

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA KERTAS KOKORU DI RA
DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA
LUBUK PAKAM**

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

FITRIANI
NPM. 1701240033P

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018 M/1440 H

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 : Fitriani
NPM : 1701240033P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Sabtu, 20 Oktober 2018
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Drs. Zulkarnein Lubis, MA
PENGUJI II : Juli Maini Sitepu, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA





Unggul, Cerdas, dan Berprestasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061)-6624576 Fax. (061)662
Website : <http://www.umsu.ac.id> Email : rektor@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata Satu (S1)

Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi
Dosen Pembimbing : Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

Nama Mahasiswa : FITRIANI
NPM : 1701240033P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam

| Tanggal | Deskripsi Bimbingan Skripsi | Paraf | Keterangan |
|----------|--|-------|------------|
| 9/10/18 | -teknik penyantar -kegiatan pendahuluan -metode pemetaan | | |
| 11/10/18 | ace di prakarya | | |
| | | | |

Dekan

Ketua Program Studi

Medan, 6 Oktober 2018
Pembimbing



Dr. Muhammad Qorib, MA

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

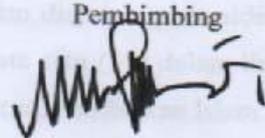
Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

Nama : Fitriani
NPM : 1701240033P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam
Medan, Oktober 2018

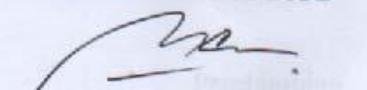
Pembimbing



Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

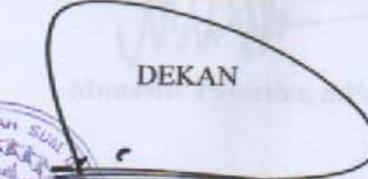
Disetujui Oleh:

KETUA PRODI PIAUD



Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

DEKAN



Dr. Muhammad Qorib, MA



MAJLIS PENDIRIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Medan, Oktober 2018

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

Di –
Medan

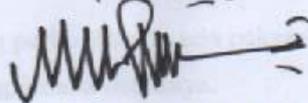
Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n Fitriani yang berjudul: Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam, maka saya 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 Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UMSU.

Demikianlah saya sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing



Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA



Unggul, Cerdas, dan Berprestasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061)-6624576 Fax. (061)662
Website : <http://www.umsu.ac.id> Email : rektor@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Fitriani
NPM : 1701240033P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas 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 tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga 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, 17 Desember 2018

Hormat Saya,

Yang Membuat Pernyataan



ABSTRAK

Fitriani, NPM. 1701240033P, Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam, Pembimbing: Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam, untuk mengetahui penggunaan media kertas kokoru dalam kegiatan pembelajaran di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam, untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui penggunaan media kertas kokoru pada anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus dimana tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sumber data utama penelitian adalah lembar observasi kemampuan anak dan kemampuan guru. Subjek penelitian adalah 22 anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam telah berkembang dengan baik setelah dilakukan tindakan dengan melaksanakan kegiatan membentuk, menggunting, menggulung dan melipat kertas dengan media kokoru yang dilaksanakan dalam dua siklus. Kemudian, penggunaan media kertas kokoru dalam kegiatan pembelajaran di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam dilakukan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang matang serta dengan jenis kertas kokoru dan kegiatan yang bervariasi sehingga mampu meningkatkan antusias anak untuk melakukan kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Selanjutnya diketahui bahwa peningkatan kreativitas melalui penggunaan media kertas kokoru pada anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam terjadi secara bertahap dimana sebelum dilakukan tindakan diketahui kreativitas anak masih belum berkembang maksimal karena hanya mencapai nilai 34,82 % dengan kriteria kurang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kreativitas anak meningkat dengan nilai 69,69 % dengan kriteria cukup, dan pada tindakan siklus II semakin meningkat mencapai nilai 96,97 % dengan kriteria Baik sehingga tindakan dinyatakan berhasil.

Kata Kunci: Kreativitas, Media, Kertas Kokoru

ABSTRACT

Fitriani, NPM. 1701240033P, Efforts to Increase Children's Creativity by Using Kokoru Paper Media in RA Dharma Wanita Unity of the Lubuk Pakam Religion Unit, Advisor: Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

The aim of this research is to find out the creativity of children in group B in RA Dharma Wanita Association of the Lubuk Pakam Religion Unit, to find out the use of kokoru paper media in learning activities at RA Dharma Wanita Association of the Lubuk Pakam Religious Unit, to find out the increase of creativity through the use of media kokoru paper to group B children in RA Dharma Wanita Association of the Lubuk Pakam Religion Unit. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) with two cycles in which each cycle consists of planning, implementing, observing and reflecting. The main data source of the study is the observation sheet of children's abilities and teacher's abilities. The research subjects were 22 children of group B in RA Dharma Wanita Association of the Lubuk Pakam Religion Unit 2018/2019 Academic Year. Based on the results of the study it was found that the creativity of the children of group B in RA Dharma Wanita Unity of the Lubuk Pakam Religion Unit was well developed after the action was taken by carrying out activities of forming, cutting, rolling and folding paper with kokoru media carried out in two cycles. Then, the use of kokoru paper media in learning activities at RA Dharma Wanita Unity of the Lubuk Pakam Religion Unit was carried out with careful planning and implementation as well as with various types of kokoru paper and various activities so as to increase children's enthusiasm to carry out activities carried out in learning. Furthermore, it was known that increasing creativity through the use of kokoru paper media in children of group B in RA Dharma Wanita Unity of Lubuk Pakam Religion Unit occurred gradually where before the action was discovered it was known that children's creativity was still not fully developed because it only reached 34.82% with less criteria. After doing the action in the first cycle, children's creativity increases with a value of 69.69% with sufficient criteria, and in the second cycle the action increases, reaching 96.97% with Good criteria so that the action is declared successful.

Keywords: Creativity, Media, Kokoru Paper

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan Judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumut.
3. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumut.
4. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumut, sekaligus sebagai pembimbing skripsi.
5. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi selaku Ketua Prodi S1 PIAUD Universitas Muhammadiyah Sumut.
6. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta STAF Universitas Muhammadiyah Sumut yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
7. Ibu Nurasleli Lubis, S.PdI selaku Kepala Sekolah RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam
8. Ibu Evi Nirmala Hasibuan, S.Pd.I sebagai kolaborator dalam pelaksanaan penelitian
9. Terimah kasih pada teman-teman yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan di berbagai aspek yang memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Dan

semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

Medan, Oktober 2018
Penulis

FITRIANI

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GRAFIK | ix |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 6 |
| E. Cara Memecahkan Masalah | 6 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| | |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Kertas Kokoru | 9 |
| 1. Pengertian Kertas Kokoru | 9 |
| 2. Jenis-Jenis Kertas Kokoru | 10 |
| 3. Manfaat Bermain Kertas Kokoru | 12 |
| 4. Teknik Bermain Kertas Kokoru | 14 |
| 5. Langkah-Langkah Bermain Kertas Kokoru | 14 |
| B. Kreativitas | 15 |
| 1. Pengertian Kreativitas | 15 |
| 2. Ciri-Ciri Kreativitas | 16 |
| 3. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Kreativitas | 18 |
| 4. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas | 20 |
| 5. Cara Mengembangkan Kreativitas | 21 |
| C. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu | 23 |
| | |
| BAB III. METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 25 |
| B. Setting Penelitian | 25 |
| C. Siklus Penelitian | 26 |
| D. Subjek Penelitian | 27 |
| E. Sumber Data | 27 |
| F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data | 29 |
| G. Indikator Pencapaian | 32 |

| | |
|--|-----------|
| H. Teknik Analisis Data..... | 32 |
| I. Prosedur Penelitian | 33 |
| J. Personalia Penelitian..... | 35 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 36 |
| 1. Prasiklus | 36 |
| 2. Siklus I | 41 |
| 3. Siklus II | 50 |
| B. Pembahasan | 58 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 60 |
| B. Saran | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA | 62 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1.1. : Kerangka Pemecahan Masalah | 7 |
| Gambar 2.1. : Bentuk Karya Kertas Kokoru | 10 |
| Gambar 2.2. : Jenis-Jenis Kertas Kokoru | 11 |
| Gambar 3.1. : Desain Siklus Penelitian Tindakan Kelas | 27 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 3.1. : Tahapan Waktu Penelitian | 26 |
| Tabel 3.2. : Data Pendidik | 28 |
| Tabel 3.3. : Data Anak | 28 |
| Tabel 3.4. : Instrumen Observasi Penilaian Guru | 30 |
| Tabel 3.5. : Instrumen Observasi Peningkatan Kreativitas Anak | 31 |
| Tabel 3.6. : Personalia Penelitian Tindakan Kelas | 35 |
| Tabel 4.1. : Kreativitas Anak Sebelum Tindakan atau Prasiklus | 37 |
| Tabel 4.2. : Akumulasi Kreativitas Anak Sebelum Tindakan | 38 |
| Tabel 4.3. : Tingkat Kreativitas Anak Sebelum Tindakan | 39 |
| Tabel 4.4. : Kemampuan Guru Pada Siklus I | 43 |
| Tabel 4.5. : Kreativitas Anak Pada Siklus I | 45 |
| Tabel 4.6. : Akumulasi Kreativitas Anak Pada Siklus I | 46 |
| Tabel 4.7. : Tingkat Kreativitas Anak Pada Siklus I | 47 |
| Tabel 4.8. : Kemampuan Guru Pada Siklus II | 52 |
| Tabel 4.9. : Kreativitas Anak Pada Siklus II | 54 |
| Tabel 4.10. : Akumulasi Kreativitas Anak Pada Siklus II | 55 |
| Tabel 4.11. : Tingkat Kreativitas Anak Pada Siklus II | 56 |
| Tabel 4.12. : Perbandingan Tingkat Pencapaian Tindakan Kreativitas Anak Pada Tiap Siklus | 58 |

DAFTAR GRAFIK

| | Halaman |
|---|---------|
| Grafik 4.1. : Kreativitas Anak Sebelum Tindakan | 40 |
| Grafik 4.2. : Kreativitas Anak Pada Siklus I | 48 |
| Grafik 4.3. : Kreativitas Anak Pada Siklus II | 57 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah proses rekayasa atau rancang bangun kepribadian manusia. Maka kedudukan manusia dalam proses pendidikan menjadi sangat sentral. Pernyataan ini mengandung dua implikasi sekaligus. *Pertama*, pendidikan perlu mempunyai dasar-dasar pemikiran filosofis yang memberi kerangka pandang yang holistik tentang manusia. *Kedua*, dalam seluruh prosesnya, pendidikan perlu meletakkan manusia sebagai titik tolak sekaligus titik tuju dengan pandangan kemanusiaan yang telah dirumuskan secara filosofis¹.

Dengan begitu sentralnya kedudukan manusia dalam proses pendidikan, maka fungsi pendidikan terutama berkepentingan mengarahkan manusia pada tujuan-tujuan tertentu dan menemukan tujuan hidupnya. Dalam pandangan Islam tujuan hidup manusia beriman adalah untuk beribadah kepada Allah SWT sebagaimana tujuan manusia diciptakan sesuai firman-Nya berikut ini:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya : Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku².

Sejalan dengan tujuan hidup umat Islam, pendidikan nasional juga mengharapkan lahirnya pribadi-pribadi yang berkualitas dan bermartabat yang memiliki keunggulan dan kecakapan hidup. Salah satu tujuan pendidikan nasional dari sekian banyak tujuan yang ingin dicapainya adalah membentuk manusia atau peserta didik yang kreatif. Kreativitas pada dasarnya merupakan salah satu ciri dimana seseorang mampu atau menemukan sesuatu yang baru yang berguna melalui sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, suatu bangunan, atau sebuah gedung, dan lain sebagainya³.

