi siswa) yang saya lakukan?

Siswa merespon perlakuan yang saya berikan karena dilakukan dengan pendekatan yang baik.

7. Apakah siswa dapat menangkap penjelasan/instruksi yang saya berikan dengan baik?

Ya, siswa dapat menangkap penjelasan saya.

8. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap latihan atau penilaian yang saya berikan?

Siswa merasa senang dengan latihan dan penilaian saya karena saya memberikan penghargaan kepada hasil karya anak yang paling baik dari kegiatan bermain kreatif (engklek dan ular naga)

9. Apakah siswa telah mencapai penguasaan kemampuan yang telah ditetapkan?

Siswa telah mencapai penguasaan kemampuan yang telah ditetapkan setelah mengikuti tindakan kelas berkelanjutan.

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

Saya sudah dapat memanfaatkan waktu dengan efektif karena dalam kegiatan berkolaborasi dengan guru kelas yang lebih memahami keadaan sehari-hari anak.

11. Apakah kegiatan menutup pelajaran yang saya gunakan sudah dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pelajaran yang saya sampaikan?

Menurut saya sudah, jika dilihat secara klasikal.

B. Refleksi Menyeluruh

1. Apakah rencana pembelajaran yang saya susun dapat berjalan sebagaimana mestinya? (Jika tidak seluruhnya, apakah saya telah melakukan penyesuaian rencana pembelajaran dengan baik?)

Rencana pembelajaran yang saya susun sudah dapat berjalan sebagaimana mestinya melalui upaya yang maksimal antara peneliti dan guru kelas

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam menyusun dan melakukan pembelajaran? Dalam hal apa saja penguasaan materi, penggunaan bahan dan media, penataan kegiatan, penggunaan metode dan teknik pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap siswa, penggunaan waktu, serta penilaian belajar?

Kelemahannya terdapat pada teknik pembelajaran yang saya gunakan karena anak harus bisa menyesuaikan diri dengan kegiatan yang tidak selalu dilakukan.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut dan bagaimana memperbaikinya ke depan?

Untuk memperbaiki kelemahan yang ada, maka sebelum dan sesudah kegiatan pada tiap tahapan selalu berkomunikasi dengan guru kelas untuk melakukan upaya peningkatan pada tahapan selanjutnya.

4. Apakah kekuatan saya atau hal-hal baik yang telah saya capai dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kekuatannya terdapat pada penggunaan teknik pembelajaran, komunikasi dan pendekatan terhadap siswa, serta penilaian.

5. Apa penyebab kelebihan dan kebaikan yang telah saya capai dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Kekuatannya terdapat pada penggunaan teknik pembelajaran karena siswa sangat antusias mengikuti kegiatan belajar, komunikasi dan pendekatan terhadap siswa karena mereka mengikuti pelajaran dengan baik dan menanggapi pertanyaan dengan semangat, serta penilaian yang saya berikan membuat mereka senang.

6. Bagaimana kebaikan dan kekuatan saya dalam mengajar dapat dipertahankan bahkan ditingkatkan?

Dengan merancang rencana pembelajaran semenarik mungkin hingga mereka tetap antusias mengikuti kegiatan belajar.

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

Hal unik positif adalah adanya usaha untuk memotivasi teman yang sedang melakukan kegiatan bermain kreatif. Hal negatif terkadang ada anak yang usil mengganggu temannya yang sedang bermain kreatif sehingga perlu dilakukan pendekatan oleh guru.

8. Ketika ditanya tentang dasar dan alasan pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan, apakah saya dapat mempertanggungjawabkannya secara ilmiah dan moral?

Saya dapat mempertanggungjawabkan secara ilmiah karena prosedur penilaian dilakukan secara bersama dengan guru dan kolabor.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Nama RA



Guru RA



Kegiatan Belajar



Kegiatan Bermain Kreatif Bernilai Budaya (Ular Naga)



Kegiatan Bermain Kreatif Bernilai Budaya (Engklek)