¹Mohammad Irfan dan Mastuki, *Teologi Pendidikan: Tauhid Sebagai Paradigma Pendidikan Islam*, (Jakarta: Friska Agung Insani, 2008), hal. 131.

²Al-Qur'an, Surat Adz-Dzariyat, Ayat 56.

³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 145.

Kreativitas pada diri seseorang merupakan sebuah potensi yang sangat besar dan membantu dirinya dalam meraih sesuatu. Dalam kehidupan, seseorang dituntut untuk memiliki kreativitas yang baik agar mampu menjadi pribadi yang unggul dan tangguh dalam menghadapi rona kehidupan yang senantiasa berkembang sesuai dengan kemajuan zaman.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa atau sesuatu yang kurang lazim, mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kelancaran dalam berfikir secara rasional. Dengan demikian, kreativitas merupakan suatu daya kreasi seseorang yang muncul dari dalam diri untuk mampu melahirkan sesuatu yang berharga. Kreativitas adalah kemampuan yang berhubungan dengan daya pikir untuk mencari, menemukan sesuatu yang baru atau melakukan inisiatif kebijakan terhadap pekerjaan. Tanpa adanya kreativitas, maka akan sulit sekali bagi seseorang untuk dapat berkembang terlebih lagi untuk mencapai suatu prestasi yang maksimal. Dengan kata lain, bahwa produktivitas kerja seseorang dapat menjadi maksimal apabila adanya kreativitas yang tinggi untuk menunjang loyalitas kerja seseorang. Maka oleh karena itu setiap orang harus memiliki kreativitas dalam melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan.

Bagi seorang siswa atau peserta didik yang sedang melaksanakan tugas dan kewajiban belajar, kreativitas yang muncul dari dalam dirinya merupakan sesuatu yang sangat berharga. Dalam proses belajar dimana saat ini paradigma pembelajaran lebih ditujukan kepada keaktifan siswa dalam menemukan, mencari dan menyelesaikan kegiatan belajar maka sangat dituntut siswa yang memiliki potensi kreatif dari diri sendiri. Guru hanya sebagai pembimbing dan pengarah sementara siswa sebagai pencetus dan penemu.

Melalui kreativitas yang muncul dari dalam diri siswa, maka mereka akan semakin giat belajar dan melatih diri menjadi siswa yang terampil. Keaktifan siswa akan sangat berpengaruh pada hasil belajar yang dijalaninya. Pada umumnya siswa yang kreatif akan memiliki pemikiran yang lebih baik dibanding dengan teman-temannya yang kurang kreatif sebab kreativitas ini berhubungan erat dengan kemampuan berfikir atau IQ siswa itu sendiri.

Namun demikian, kreativitas pada diri siswa bukan merupakan suatu bawaan sejak lahir secara keseluruhannya. Kreativitas dapat dibina, dilatih dan tumbuh dengan berbagai kondisi yang dapat mempengaruhinya seperti guru, teman, lingkungan, media, dan lain sebagainya. Untuk itu perlu adanya suatu konsep yang baik dalam sebuah proses pendidikan sehingga akan mampu menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas pada diri siswa. Orang tua dan gurulah yang paling memiliki peran dalam mengembangkan kreativitas melalui pendidikan, sebagaimana Rasulullah Saw Bersabda:

إِنَّ اللَّهَ سَائِلٌ كُلَّ عَمَّا رَاعٍ اسْتَرْعَاهُ أَحْفَظَ ذَلِكَ أَمْ ضَيَّعَ حَتَّى يَسْأَلَ الرَّجُلَ عَنْ أَهْلِ بَيْتِهِ

Artinya: Sesungguhnya Allah akan bertanya kepada setiap pemimpin tentang apa yang dipimpinya. Apakah ia pelihara atautkah ia sia-siakan, hingga seseorang ditanya tentang keluarganya⁴.

Berdasarkan hadis diatas diketahui bahwa orang tua sebagai pemimpin dalam keluarga terhadap anak-anaknya akan ditanya tentang bagaimana mereka memperlakukan anak. Oleh sebab itu, orang tua yang bertanggung jawab akan memberikan pendidikan yang baik pada anaknya melalui jalur pendidikan, dimana salah satu aspek yang dikembangkan adalah kreativitas anak usia dini.

Dengan semangat dan kreativitas yang tinggi tentunya prestasi belajar sebagaimana diharapkan akan mudah terwujud. Prestasi belajar siswa merupakan salah satu tujuan dan harapan setiap insan yang sedang menjalani sebuah pendidikan dan begitupun menjadi harapan bagi para orang tua di rumah serta sekolah dan masyarakat umumnya. Diantara ciri individu yang cenderung kreatif dapat ditandai dengan adanya hasrat keingintahuannya yang sangat besar terhadap sesuatu, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung menyukai tugas-tugas yang diberikan, memiliki semangat bertanya, dan lain sebagainya⁵.

Montolulu mengatakan bahwa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena beberapa hal, yaitu:

⁴Hadis Riwayat Imam An-Nasa'i dan Ibnu Hibban.

⁵Slameto, *Ibid*, hal. 147.

1. Dengan kreasi anak dapat mewujudkan dirinya.
2. Dengan kemampuan berpikir dimungkinkan anak dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah.
3. Bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada anak.
4. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya⁶.

Kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, dengan bermain anak dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimilikinya. Dalam kehidupan anak bermain adalah sebuah kebutuhan. Melalui bermain anak dapat mengenal dirinya sendiri, belajar mandiri, meningkatkan keterampilan yang dimilikinya, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Pendidikan pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pendidikannya. Tetapi kadang kala pendidik kurang memahami tentang pentingnya memupuk kreativitas anak sejak usia dini. Kreativitas seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung. Oleh karena itu, lingkungan pendidikan dalam hal ini sekolah memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Sejalan dengan hal tersebut, M. Yamin dan Sanan menyatakan bahwa:

Permasalahan yang terjadi di kelas adalah peran guru masih sangat dominan. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan utama guru di dalam kelas hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung menjadi pasif, sebagian besar guru menyandarkan pemilihan bahan ajarnya pada buku teks yang telah baku, sehingga peserta didik kurang mendapat perspektif yang realistik dan berdaya guna bagi pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, adanya pengaturan tempat duduk dan penugasan yang cenderung mengisolasi satu anak dengan anak lainnya, sehingga mempersulit komunikasi dan pertukaran pemikiran antar peserta didik, sehingga melumpuhkan kreativitas anak yang tentu juga mempengaruhi kemandirian anak, sebab anak yang kreatif cenderung mandiri⁷.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam, ditemukan bahwa kreativitas anak kelompok B masih rendah. Hal ini dapat terlihat ketika anak mengerjakan tugas keterampilan, seperti menganyam, meronce, melipat kertas

⁶Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal. 25.

⁷M. Yamin dan S. J. Sanan, *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Referen, 2013), hal. 23.

origami dan membuat bentuk dari plastisin masih banyak anak yang mencontoh hasil karya yang dibuat guru dan temannya, mereka tidak berani atau tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari bentuk yang sudah ada. Faktor lain penyebab rendahnya kreativitas anak adalah media yang digunakan pada kegiatan keterampilan anak selalu menggunakan media yang sama seperti plastisin dan kertas origami sehingga anak sudah mengetahuinya yang menyebabkan kreativitasnya kurang muncul. Selain itu, guru kurang berinovasi dengan menggunakan media lain selain media yang sudah sering digunakan dalam kegiatan keterampilan sebelumnya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak adalah kokoru. Kokoru adalah singkatan dari *Colour Corrugated Paper* artinya kertas berwarna yang bergelombang atau kertas bergelombang warna. Kokoru merupakan kertas kardus yang bergelombang dengan warna coklat dan memiliki warna yang menarik. Kerajinan kokoru masih berhubungan dengan seni melipat kertas hanya saja ada penambahan pada seni menggunting. Kokoru lebih banyak proses menggulung, menggunting dan menempel. Melalui kemampuan menggulung, menggunting, dan menempel kertas kokoru maka akan muncul kreativitas anak dalam membuat sesuatu yang berbeda dengan apa yang pernah dibuatnya melalui kertas origami.

Berdasarkan kondisi yang ada pada anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas anak. Untuk itu, penelitian ini ditentukan dengan judul sebagai berikut: Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam.

Judul tersebut diangkat karena peneliti tertarik untuk melakukan tindakan peningkatan kreativitas anak yang masih belum maksimal. Kreativitas pada anak usia dini sangat penting ditingkatkan sebab akan menjadi bekal bagi mereka dalam menghadapi kehidupan di masa depan. Selain itu, penggunaan kertas kokoru merupakan sesuatu yang belum dilakukan di sekolah tersebut sehingga diyakini akan membuat ketertarikan anak dan kreativitasnya mampu ditingkatkan.

B. Identifikasi Masalah

Ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi di lokasi, antara lain:

1. Kreativitas anak di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam masih rendah.
2. Media yang digunakan dalam kegiatan keterampilan selalu sama seperti plastisin atau origami, sementara kertas kokoru belum pernah dicoba.
3. Kurang maksimalnya inovasi dan kreativitas membuat bentuk dari berbagai media pada guru di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ditemukan, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah melalui penggunaan media kertas kokoru dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui penggunaan media kertas kokoru pada anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam.

E. Cara Pemecahan Masalah

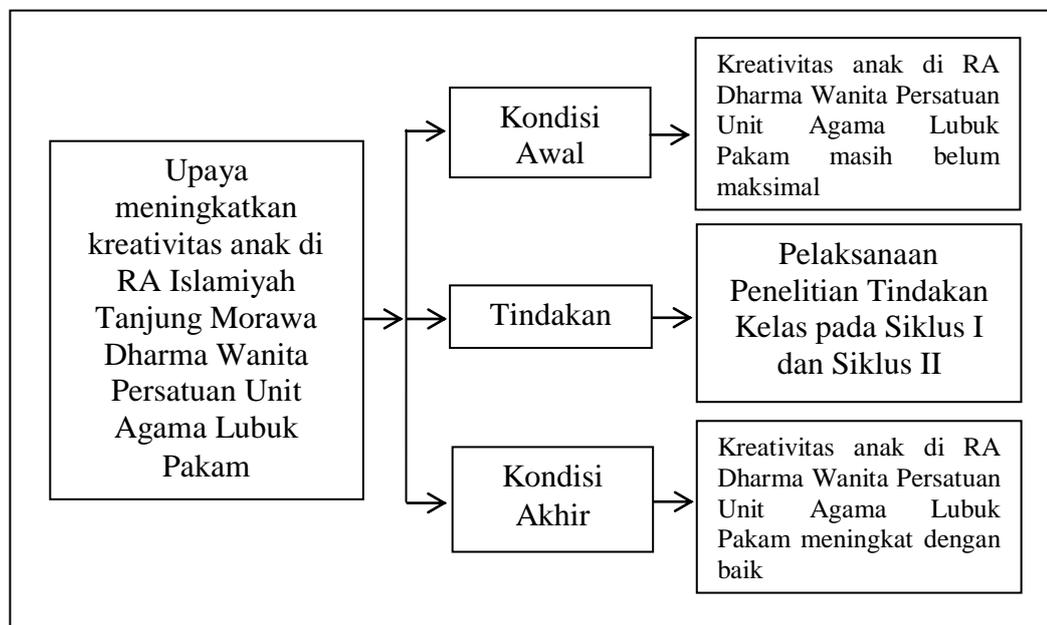
Salah satu potensi yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kreativitas pada anak. Kreativitas anak di sekolah yang rendah menjadi tanggung jawab guru karena guru adalah sosok yang bertanggung jawab dalam memberikan pengajaran, bimbingan, dan pengetahuan kepada anak. Adapun cara yang dilakukan dalam mengatasi masalah rendahnya kreativitas pada anak adalah dengan menggunakan media kertas kokoru.

Penggunaan media kertas kokoru hampir sama dengan kertas origami yang akan melibatkan kemampuan anak menggunting, menggulung, menempel dan membentuk. Bedanya adalah kertas kokoru memiliki tekstur bergelombang sehingga lebih unik dan disenangi anak terlebih belum pernah digunakan oleh

guru dalam kegiatan keterampilan membentuk. Warna kertas kokoru yang beraneka ragam juga dapat membuat motivasi anak untuk mencoba membentuk sesuatu yang baru diharapkan akan muncul sehingga mampu memupuk kreativitas anak dalam membentuk sesuatu sesuai dengan kreativitasnya. Penggunaan kertas kokoru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam belum pernah dilakukan sehingga pelaksanaan pemecahan masalah diyakini menjadi sesuatu yang sangat menarik bagi anak yang akan mampu meningkatkan kreativitas anak yang memang menjadi perhatian dalam duni pendidikan anak usia dini, selain pengembangan berbagai potensi kemampuan lainnya.

Pemecahan masalah yang dilakukan tentu tetap dilaksanakan sesuai dengan mekanisme pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar yang ada di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam. Untuk mengetahui cara pemecahan masalah rendahnya kreativitas pada diri anak di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1.1. Kerangka Pemecahan Masalah



F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat menambah pengetahuan tentang media yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak di sekolah.
 - b. Menjadi pengalaman tersendiri tentang kreativitas menggulung dan melipat kertas kokoru.
 - c. Meningkatkan kemampuan dalam menulis karya ilmiah yang menjadi syarat kelulusan studi yang sedang dijalani.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat meningkatkan wawasan baru bagi guru di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam.
 - b. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah.
 - c. Dapat mendorong guru untuk menggunakan berbagai media yang mampu meningkatkan kreativitas anak.
3. Bagi Anak
 - a. Dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggulung, menggunting, dan menempel kertas kokoru.
 - b. Dapat meningkatkan motivasi belajar keterampilan anak.
 - c. Dapat meningkatkan prestasi anak pada aspek pengembangan seni anak, dan aspek perkembangan anak lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kertas Kokoru

1. Pengertian Kertas Kokoru

Banyak kegiatan seni yang sekaligus dapat meningkatkan kreativitas anak, salah satunya dengan media kertas Kokoru. Kokoru adalah singkatan dari *Colour Corrugated Paper* artinya kertas berwarna yang bergelombang atau kertas bergelombang warna. Kokoru merupakan kertas kardus yang bergelombang dengan warna coklat dan memiliki warna yang menarik. Menurut sejarah, kertas kokoru atau disebut juga dengan kertas gelombang pertama kali ditemukan pada pertengahan abad ke-19. Karena sifatnya yang mampu melindungi dari benturan, maka kegunaan kertas gelombang kemudian berkembang dan digunakan sebagai alat pembungkus.

Menurut Reno Suryani, kertas Kokoru merupakan kertas bergelombang yang memiliki aneka warna⁸. Kertas Kokoru menurut Taradipta adalah kertas yang memiliki tekstur yang bergelombang dan memiliki aneka warna yang mudah dikreasikan menjadi berbagai bentuk⁹.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain Kertas Kokoru merupakan kegiatan permainan dengan menggunakan kertas bergelombang dengan beraneka warna yang dapat dikreasikan menjadi berbagai bentuk sesuai dengan tema-tema yang ada pada pendidikan anak usia dini. Teknik dasar yang digunakan yaitu dengan 3 M yaitu menggulung, menggunting, dan menempel. Kertas Kokoru dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan anak. Kertas Kokoru dapat dibuat untuk karya 2 dimensi ataupun karya 3 dimensi. Karya kertas Kokoru 2 dimensi misalnya: bingkai foto, hiasan dinding, atau sampul buku. Karya kertas kokoru 3 dimensi seperti: bentuk manusia, binatang, transportasi, atau pohon. Perhatikan contoh-contoh pada gambar berikut:

⁸Reno Suryani, *Kerajinan Kokoru untuk Anak*, (Yogyakarta: Arcitra, 2014), hal. 10.

⁹Shanaz Cintya Taradipta *Keterampilan Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Motorik Halus Anak Autis Hipoaktif*, Jurnal ilmiah Uनेversitas Negeri Surabaya, 2016, hal. 4.

Gambar 2.1. Bentuk Karya Kertas Kokoru



Kertas Kokoru



Karya Kertas Kokoru 2 Dimensi



Karya Kertas Kokoru 3 Dimensi

2. Jenis-Jenis Kertas Kokoru

Ada berbagai macam kertas yang tersedia di pasaran yang bisa digunakan untuk membuat kerajinan kokoru, mulai dari tekstur yang lembut, berbahan kaku, keras, sampai jenis kertas daur ulang. Secara teknis hampir semua jenis kertas bisa dibuat menjadi kerajinan kokoru. Namun, kertas yang dipilih oleh banyak orang untuk menciptakan aneka rupa kreasi adalah kertas khusus untuk kerajinan kertas lipat origami. Sedangkan khusus untuk kerajinan kokoru berbentuk kertas gelombang yang didaur ulang dengan tekstur yang unik.

Menurut Reno Suryani ada dua bentuk dari kertas Kokoru yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain kertas Kokoru di TK yaitu:

- a. Kertas Kokoru yang memiliki bentuk persegi (sebesar A4), terdiri dari kertas Kokoru *Hachi*, *Hachigo*, dan *Hachiro*.

- 1). Kertas Kokoru *Hachi* memiliki warna-warna dasar seperti: biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, *gold*, dan kuning.
 - 2). Kertas Kokoru *Hachigo* memiliki warna-warna pastel seperti: abu-abu, putih, krem, kuning muda, hijau muda, biru muda, ungu muda, dan pink.
 - 3). Kertas Kokoru *Hachiro* memiliki warna-warna gelap seperti:hitam, coklat, krem, kuning, hijau tua, merah, ungu tua dan biru tua.
- b. Kertas Kokoru yang memiliki bentuk memanjang, terdiri dari kertas Kokoru *Ichi, Ichigo, Ichiro*.
- 1). Kertas Kokoru *Ichi* memiliki warna-warna dasar seperti: biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, *gold*, dan kuning.
 - 2). Kertas Kokoru *Ichigo* memiliki warna-warna pastel seperti: abu-abu, putih, krem, kuning muda, hijau muda, biru muda, ungu muda, dan pink.
 - 3). Kertas Kokoru *Ichiro* memiliki warna-warna gelap seperti: hitam, coklat, krem, kuning, hijau tua, merah, ungu tua dan biru tua¹⁰.

Gambaran dari jenis-jenis kertas Kokoru bentuk persegi (sebesar A4), seperti *Hachi, Hachigo, Hachiro*); dan kertas Kokoru yang memiliki bentuk memanjang seperti *Ichi, Ichigo, Ichiro* tersebut pada gambar berikut:

Gambar 2.2. Jenis-Jenis Kertas Kokoru



Gambar 2.2.1. Kertas Kokoru Jenis *Hachi* dan *Ichi*

¹⁰Reno Suryani, *Ibid*, hal. 16.



Gambar 2.2.2. Kertas Kokoru jenis *Hachigo* dan *Ichigo*



Gambar 2.2.3. Kertas Kokoru Jenis *Hachiro* dan *Ichiro*

3. Manfaat Bermain Kertas Kokoru

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan

sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Sebagai salah satu media pembelajaran, tentu bermain dengan kertas kokoru memiliki banyak manfaat khususnya pada aspek pengembangan seni pada anak usia dini. Melalui bermain kertas Kokoru dapat meningkatkan kreativitas anak pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterperincian. Menurut Reno Suryani banyak kegunaan dari bermain Kokoru bagi anak usia dini, selain mempunyai unsur pendidikan juga memiliki manfaat antara lain:

- a. Mengembangkan keterampilan motorik halus anak (koordinasi mata dan tangan).
- b. Dapat melatih sikap pengendalian emosi anak dengan baik.
- c. Anak menuangkan kreativitasnya, karena kertas Kokoru mudah dibentuk menjadi bentuk apapun.
- d. Dapat melatih konsentrasi anak.
- e. Anak menjadi semakin termotivasi lagi mengikuti pembelajaran
- f. Mengembangkan keterampilan seni rupa anak.
- g. Mengasah memori visual anak.
- h. Menstimulasi kemampuan mengikuti arahan.
- i. Melatih persepsi spasial anak¹¹.

Berdasarkan pendapat di atas, maka manfaat dari bermain kertas Kokoru yaitu: mengembangkan keterampilan motorik halus anak yaitu koordinasi mata dan tangan; mengembangkan kreativitas anak melalui bermain membuat berbagai bentuk baik itu bentuk dua dimensi maupun bentuk tiga dimensi; melatih konsentrasi anak; mengasah kemampuan visual dan spasial anak; menstimulasi kemampuan anak untuk mengikuti arahan yang diberikan oleh guru serta memotivasi dan membuat anak senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena kertas Kokoru memiliki bentuk dan warna yang menarik bagi anak usia dini.

¹¹*Ibid*, hal. 10.

4. Teknik Bermain Kertas Kokoru

Menurut Reno Suryani bermain kertas Kokoru memiliki beberapa teknik pembuatannya, diantaranya: menggulung; menggunting; dan menempel¹². Dalam penelitian ini juga menggunakan tiga teknik tersebut yaitu menggulung, menggunting dan menempel. Adapun pengertian menggulung, yaitu dengan menggulung-gulung kertas Kokoru menyerupai suatu bentuk tertentu. Menggunting yaitu dengan menggunting kertas Kokoru sesuai dengan bentuk tertentu. Merekatkan atau menempel yaitu dengan merekatkan kertas kokoru satu dengan yang lain atau dengan merekatkan gulungan dari kertas Kokoru yang sudah dibuat sebelumnya.

5. Langkah-langkah Bermain Kertas Kokoru

Langkah-langkah bermain dan berkreasi seni rupa untuk anak usia dini secara umum menurut Sumanto yaitu melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian¹³. Tahap Persiapan, dimulai dengan menemukan bentuk, ukuran, dan warna kertas yang akan digunakan untuk membuat seni rupa, serta menyiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang akan dibuat (kertas, gunting, penggaris, lem, hiasan, pensil dan penghapus). Tahap Pelaksanaan, yaitu membuat bentuk menggunakan teknik 3 M yaitu menggulung, menggunting dan menempel dengan bantuan guru atau orang dewasa lainnya. Tahap Penyelesaian, yaitu melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil karya, misalnya bentuk kucing maka dapat ditambahkan dengan hiasan mata atau yang lainnya.

Sedangkan langkah-langkah secara umum dalam bermain menggunakan kertas Kokoru menurut Reno Suryani yaitu:

- a. Siapkan alat dan bahan (kertas Kokoru, gunting dan lem).
- b. Potong kertas Kokoru sesuai dengan kebutuhan atau model yang akan dibuat.
- c. Bentuk kertas Kokoru sesuai dengan bentuk yang akan dibuat, dengan menggulung kertas Kokoru.

¹²*Ibid*, hal. 11.

¹³Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Tk*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 101.

- d. Rekatkan kertas tersebut menggunakan lem hingga menyerupai bentuk yang ingin dibuat. Lem yang digunakan untuk membuat kreasi kertas Kokoru ini bisa menggunakan lem tembak dengan daya rekat yang tinggi dan mudah kering, lem PVAc/lem *handicraft adhesive*, lem UHU lem kayu, maupun lem kertas. Namun untuk keamanan anak-anak saat menggunakan lem lebih baik pilih lem khusus untuk kerajinan karena selain aman digunakan juga memiliki tingkat kerekatan tinggi.
- e. Hiasi bentuk dengan tambahan mata dan tangan jika ingin menjadi suatu tokoh atau sesuai dengan kreativitas anak¹⁴.

Berdasarkan uraian di atas, langkah-langkah bermain kertas Kokoru pada penelitian ini adalah menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti: kertas Kokoru, gunting, lem (gunakan lem khusus untuk membuat kerajinan), hiasan dapat disesuaikan dengan bentuk apa yang kita butuhkan (bisa menggunakan mata boneka, pita, atau potongan kertas Kokoru itu sendiri). Kemudian, membentuk kertas kokoru menggunakan teknik menggulung, menggunting dan menempel dengan bimbingan guru. Memberikan hiasan tambahan pada hasil karya kertas Kokoru yang dibuat, menggunakan mata boneka dan potongan kertas kokoru agar karakter yang dibuat semakin terlihat bagus. Kemudian, langkah terakhir yaitu memberikan identitas pada karya dan mendokumentasikan hasil karya anak.

Dengan langkah-langkah yang dilakukan anak dalam bermain kertas Kokoru, seperti menggulung, menggunting dan menempel dibutuhkan kemandirian, ketelitian, kerapian dan kecepatan anak dalam membuat bentuk menggunakan kertas kokoru. Salah satu hal terpenting dalam kegiatan bermain dengan media kokoru adalah meningkatnya kreativitas pada anak.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Lahirnya kreativitas dalam bentuk gagasan maupun karya nyata pada dasarnya merupakan perpaduan antara kedua belahan fungsi otak, yaitu belahan otak kanan dan belahan otak kiri. Kreativitas merupakan aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini.

¹⁴Reno Suryani, *op.cit*, hal. 16.

Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada¹⁵. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her* “ (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya)¹⁶.

Menurut Barron seperti dikutip Mohammad Asrori, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya¹⁷.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseki, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas khususnya pada anak usia dini di sekolah.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas pada diri anak usia dini merupakan suatu hal yang mampu menunjang aktivitas anak belajar siswa di sekolah. Oleh karenanya, tidak semua anak yang beraktifitas di sekolah adalah anak kreatif sebab ada beberapa ciri yang menunjukkan bahwa anak itu memiliki kreativitas.

¹⁵Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 47.

¹⁶Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Preanada Media, 2010), hal. 15.

¹⁷Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), hal. 61.

Adapun ciri-ciri anak kreatif menurut Slameto diantaranya adalah:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- c. Panjang akal.
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- h. Berfikir fleksibel.
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak.
- j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
- k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- l. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
- m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas¹⁸.

Sementara itu, menurut Piers dalam Mohammad Asrori anak yang kreatif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Memiliki dorongan yang tinggi.
- b. Memiliki keterlibatan yang tinggi.
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- d. Memiliki ketekunan yang tinggi.
- e. Cenderung tidak puas dengan kemapanan.
- f. Penuh percaya diri.
- g. Memiliki kemandirian yang tinggi.
- h. Bebas dalam mengambil keputusan.
- i. Menerima diri sendiri.
- j. Senang humor.
- k. Memiliki intuisi yang tinggi.
- l. Cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks.
- m. Toleran terhadap ambiguitas
- n. Bersifat sensitif¹⁹.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat dipahami bahwa kreativitas pada diri seorang anak memiliki banyak ciri sehingga antara satu anak dengan anak lainnya sangat memungkinkan terjadi perbedaan. Oleh sebab itu, guru di sekolah sangat potensial untuk dapat mengembangkan kreativitas pada diri anak melalui berbagai kegiatan pembelajaran.

¹⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 147.

¹⁹Mohammad Asrori, *Ibid*, hal. 72.

3. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Kreativitas

Pendidikan anak usia dini merupakan sarana bagi pengembangan segala potensi yang dimiliki anak. Menurut Utami Munandar ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dikembangkan dalam diri anak, antara lain:

- a. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.
- b. Kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.
- c. Bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya.
- d. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan²⁰.

Dengan demikian, maka tujuan mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengetahui cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai hal.
- d. pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
- e. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- f. Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki: Kelancaran untuk mengemukakan gagasan, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, orsinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan, keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang mengembangkan kreativitas anak. Hal ini

²⁰Utami Munandar, *Ibid*, hal. 60.

dapat dilihat dari fungsi pengembangan kreativitas pada anak sebagai berikut:

- a. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini dapat memupuk sikap untuk terus sibuk diri dengan kegiatan kreatif akan memacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berpikir.
- b. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi itu anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan lebih, kecewa, khawatir, takut dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya.
- c. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Selain kegiatan berekspresi yang bersifat mencipta anak juga dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan tarian, musik dan sebagainya²¹.

Mengingat fungsi yang besar dari kreativitas pada anak maka Diana Vidya Fakhriyani dalam Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains mengatakan bahwa pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya²². Selain itu, Ita Wahyuni mengatakan dalam Jurnal Edukasi UNEJ bahwa pentingnya kreativitas untuk dikembangkan dalam diri anak adalah dengan kreasi anak dapat mewujudkan dirinya, kemampuan berpikir membuat anak dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada anak, dan dengan kreativitas memungkinkan anak meningkatkan kualitas hidupnya²³.

Dengan demikian, pengembangan kreativitas pada anak memiliki tujuan dan fungsi yang sangat besar yang sangat bermanfaat bagi diri anak itu sendiri sehingga anak mampu melakukan sesuatu yang dibutuhkan dalam kehidupannya dengan mudah.

²¹*Ibid*, hal. 55.

²²Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Vol. 4, No. 2, Desember 2016, hal. 197.

²³Ita Wahyuni, *Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember*, Jurnal Edukasi UNEJ, Volume III, Nomor 2, 2016, hal. 1.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu, namun dalam perjalanan selanjutnya ditemukan bahwa kreatifitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan.

Diantara faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa menurut Utami Munandar, adalah:

- a. Usia.
- b. Tingkat pendidikan orang tua.
- c. Tersedianya fasilitas.
- d. Penggunaan waktu luang²⁴.

Sementara Clark seperti dikutip Mohammad Asrori mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam dua kelompok, yakni faktor yang mendukung dan yang menghambat²⁵. Adapun faktor yang mendukung perkembangan kreativitas adalah:

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memprakirakan, menguji hasil prakiraan, dan mengkomunikasikan.
- f. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- g. Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian).
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri²⁶.

Sedangkan faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

²⁴Utami Munandar, *Ibid*, hal. 75.

²⁵Mohammad Asrori, *Ibid*, hal. 74.

²⁶*Ibid*.

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- b. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan pendidikan.
- d. Stereotip peran seks/jenis kelamin.
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- f. Otoritarianisme.
- g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan²⁷.

Demikian beberapa hal yang menjadi faktor dalam mendukung dan menghambat kreativitas belajar anak. Dengan mengetahui beberapa faktor di atas maka akan sangat mudah dalam upaya mengembangkan kreativitas belajar anak sehingga kualitas belajar siswa akan semakin baik adanya. Dan sebaliknya, akan mudah melakukan alternatif pencegahan hal-hal yang akan menghambat kreativitas belajarnya.

5. Cara Mengembangkan Kreativitas

Meningkatkan dan mengembangkan kreativitas pada diri seseorang bukan perkara mudah. Sangat dibutuhkan keterampilan dan keahlian dalam melakukannya. Menurut Davis seperti dikutip Slameto menyatakan terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kreativitas, yaitu ²⁸:

- a. Sikap individu.

Untuk hal ini ada dua hal yang harus diperhatikan:

- 1). Perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif. Kepercayaan diri meningkatkan keyakinan siswa bahwa ia mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan aman dalam diri siswa. Guru harus dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa sedini mungkin pada tahun ajaran agar pengembangan gagasan, produk serta pemecahan baru dapat terwujud.

²⁷*Ibid*, hal. 75.

²⁸Slameto, *Ibid*, hal. 154-159.

- 2). Rasa keinginan tahu siswa perlu dibangkitkan. Rasa keinginan tahu merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya.

b. Kemampuan dasar yang diperlukan.

Paling tidak ada 10 tahap pengajaran pemecahan masalah yang kreatif, yaitu:

- 1). Memikirkan keseluruhan tahap dari masalah.
- 2). Memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan.
- 3). Memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu.
- 4). Memilih sumber-sumber data yang paling memungkinkan.
- 5). Memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut.
- 6). Memilih gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan.
- 7). Memikirkan segala kemungkinan cara pengujian.
- 8). Memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji.
- 9). Membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.
- 10). Mengambil keputusan.

c. Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas.

- 1). Melakukan pendekatan pencaritahuan. Pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah. Pendekatan ini banyak memberikan keuntungan antara lain meningkatkan fungsi intelegansi, meningkatkan daya ingat, mengembangkan kreativitas, dan lain sebagainya.
- 2). Menggunakan teknik sumbang saran. Dalam pendekatan ini, suatu masalah dikemukakan dan siswa diminta untuk mengemukakan gagasannya. Apabila keseluruhan gagasan telah dikemukakan, siswa diminta meninjau kembali gagasan-gagasan tersebut, dan menentukan gagasan mana yang akan digunakan dalam pemecahan masalah tersebut. Dengan cara ini, siswa akan terbiasa dengan kemampuannya dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang ada.

- 3). Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif. Penghargaan yang diterima akan mempengaruhi konsep diri siswa secara positif yang meningkatkan keyakinan diri siswa.
- 4). Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

C. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan dan penguatan maka akan ditampilkan beberapa penelitian yang sejenis, antara lain:

Penelitian pertama dilakukan oleh Diana Vidya Fakhriyani dengan judul: *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains Didaktika, Vol. 4, No. 2, Desember 2016. Temuannya adalah salah satu kemampuan individu adalah kreativitas. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang penting untuk dikembangkan. Pendidik memegang peranan penting untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang tidak dibawa sejak lahir, namun dapat dipelajari dan dikembangkan, sehingga seyogyanya kemampuan ini dapat dikembangkan sejak dini. Hal tersebut dikarenakan masa usia dini merupakan masa *golden age*, yang merupakan pondasi dari tahapan usia yang selanjutnya. Pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan mendongeng, menggambar, berolahraga, bermain baik bermain peran atau dengan menggunakan alatseperti alat musik sederhana, *playdough*, atau alat bermain lainnya. Dengan kata lain, suasana yang menyenangkan bagi anak akan membantu mengembangkan kreativitas anak. Sehingga sebagai orangtua dan guru, hendaknya dapat menciptakan kondisi yang mendorong dalam pengembangan kreativitas anak.

Penelitian kedua dilakukan oleh Ita Wahyuni, dengan judul Penelitian: *Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Edukasi UNEJ 2016, III (2): 1-4. Penelitian ini dilaksanakan di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menerapkan bermain *play dough* untuk

meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 yang masih rendah. Hal ini dikarenakan anak selalu meniru contoh yang telah diberikan guru. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok B2, dengan jumlah anak 25 yang terdiri 14 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kreativitas anak kelompok B2 melalui bermain *play dough* mengalami peningkatan dengan kualifikasi sangat baik. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 51,5, siklus I 72,3, dan siklus II meningkat menjadi 87,9.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Sri Hardiningsih Hanafi dengan judul: *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di TK Kota Bima*. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat Vol. 2, No. 2, November 2015. Penelitian dilakukan bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran anak TK serta untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media barang bekas di TK N Pembina Kota Bima. Subjek dari penelitian ini adalah 21 anak. Sedangkan objeknya adalah media daur ulang. Teknik pengambilan data diambil dengan lembar observasi dan catatan lapangan. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembaran observasi kreativitas anak dan aktivitas guru selama proses pembelajaran. Terjadi peningkatan kreativitas anak secara keseluruhan pada pratindakan dengan rerata 28,81 dengan presentase 19,05%. Rerata pada siklus I adalah 83,85 dengan persentase sebesar 73,73%, sedangkan rerata pada siklus II adalah 135,17 dengan persentase sebesar 87,97%. Sementara itu, aktivitas kegiatan guru mengalami peningkatan dengan rerata sebesar 72,22 pada siklus I dan 94,44 pada siklus II. Dengan demikian media barang bekas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada umumnya, penelitian yang dilakukan pada jenjang pendidikan anak usia dini adalah penelitian yang dikenal dengan PTK. Oleh sebab itu, jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut²⁹. PTK merupakan penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas dengan tahap-tahap tertentu untuk memperbaiki pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

B. Setting Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas atau PTK, maka akan melibatkan tempat atau lokasi penelitian dimana anak yang akan diteliti melaksanakan aktivitas belajar di sekolah. Begitu juga dengan waktu penelitian, dimana dalam pelaksanaan penelitian akan membutuhkan waktu yang panjang karena harus mengikuti prosedur atau tahapan pelaksanaan penelitian.

1. Tempat Penelitian

Tempat dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas ini adalah di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman No. 5 Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian secara langsung akan dilakukan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2018/2019. Namun semikian, secara keseluruhan ada beberapa tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian. Untuk memberi gambaran tahapan waktu yang telah, sedang, dan akan dilakukan maka dapat dilihat pada tabel berikut:

²⁹Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 1.

Tabel 3.1. Tahapan Waktu Penelitian

| No | Deskripsi | Tahun Ajaran 2018 | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------|-------------------|----------|-------|-------|-----|------|------|---------|-----------|---------|----------|----------|
| | | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni | Juli | Agustus | September | Oktober | Nopember | Desember |
| 1 | Observasi Lokasi | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pengajuan Judul | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Penyusunan Proposal | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Bimbingan proposal | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Seminar Proposal | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Pengumpulan dan Analisis Data | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Penyusunan Skripsi | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Bimbingan Skripsi | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Sidang Munaqasyah | | | | | | | | | | | | |

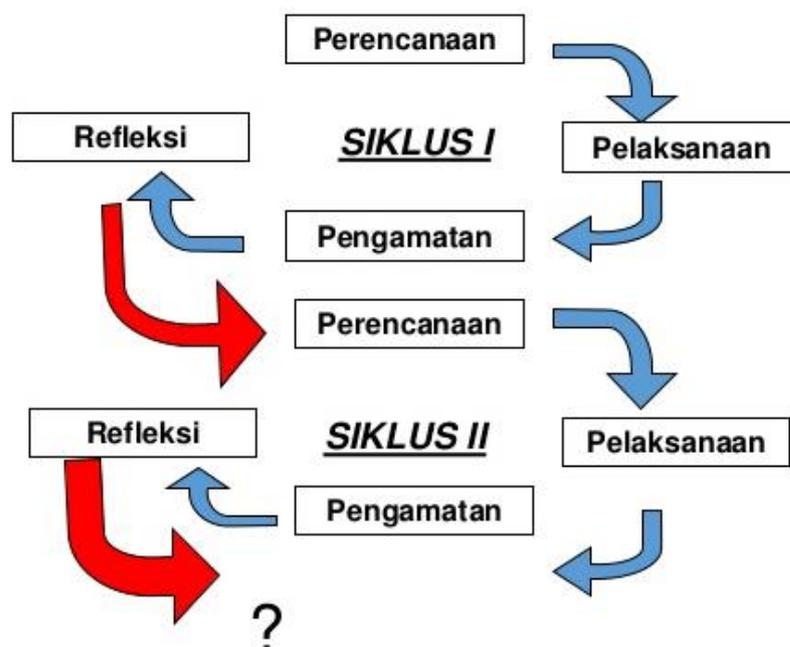
C. Siklus Penelitian

Model penelitian tindakan kelas (PTK) sangat erat kaitannya dengan siklus. Pada umumnya, dalam siklus PTK terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Semua tahapan tindakan tersebut harus dilalui karena merupakan satu kesatuan langkah dalam penelitian tindakan kelas sehingga hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan bersifat sistematis dan objektif.

Penelitian ini dilakukan dalam dua kali siklus. Diharapkan dalam dua kali siklus telah dapat meningkatkan kemampuan atau kreativitas anak melalui kegiatan berkreasi dengan media kertas kokoru. Namun demikian, jika hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan belum maksimal maka sangat memungkinkan akan dilaksanakan diklus lanjutan dengan memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya.

Dari sekian banyak desain siklus penelitian tindakan kelas yang dikemukakan ahli, siklus dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.1. Desain Siklus Penelitian Tindakan Kelas



D. Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas tentu melibatkan orang yang menjadi target atau sasaran penelitian yang disebut dengan subjek penelitian. Oleh sebab itu, subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam yang terdiri dari 22 orang anak dengan jumlah anak perempuan sebanyak 10 orang anak, dan anak laki-laki sebanyak 12 orang anak.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah orang-orang yang dapat dijadikan sumber penelitian terutama yang terlibat langsung dalam kegiatan yaitu Kepala RA, guru kelas dan anak yang telah ditetapkan sebelumnya, dan menjadi bagian dari anak yang diobservasi pada tahap pratindakan. Sumber data merupakan pihak yang sangat menentukan keberhasilan dari sebuah tindakan baik secara teori maupun secara aplikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yang menjadi tempat penelitian.

1. Kepala RA dan Guru RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam

Tabel 3.2. Data Pendidik

| No | Nama Guru | Status | Keterangan |
|----|------------------------------|------------|-----------------|
| 1 | Nurasleli Lubis, S.Pd.I | Kepala RA | - |
| 2 | Amisah, S.Pd.I | Guru Kelas | Guru Utama |
| 3 | Fitriani, S.Pd.I | Guru Kelas | Guru Utama |
| 4 | Lindawati Dalimunthe, S.Pd.I | Guru Kelas | Guru Utama |
| 5 | Evi Nirmala Hasibuan, S.Pd.I | Guru Kelas | Guru Utama |
| 6 | Elly Suarni, S.Pd | Guru Kelas | Guru Pendamping |
| 7 | Siti Rahmawati, S.Pd | Guru Kelas | Guru Pendamping |
| 8 | Eldina Zahara, S.Pd | Guru Kelas | Guru Pendamping |
| 9 | Dinda Dwi Rahwanda, S.Kom | Guru Kelas | Guru Pendamping |

Sumber: Data Pendidik Tahun 2018.

2. Anak Kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam

Tabel 3.3. Data Anak

| No | Nama Anak | Jenis Kelamin | | Umur |
|----|------------------------|---------------|---|---------|
| 1 | Ahmad Fernanda | √ | | 6 Tahun |
| 2 | Aldric Azka Anwar | √ | | 6 Tahun |
| 3 | Alika Aghnasyah | | √ | 5 Tahun |
| 4 | Alvin Adriansyah | √ | | 6 Tahun |
| 5 | Azzam Naufal Subianto | √ | | 5 Tahun |
| 6 | Dwi Yana Rizka Ningsih | | √ | 6 Tahun |
| 7 | Ezie Rafanda | √ | | 6 Tahun |
| 8 | Fathiah Putri Aqillah | | √ | 5 Tahun |
| 9 | Fiezqa Azqilla Nadezda | | √ | 6 Tahun |
| 10 | Fiqri Fajar Maulana | √ | | 6 Tahun |
| 11 | Gibran Hadi Nugraha | √ | | 6 Tahun |
| 12 | Junaidi Syahputra | √ | | 6 Tahun |
| 13 | Keyla Ramadhani | | √ | 6 Tahun |

| | | | | |
|----|----------------------------|---|---|---------|
| 14 | Khansa Namira Chan | | √ | 6 Tahun |
| 15 | Maliq Anugerah Dyandra Nst | √ | | 6 Tahun |
| 16 | Muhammad Nizam Artanabil | √ | | 5 Tahun |
| 17 | Muhammad Ramadhan | √ | | 6 Tahun |
| 18 | Nadhifsa Thalita Shaki | | √ | 5 Tahun |
| 19 | Namira Putri Alfianti | | √ | 6 Tahun |
| 20 | Nasya Aulia Syahputri | | √ | 5 Tahun |
| 21 | Randy Pratama | √ | | 6 Tahun |
| 22 | Saummy Ar Syifa | | √ | 6 Tahun |

Sumber: Data Anak Tahun 2018

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan unjuk kerja.

- a. Observasi yaitu mengamati secara langsung segala kegiatan atau hal-hal yang berhubungan dengan yang diteliti. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas dan terlibat langsung dengan aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk mengetahui tingkat kreativitas anak.
- b. Dokumentasi yaitu pengumpulan data melalui pengambilan dokumen seperti data-data siswa, data guru, laporan hasil belajar anak, dan hal-hal lain yang di dokumentasikan melalui gambar atau foto sebagai bahan kajian dalam penelitian.
- c. Unjuk kerja yaitu pengumpulan data melalui kegiatan yang dilakukan dengan mengamati aktivitas anak dalam melakukan tugas yang berkaitan dengan kreativitas. Dalam hal ini, kegiatan anak membuat bermacam bentuk dengan media yang disediakan (kertas kokoru) akan menjadi penilaian tersendiri untuk menentukan tingkat kreativitas masing-masing anak dengan cara menchecklist lembar penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya.

2. Alat Pengumpulan Data PTK

Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada anak pada saat melakukan kegiatan bersama guru, khususnya yang terkait dengan pelaksanaan penelitian maka akan ditentukan alat pengumpulan datanya sebagai dasar untuk penentuannya. Alat pengumpul data penelitian ini adalah lembar penilaian berupa lembar observasi kegiatan yang dilakukan siswa dan juga kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Melalui lembar observasi kegiatan anak dan kegiatan guru maka akan diketahui sejauhmana perubahan atau peningkatan kreativitas anak dimana jika kreativitas anak belum tercapai sesuai ketentuan maka akan dilakukan upaya peningkatan pada tahap berikutnya dengan memperbaiki kekurangan yang ada sehingga tercapai peningkatan kreativitas anak sebagaimana yang diharapkan.

Tabel 3.4. Instrumen Observasi Penilaian Guru

| No | Deskripsi Observasi yang Dilakukan Guru | Kategori Nilai | | |
|----|--|----------------|------|-------------|
| | | Sangat Baik | Baik | Kurang Baik |
| 1 | Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan jelas | | | |
| 2 | Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | |
| 3 | Peneliti melaksanakan pembelajaran secara klasikal dan individual | | | |
| 4 | Peneliti memberikan contoh pemanfaatan media kertas kokoru menjadi beberapa bentuk karya seni | | | |
| 5 | Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti instruksi guru membuat beberapa bentuk karya seni dari media kertas kokoru | | | |
| 6 | Peneliti memberikan tugas kepada anak untuk membuat berbagai bentuk karya seni dari kertas kokoru sesuai ide dan gagasan masing-masing | | | |
| 7 | Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan anak dalam membuat karya seni dari kertas kokoru | | | |
| 8 | Peneliti membantu anak yang mengalami kendala dalam membuat hasil karya | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 17 | Muhammad Ramadhan | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | Nadhifsa Thalita Shaki | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | Namira Putri Alfianti | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | Nasya Aulia Syahputri | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | Randy Pratama | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | Saummy Ar Syifa | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

G. Indikator Pencapaian

Untuk menentukan keberhasilan dalam tindakan maka ditentukan terlebih dahulu kriteria atau indikator pecaiaannya. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 80% dari keseluruhan jumlah anak Kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam setelah mengikuti kegiatan seni melalui media kokoru.

H. Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisa data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh peneliti dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui target pencapaian pembelajaran. Oleh karenanya peneliti akan menganalisa data dengan jalan menganalisa peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan media kokoru yang kemudian disimpulkan secara umum sesuai dengan kondisi sebenarnya. Adapun analisa data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = *Number of Cases* (jumlah frekuensi yang sedang dicari persentasenya)

Selanjutnya data tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan atau kriteria, yaitu:

1. Kriteria baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 80-100%
2. Kriteria cukup apabila nilai yang diperoleh anak antara 60-79%
3. Kriteria kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara 30-59%
4. Kriteria tidak baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-29%

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

- a. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan, di mana kegiatan peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan media kokoru diberikan pada bagian kegiatan inti. RPPH disusun oleh peneliti dan kolabolator. RPPH digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudian peneliti juga menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai kreativitas anak, serta yang paling utama observasi kreativitas anak.
- b. Peneliti mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai peningkatan kreativitas anak.
- c. Peneliti mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak yaitu kamera digital atau alat lain yang mampu mendokumentasikan kegiatan.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan

sesuai dengan RPPH. Pada pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka bila terjadi perubahan-perubahan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- a. Peneliti bersama guru kelas mengkondisikan anak untuk membuka kegiatan sebelum diadakannya kegiatan belajar mengajar.
- b. Berdoa, membuka pelajaran.
- c. Bercakap-cakap mengenai sesuatu yang berhubungan dengan kreativitas sehingga anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- d. Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan penggunaan media kokoru.
- e. Peneliti memberikan contoh bentuk karya seni kratif yang terbuat dari media kokoru.
- f. Peneliti memberikan tugas kepada setiap anak untuk mampu membuat berbagai bentuk karya seni kreatif dengan menggunakan media kokoru.
- g. Peneliti mengamati kegiatan anak dalam membuat hasil karya kreatif dengan media kokoru selama kegiatan berlangsung.
- h. Guru memberikan pendampingan secara khusus pada anak yang mengalami kesulitan dalam membuat hasil karya kreatif.
- i. Mengevaluasi hasil karya yang telah dibuat anak. Guru memberikan penilaian dan penghargaan pada hasil karya yang telah anak buat.
- j. Menutup kegiatan pembelajaran, dan doa penutup kegiatan.

3. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah selesai melakukan tindakan. Kegiatan refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh pada lembar observasi akan analisis. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan kolabolator. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang timbul serta segala yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Adapun refleksi dilakukan untuk menentukan tindakan selanjutnya, untuk membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

J. Personalia Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan berbagai pihak untuk membantu pelaksanaan kegiatan sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 3.6. Personalia Penelitian Tindakan Kelas

| No | Nama Lengkap | Peran Dalam Penelitian | Keterangan |
|----|------------------------------|--|------------|
| 1 | Nurasleli Lubis, S.Pd.I | Penilai Aktivitas Peneliti sebagai guru | Kepala RA |
| 2 | Evi Nirmala Hasibuan, S.Pd.I | Penilai Aktivitas Anak | Guru Kelas |
| 3 | Firiani | Pelaksana Penelitian Tindakan Kelas | Peneliti |

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Prasiklus

Proses pembelajaran yang dilakukan di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam sudah baik, hal ini bisa dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah menstimulasi enam aspek perkembangan yang meliputi perkembangan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, seni, nilai agama dan moral. Namun untuk kegiatan seni atau kreativitas anak masih kurang optimal dengan penggunaan LKA dalam pembelajarannya. Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kreativitas anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas.

Observasi pratindakan dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2018, dengan menggunakan tema Aku Hamba Allah dengan sub tema Tubuhku. Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan bimbingan dan stimulasi awal untuk mengetahui kreativitas anak sebelum tindakan. Kegiatan yang diberikan yaitu menggunakan potongan kertas lipat yang diberi pola lingkaran dan juga media kertas origami. Kemudian anak diminta untuk menggunting dan menempelkannya di sebuah kertas menyerupai bentuk orang, bentuk hewan atau bentuk lainnya sesuai imajinasi anak. Data yang diperoleh dari pra tindakan akan digunakan untuk mengukur kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan bermain media kertas origami.

Pada saat pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan atau prasiklus terlihat bahwa tingkat kreativitas anak masih belum maksimal yang dapat dilihat dari hasil unjuk kerja yang dilakukan masih banyak yang belum sesuai dengan apa yang ditugaskan, anak juga cenderung menunggu contoh dari guru dalam membuat hasil karya melalui media yang tersedia. Selain itu, masih banyak anak menyatakan tidak mampu membuat satu contoh bentuk hasil karya tanpa adanya contoh terlebih dahulu, dan juga dalam hal menggunting dan menempel masih

banyak kerja anak yang belum terlihat rapi sehingga masih perlu dibantu oleh guru untuk merapikan dan memperbaikinya.

Penelitian Pratindakan ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan unjuk kerja. Aspek penilaian yang digunakan ketika pra tindakan yaitu ketepatan dalam mencontoh bentuk yang dibuat oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan membentuk sebuah gambar dengan baik, dan kemampuan dalam melipat, menggunting, serta menempel kertas dengan baik dan rapi.

Hasil observasi kreativitas anak pada Pratindakan dapat dilihat pada Tabel 4.1. berikut ini:

Tabel 4.1. Kreativitas Anak Sebelum Tindakan atau Prasiklus

| No | Nama Anak | Indikator peningkatan kreativitas anak melalui media kokoru | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---|--------|-------------|-------------|---|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|
| | | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | | | | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | | | | Anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi | | | |
| | | 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 | Ahmad Fernanda | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 2 | Aldric Azka Anwar | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 3 | Alika Aghnasyah | | √ | | | | | √ | | | | | √ |
| 4 | Alvin Adriansyah | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 5 | Azzam Naufal Subianto | | | | √ | | | √ | | | | | √ |
| 6 | Dwi Yana Rizka Ningsih | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 7 | Ezie Rafanda | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 8 | Fathiah Putri Aqillah | √ | | | | | √ | | | | | √ | |
| 9 | Fiezqa Azqilla Nadezda | | | √ | | | | √ | | √ | | | |
| 10 | Fiqri Fajar Maulana | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 11 | Gibran Hadi Nugraha | | √ | | | √ | | | | | | √ | |
| 12 | Junaidi Syahputra | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 13 | Keyla Ramadhani | | | | √ | | | | √ | | | | √ |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | Khansa Namira Chan | √ | | | | √ | | | | | √ | | |
| 15 | Maliq Anugerah Dyandra | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 16 | Mhd. Nizam Artanabil | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 17 | Muhammad Ramadhan | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 18 | Nadhifsa Thalita Shaki | √ | | | | | | √ | | | | √ | |
| 19 | Namira Putri Alfianti | | | √ | | √ | | | | | | | √ |
| 20 | Nasya Aulia Syahputri | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 21 | Randy Pratama | | | | √ | | | | √ | | | √ | |
| 22 | Saummy Ar Syifa | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| | Jumlah | 6 | 10 | 3 | 3 | 7 | 8 | 5 | 2 | 6 | 6 | 6 | 4 |

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditetapkan akumulasi hasil observasi kreativitas anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam sebelum tindakan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.2. Akumulasi Kreativitas Anak Sebelum Tindakan

| No | Indikator | f 1 | f 2 | f 3 | f 4 | Jumlah Anak (n) |
|----|--|---------|---------|---------|---------|-----------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | (P) % |
| 1 | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | 6 | 10 | 3 | 3 | 22 |
| | | 27,27 % | 45,45 % | 13,63 % | 13,63 % | 100 % |
| 2 | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | 7 | 8 | 5 | 2 | 22 |
| | | 31,82 % | 36,36 % | 22,73 % | 9,09 % | 100 % |
| 3 | Anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi | 6 | 6 | 6 | 4 | 22 |
| | | 27,27 % | 27,27 % | 27,27 % | 18,18 % | 100 % |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pembagian kemampuan anak atau kreativitas anak sebelum dilakukannya tindakan didominasi pada dua aspek perkembangan yang rendah yaitu pada aspek belum berkembang dan pada aspek mulai berkembang meskipun pada aspek berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sudah terlihat. Oleh sebab itu, maka akan ditentukan berapa besar tingkat kreativitas pada anak sebelum tindakan untuk menjadi dasar dalam pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan nantinya melalui media kertas kokoru yang belum pernah digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran karena biasanya hanya menggunakan kerta origami. Tingkat kreativitas anak sebelum tindakan dapat dilihat sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat Kreativitas Anak Sebelum Tindakan

| No | Indikator | f 3 | f 4 | Jumlah Anak (n) | Pencapaian Tindakan | Ket |
|----|--|---------|---------|-----------------|---------------------|---------------|
| | | BSH | BSB | (P) % | | |
| 1 | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | 3 | 3 | 6 | 34,82 % | Kurang |
| | | 13,63 % | 13,63 % | 27,26 % | | |
| 2 | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | 5 | 2 | 7 | | |
| | | 22,73 % | 9,09 % | 31,82 % | | |
| 3 | Anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi | 6 | 4 | 10 | | |
| | | 27,27 % | 18,18 % | 45,45 % | | |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat berapa besar kemampuan anak pada tiga aspek kreativitas anak sebelum dilakukan tindakan kelas, dan berapa besar capaian tindakan prasiklus. Untuk melihat kreativitas anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam lebih jelas sebagaimana tabel diatas, maka dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.1. Kreativitas Anak Sebelum Tindakan



Berdasarkan grafik di atas, maka tingkat kreativitas anak di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam dapat jelaskan sebagai berikut:

- Kreativitas anak pada indikator anak mampu mencontohkan bentuk yang ditampilkan guru sebesar 27,26 %.
- Kreativitas anak pada indikator anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik sebesar 31,82 %.
- Kreativitas anak pada indikator anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi sebesar 45,45 %.

Jika dilihat pada hasil yang diperoleh terutama pada capaian tindakan yang baru mencapai 34,82 % dengan kriteria kurang maka pada kondisi sebelum tindakan dapat dinyatakan bahwa kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam masih sangat perlu ditingkatkan karena masih banyak anak yang kurang memiliki kreativitas. Upaya peningkatan kreativitas anak akan dilakukan pada tindakan pembelajaran dengan menggunakan media kertas kokoru. Diharapkan dengan penggunaan media kertas kokoru akan mampu meningkatkan kreativitas anak dalam berkreasi.

2. Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I, siklus II. Pada setiap pelaksanaan tindakan siklus penelitian terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan Siklus I

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan, di mana kegiatan peningkatan kreativitas anak.
- 2) Menentukan bentuk media apa yang dipilih dalam pelaksanaan kegiatan bermain kertas Kokoru pada Siklus I. Pemilihan bentuk media memerhatikan tema yang sedang berjalan. Bentuk media yang dipilih adalah membentuk kertas Kokoru.
- 3) Peneliti mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai peningkatan kreativitas anak.
- 4) Peneliti mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak.
- 5) Menata lingkungan belajar, yaitu secara kelompok 4-5 orang anak.

b. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan sesuai dengan RPPH. Pada pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka bila terjadi perubahan-perubahan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti bersama guru kelas mengkondisikan anak untuk membuka kegiatan sebelum diadakannya kegiatan belajar mengajar.
- 2) Berdoa, membuka pelajaran.

- 3) Bercakap-cakap mengenai sesuatu yang berhubungan dengan kreativitas sehingga anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 4) Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan penggunaan media kertas kokoru.
- 5) Peneliti memberikan contoh bentuk karya seni kreatif yang terbuat dari media kertas kokoru.
- 6) Peneliti memberikan tugas kepada setiap anak untuk mampu membuat berbagai bentuk karya seni kreatif dengan menggunakan media kertas kokoru.
- 7) Peneliti mengamati kegiatan anak dalam membuat hasil karya kreatif dengan media kokoru selama kegiatan berlangsung.
- 8) Guru memberikan pendampingan secara khusus pada anak yang mengalami kesulitan dalam membuat hasil karya kreatif.
- 9) Mengevaluasi hasil karya yang telah dibuat anak. Guru memberikan penilaian dan penghargaan pada hasil karya yang telah anak buat.
- 10) Menutup kegiatan pembelajaran, dan doa penutup kegiatan.

c. Pengamatan Siklus I

Pada saat pengamatan atau observasi kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati kegiatan yang dilakukan anak selama mengikuti kegiatan. Pengamatan tersebut dilakukan dengan lembar *check list*. Perlu diketahui bahwa dalam pelaksanaan tindakan siklus I maka peneliti sebagai guru telah melaksanakan kegiatan yang disesuaikan dengan perencanaan sebelumnya. Oleh sebab itu, dalam siklus I peneliti juga menjadi bagian dari amatan oleh kolabor. Dengan demikian, akan dikemukakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan kreativitas anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

1) Hasil pengamatan guru

Untuk mengetahui hasil pengamatan yang dilakukan guru pada tahap siklus I, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Kemampuan Guru Pada Siklus I

| No | Deskripsi Observasi yang Dilakukan Guru | Kategori Nilai | | |
|----|--|----------------|------|-------------|
| | | Sangat Baik | Baik | Kurang Baik |
| 1 | Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan jelas | | √ | |
| 2 | Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | √ |
| 3 | Peneliti melaksanakan pembelajaran secara klasikal dan individual | | √ | |
| 4 | Peneliti memberikan contoh pemanfaatan media kertas kokoru menjadi beberapa bentuk karya seni | | √ | |
| 5 | Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti instruksi guru membuat beberapa bentuk karya seni dari media kertas kokoru | | √ | |
| 6 | Peneliti memberikan tugas kepada anak untuk membuat berbagai bentuk karya seni dari kertas kokoru sesuai ide dan gagasan masing-masing | √ | | |
| 7 | Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan anak dalam membuat karya seni dari kertas kokoru | | √ | |
| 8 | Peneliti membantu anak yang mengalami kendala dalam membuat hasil karya | | √ | |
| 9 | Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil karya seni masing-masing | √ | | |
| 10 | Peneliti melakukan penilaian terhadap hasil kerja anak secara objektif | √ | | |

| | | | | |
|----|---|----|----|---|
| 11 | Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan menutup dengan doa | | √ | |
| | Jumlah (Skor Item x Perolehan) | 9 | 14 | 1 |
| | Total Nilai | 24 | | |

Keterangan:

SB = Sangat Baik (Skor 3)

B = Baik (Skor 2)

KB = Kurang Baik (Skor 1)

Berdasarkan hasil observasi kemampuan guru sebagaimana tabel diatas, maka dapat ditentukan nilai kemampuan guru melalui rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Total nilai perolehan

n = Jumlah item soal x skor tertinggi (11 x 3 = 33)

Dengan demikian, maka kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I adalah:

$$P = \frac{24}{33} \times 100 \%$$

$$P = 72,73 \%$$

Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran meningkatkan kreativitas anak pada siklus I sebesar 72,73 % dengan kriteria *Cukup*. Pada pelaksanaan tindakan di siklus I kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah cukup karena sebelum melaksanakannya, guru melakukan koordinasi dengan pihak guru kelas terkait pelaksanaan yang akan dilaksanakan sehingga mudah mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

2) Hasil pengamatan anak

Observasi pada Siklus I dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu kemampuan anak dalam mencontoh bentuk, membuat bentuk dengan baik, dan mampu menggulung, mengunting dan menempel dengan baik.

Tabel 4.5. Kreativitas Anak Pada Siklus I

| No | Nama Anak | Indikator peningkatan kreativitas anak melalui media kokoru | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---|--------|-------------|-------------|---|--------|-------------|-------------|---|--------|-------------|-------------|
| | | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | | | | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | | | | Anak mampu menggulung, mengunting, dan menempel dengan rapi | | | |
| | | 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 | Ahmad Fernanda | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 2 | Aldric Azka Anwar | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 3 | Alika Aghnasyah | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 4 | Alvin Adriansyah | √ | | | | | | √ | | | | √ | |
| 5 | Azzam Naufal Subianto | | | | √ | | | √ | | | | | √ |
| 6 | Dwi Yana Rizka Ningsih | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 7 | Ezie Rafanda | | | √ | | | √ | | | | | | √ |
| 8 | Fathiah Putri Aqillah | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 9 | Fiezqa Azqilla Nadezda | | | | √ | | | √ | | | √ | | |
| 10 | Fiqri Fajar Maulana | √ | | | | | | √ | | | | √ | |
| 11 | Gibran Hadi Nugraha | | | √ | | | √ | | | | | √ | |
| 12 | Junaidi Syahputra | | | √ | | √ | | | | √ | | | |
| 13 | Keyla Ramadhani | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 14 | Khansa Namira Chan | √ | | | | | √ | | | | | √ | |
| 15 | Maliq Anugerah Dyandra | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 16 | Mhd. Nizam Artanabil | | √ | | | √ | | | | | √ | | |
| 17 | Muhammad Ramadhan | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 18 | Nadhifsa Thalita Shaki | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 19 | Namira Putri Alfianti | | | √ | | | √ | | | | | | √ |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 | Nasya Aulia Syahputri | | √ | | | | | √ | | | √ | | |
| 21 | Randy Pratama | | | | √ | | | | √ | | | √ | |
| 22 | Saummy Ar Syifa | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| | Jumlah | 3 | 4 | 7 | 8 | 3 | 5 | 8 | 6 | 2 | 3 | 9 | 8 |

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditetapkan akumulasi hasil observasi kreativitas anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam pada siklus I sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.6. Akumulasi Kreativitas Anak Pada Siklus I

| No | Indikator | f 1 | f 2 | f 3 | f 4 | Jumlah Anak (n) |
|----|--|---------|---------|---------|---------|-----------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | (P) % |
| 1 | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | 3 | 4 | 7 | 8 | 22 |
| | | 13,63 % | 18,18 % | 31,82 % | 36,36 % | 100 % |
| 2 | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | 3 | 5 | 8 | 6 | 22 |
| | | 13,63 % | 22,73 % | 36,36 % | 27,27 % | 100 % |
| 3 | Anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi | 2 | 3 | 9 | 8 | 22 |
| | | 9,09 % | 13,63 % | 40,91 % | 36,36 % | 100 % |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pembagian kemampuan anak atau kreativitas anak setelah dilakukannya tindakan pada siklus I sudah mulai bergerak dari dua aspek perkembangan yaitu aspek belum berkembang dan aspek mulai berkembang pada aspek berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sudah terlihat. Namun demikian, tampaknya perkembangan peningkatan

kegiatan anak dari pra siklus pada siklus I masih belum berkembang secara maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan sebelumnya sehingga kiranya perlu dilakukan upaya peningkatan yang lebih baik lagi. Melalui hasil yang diperoleh pada siklus I tersebut, maka akan ditentukan berapa besar tingkat kreativitas pada anak setelah tindakan siklus I untuk menjadi dasar dalam pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan berikutnya melalui media kertas kokoru yang belum pernah digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran karena biasanya hanya menggunakan kertas origami.

Tingkat kreativitas anak setelah tindakan siklus I dapat dilihat sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat Kreativitas Anak Pada Siklus I

| No | Indikator | f 3 | f 4 | Jumlah Anak (n) | Pencapaian Tindakan | Ket |
|----|--|---------|---------|-----------------|---------------------|--------------|
| | | BSH | BSB | (P) % | | |
| 1 | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | 7 | 8 | 15 | 69,69 % | Cukup |
| | | 31,82 % | 36,36 % | 68,18 % | | |
| 2 | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | 8 | 6 | 14 | | |
| | | 36,36 % | 27,27 % | 63,63 % | | |
| 3 | Anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi | 9 | 8 | 17 | | |
| | | 40,91 % | 36,36 % | 77,27 % | | |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat berapa besar kemampuan anak pada tiga aspek kreativitas anak setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I, dan berapa besar capaian tindakan siklus I.

Untuk melihat kreativitas anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam lebih jelas sebagaimana tabel diatas, maka dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.2. Kreativitas Anak Pada Siklus I



Berdasarkan grafik di atas, maka tingkat kreativitas anak di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam dapat jelaskan sebagai berikut:

- a. Kreativitas anak pada indikator anak mampu mencontohkan bentuk yang ditampilkan guru sebesar 68,18 %.
- b. Kreativitas anak pada indikator anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik sebesar 63,63 %.
- c. Kreativitas anak pada indikator anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi sebesar 77,27 %.

Jika dilihat pada hasil yang diperoleh terutama pada capaian tindakan yang telah mencapai 69,69 % dengan kriteria cukup maka pada kondisi setelah tindakan siklus I dapat dinyatakan bahwa kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam sudah mulai berkembang meskipun masih belum maksimal. Upaya peningkatan kreativitas anak akan dilakukan pada tindakan pembelajaran dengan menggunakan media kertas kokoru pada siklus berikutnya atau siklus II, dengan harapan adanya peningkatan kreativitas anak karena anak melakukan kegiatan yang hampir sama dengan media dan kegiatan yang semakin menarik bagi anak.

d. Refleksi Siklus I

Data yang diperoleh melalui pengamatan dijadikan sebagai pedoman oleh peneliti dan guru untuk menentukan refleksi pada permasalahan yang muncul sehingga dapat mencari solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pemberian solusi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan kreasi membantuk kertas kokoru serta merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

Berikut ini terdapat beberapa evaluasi dari pelaksanaan siklus I yang perlu dicari solusinya serta perlu adanya perbaikan untuk peningkatan pada siklus selanjutnya, yaitu:

- 1) Kertas Kokoru yang digunakan perlu ditambah agar anak tetap antusias ketika kegiatan menggulung kertas menggunakan kertas kokoru banyak anak cenderung menguasai kertas sehingga anak yang lain kurang mendapatkan kertas kokoru secara maksimal.
- 2) Terdapat beberapa anak yang masih bingung bagaimana membentuk ketika pelaksanaan kegiatan menggulung kertas menggunakan kertas kokoru dilaksanakan.
- 3) Pada siklus I ini anak masih mencapai kategori cukup dengan jumlah nilai rata-rata capaian 34,82 % maka masih perlu peningkatan pada siklus berikutnya karena indikator pencapaian minimal yang ditetapkan sebesar 80 %.

Dari beberapa evaluasi diatas, maka peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi agar kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggulung kertas kokoru. Solusi dari kendala tersebut adalah:

- 1) Penambahan kertas kokoru berwarna untuk kegiatan menggulung kertas sangat perlu dilakukan agar anak tidak merasa bosan. Selain itu, agar semua anak mendapatkan jumlah kertas yang dibutuhkan secara merata ketika membuat atau menggulung kertas sesuai kreativitasnya masing-masing.
- 2) Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti dan guru memutuskan bahwa pada Siklus II sebaiknya kegiatan menggulung kertas lebih bervariasi agar anak dapat lebih kreatif dalam mengkreasikan kertas kokoru sesuai imajinasinya.

3. Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam pada siklus II tidak jauh berbeda dengan apa yang dilaksanakan pada siklus sebelumnya, hanya penambahan beberapa hal sesuai evaluasi yang telah dilaksanakan karena tujuannya sama yaitu meningkatkan kreativita anak melalui media kertas kokoru.

a. Perencanaan Siklus II

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan, di mana kegiatan peningkatan kreativitas anak.
- 2) Menentukan bentuk media apa yang dipilih dalam pelaksanaan kegiatan bermain kertas Kokoru pada Siklus II. Pemilihan bentuk media memerhatikan tema yang sedang berjalan. Bentuk media yang dipilih adalah membentuk kertas Kokoru.
- 3) Peneliti mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai peningkatan kreativitas anak.
- 4) Peneliti mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak.
- 5) Menata lingkungan belajar, yaitu secara kelompok 4-5 orang anak.

b. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan sesuai dengan RPPH. Pada pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka bila terjadi perubahan-perubahan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti bersama guru kelas mengkondisikan anak untuk membuka kegiatan sebelum diadakannya kegiatan belajar mengajar.
- 2) Berdoa, membuka pelajaran.

- 3) Bercakap-cakap mengenai sesuatu yang berhubungan dengan kreativitas sehingga anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 4) Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan penggunaan media kertas kokoru.
- 5) Peneliti memberikan contoh bentuk karya seni kreatif yang terbuat dari media kertas kokoru.
- 6) Peneliti memberikan tugas kepada setiap anak untuk mampu membuat berbagai bentuk karya seni kreatif dengan menggunakan media kertas kokoru.
- 7) Peneliti mengamati kegiatan anak dalam membuat hasil karya kreatif dengan media kokoru selama kegiatan berlangsung.
- 8) Guru memberikan pendampingan secara khusus pada anak yang mengalami kesulitan dalam membuat hasil karya kreatif.
- 9) Mengevaluasi hasil karya yang telah dibuat anak. Guru memberikan penilaian dan penghargaan pada hasil karya yang telah anak buat.
- 10) Menutup kegiatan pembelajaran, dan doa penutup kegiatan.

c. Pengamatan Siklus II

Pada saat pengamatan atau observasi kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati kegiatan yang dilakukan anak selama mengikuti kegiatan. Pengamatan tersebut dilakukan dengan lembar *check list*. Perlu diketahui bahwa dalam pelaksanaan tindakan siklus II maka peneliti sebagai guru telah melaksanakan kegiatan yang disesuaikan dengan perencanaan sebelumnya. Oleh sebab itu, dalam siklus II peneliti juga menjadi bagian dari amatan oleh kolabor. Dengan demikian, akan dikemukakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan kreativitas anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

1) Hasil pengamatan guru

Untuk mengetahui hasil pengamatan yang dilakukan guru pada tahap siklus II, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Kemampuan Guru Pada Siklus II

| No | Deskripsi Observasi yang Dilakukan Guru | Kategori Nilai | | |
|----|--|----------------|------|-------------|
| | | Sangat Baik | Baik | Kurang Baik |
| 1 | Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan jelas | √ | | |
| 2 | Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran | | √ | |
| 3 | Peneliti melaksanakan pembelajaran secara klasikal dan individual | √ | | |
| 4 | Peneliti memberikan contoh pemanfaatan media kertas kokoru menjadi beberapa bentuk karya seni | | √ | |
| 5 | Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti instruksi guru membuat beberapa bentuk karya seni dari media kertas kokoru | √ | | |
| 6 | Peneliti memberikan tugas kepada anak untuk membuat berbagai bentuk karya seni dari kertas kokoru sesuai ide dan gagasan masing-masing | √ | | |
| 7 | Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan anak dalam membuat karya seni dari kertas kokoru | √ | | |
| 8 | Peneliti membantu anak yang mengalami kendala dalam membuat hasil karya | | √ | |
| 9 | Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil karya seni masing-masing | √ | | |
| 10 | Peneliti melakukan penilaian terhadap hasil kerja anak secara objektif | √ | | |

| | | | | |
|----|---|----|---|---|
| 11 | Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan menutup dengan doa | √ | | |
| | Jumlah (Skor Item x Perolehan) | 24 | 6 | 0 |
| | Total Nilai | 30 | | |

Keterangan:

SB = Sangat Baik (Skor 3)

B = Baik (Skor 2)

KB = Kurang Baik (Skor 1)

Berdasarkan hasil observasi kemampuan guru sebagaimana tabel diatas, maka dapat ditentukan nilai kemampuan guru melalui rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Total nilai perolehan

n = Jumlah item soal x skor tertinggi (11 x 3 = 33)

Dengan demikian, maka kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I adalah:

$$P = \frac{30}{33} \times 100 \%$$

$$P = 90,91 \%$$

Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran meningkatkan kreativitas anak pada siklus II sebesar 90,91 % dengan kriteria **Baik**. Pada pelaksanaan tindakan di siklus II kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah sangat baik karena sebelum melaksanakannya, guru melakukan koordinasi dengan pihak guru kelas terkait pelaksanaan yang akan dilaksanakan sehingga mudah mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, apa yang dialami pada siklus sebelumnya menjadi patokan untuk dilakukannya perbaikan pelaksanaan pembelajaran.

2) Hasil pengamatan anak

Observasi pada Siklus II dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu kemampuan anak dalam mencontoh bentuk, membuat bentuk dengan baik, dan mampu menggulung, mengunting dan menempel dengan baik.

Tabel 4.9. Kreativitas Anak Pada Siklus II

| No | Nama Anak | Indikator peningkatan kreativitas anak melalui media kokoru | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---|--------|-------------|-------------|---|--------|-------------|-------------|---|--------|-------------|-------------|
| | | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | | | | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | | | | Anak mampu menggulung, mengunting, dan menempel dengan rapi | | | |
| | | 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 | Ahmad Fernanda | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 2 | Aldric Azka Anwar | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 3 | Alika Aghnasyah | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 4 | Alvin Adriansyah | | | √ | | | | | √ | | | | √ |
| 5 | Azzam Naufal Subianto | | | | √ | | | √ | | | | | √ |
| 6 | Dwi Yana Rizka Ningsih | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 7 | Ezie Rafanda | | | | √ | | | √ | | | | | √ |
| 8 | Fathiah Putri Aqillah | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 9 | Fiezqa Azqilla Nadezda | | | | √ | | | √ | | | | √ | |
| 10 | Fiqri Fajar Maulana | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 11 | Gibran Hadi Nugraha | | | | √ | | | √ | | | | √ | |
| 12 | Junaidi Syahputra | | | √ | | | √ | | | | | √ | |
| 13 | Keyla Ramadhani | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 14 | Khansa Namira Chan | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 15 | Maliq Anugerah Dyandra | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 16 | Mhd. Nizam Artanabil | | | √ | | | √ | | | | | √ | |
| 17 | Muhammad Ramadhan | | | √ | | | | | √ | | | | √ |
| 18 | Nadhifsa Thalita Shaki | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 19 | Namira Putri Alfianti | | | | √ | | | √ | | | | | √ |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------|---|---|----|----|---|---|---|----|---|---|----|----|
| 20 | Nasya Aulia Syahputri | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 21 | Randy Pratama | | | | √ | | | √ | | | √ | | |
| 22 | Saummy Ar Syifa | | | | √ | | √ | | | | | √ | |
| | Jumlah | 0 | 0 | 10 | 12 | 0 | 2 | 9 | 11 | 0 | 0 | 11 | 11 |

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditetapkan akumulasi hasil observasi kreativitas anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam pada siklus II sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.10. Akumulasi Kreativitas Anak Pada Siklus II

| No | Indikator | f 1 | f 2 | f 3 | f 4 | Jumlah Anak (n) |
|----|--|--------|--------|---------|---------|-----------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | (P) % |
| 1 | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | 0 | 0 | 10 | 12 | 22 |
| | | 0,00 % | 0,00 % | 45,45 % | 54,55 % | 100 % |
| 2 | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | 0 | 2 | 9 | 11 | 22 |
| | | 0,00 % | 9,09 % | 40,91 % | 50,00 % | 100 % |
| 3 | Anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi | 0 | 0 | 11 | 11 | 22 |
| | | 0,00 % | 0,00 % | 50,00 % | 50,00 % | 100 % |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pembagian kemampuan anak atau kreativitas anak setelah dilakukannya tindakan pada siklus II sudah sangat baik dan beralih pada dua aspek perkembangan yaitu aspek berkembang sesuai harapan dan aspek berkembang sangat baik. Selanjutnya, ditentukan berapa besar tingkat kreativitas pada anak setelah tindakan siklus II untuk menjadi dasar dalam

pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan berikutnya atau keputusan yang akan diambil. Jika pencapaian tindakan yang diperoleh mampu mencapai indikator pencapaian yang ditetapkan minimal sebesar 80 % maka bisa diputuskan untuk melakukan penghentian tindakan karena telah sesuai dengan keinginan. Namun, jika pencapaian tindakan yang diperoleh masih belum memenuhi kriteria minimal yang ditetapkan maka sangat dimungkinkan akan dilakukan tindakan berikutnya demi mencapai apa yang diinginkan yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui media kertas kokoru.

Tingkat kreativitas anak setelah tindakan siklus II dapat dilihat sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.11. Tingkat Kreativitas Anak Pada Siklus II

| No | Indikator | f 3 | f 4 | Jumlah Anak (n) | Pencapaian Tindakan | Ket |
|----|--|---------|---------|-----------------|---------------------|-------------|
| | | BSH | BSB | (P) % | | |
| 1 | Anak mampu mencontoh bentuk yang ditampilkan guru | 10 | 12 | 22 | 96,97 % | Baik |
| | | 45,45 % | 54,55 % | 100 % | | |
| 2 | Anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik | 9 | 11 | 20 | | |
| | | 40,91 % | 50,00 % | 90,91 % | | |
| 3 | Anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi | 11 | 11 | 22 | | |
| | | 50,00 % | 50,00 % | 100 % | | |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat berapa besar kemampuan anak pada tiga aspek kreativitas anak setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus II, dan berapa besar capaian tindakan siklus II.

Untuk melihat kreativitas anak RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam lebih jelas sebagaimana tabel diatas, maka dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.3. Kreativitas Anak Pada Siklus II



Berdasarkan grafik di atas, maka tingkat kreativitas anak di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam dapat jelaskan sebagai berikut:

- a. Kreativitas anak pada indikator anak mampu mencontohkan bentuk yang ditampilkan guru sebesar 100 %.
- b. Kreativitas anak pada indikator anak mampu membuat satu contoh bentuk dengan baik sebesar 90,91 %.
- c. Kreativitas anak pada indikator anak mampu menggulung, menggunting, dan menempel dengan rapi sebesar 100 %.

Jika dilihat pada hasil yang diperoleh terutama pada capaian tindakan yang telah mencapai 96,97 % dengan kriteria baik maka pada kondisi setelah tindakan siklus II dapat dinyatakan bahwa kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam sudah berkembang maksimal.

d. Refleksi Siklus II

Evaluasi yang dilaksanakan tindakan yang dilakukan pada siklus I berhasil diterapkan pada pelaksanaan siklus II adapun hasilnya sebagai berikut :

- 1) Penggunaan kertas kokoru pada siklus II berhasil meningkatkan kreativitas anak untuk melaksanakan kegiatan membentuk dan menggulung kertas.

- 2) Upaya yang dilakukan untuk kegiatan membentuk, menggulung, menggunting, dan menempel kertas menggunakan kertas kokoru pada siklus II sangat efektif dilakukan karena pada pelaksanaan siklus II anak-anak selesai melakukan kegiatan menggulung kertas dengan tepat waktu dan tidak melebihi alokasi waktu yang disediakan. Selain itu, penilaian perkembangan kreativitas anak juga lebih detail dan mudah dilakukan.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk, menggunting, menggulung dan menempel kertas kokoru telah dilaksanakan di kelompok B RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan serta keberhasilan. Berikut ini merupakan rata-rata presentase kreativitas anak sebelum tindakan, pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Tabel 4.12. Perbandingan Tingkat Pencapaian Tindakan
Kreativitas Anak Pada Tiap Siklus

| No | Tahap | Tingkat Pencapaian | Kriteria Pencapaian |
|----|-----------|--------------------|---------------------|
| 1 | Prasiklus | 34,82 % | Kurang |
| 2 | Siklus I | 69,69 % | Cukup |
| 3 | Siklus II | 96,97 % | Baik |

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti kreativitas anak mengalami peningkatan setelah pelaksanaan kegiatan membentuk, menggunting, menggulung dan menempel menggunakan kertas kokoru dan kegiatan menggulung kertas jarang dilakukan di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam sehingga menimbulkan antusiasme yang tinggi dari anak dan stimulasi yang diberikan kepada anak dapat dilakukan secara maksimal karena stimulasi kreativitas yang diberikan menggunakan beberapa variasi.

Kegiatan membentuk, menggunting, menggulung dan menempel pada siklus I menggunakan kertas kokoru hasilnya banyak anak yang mengalami

peningkatan kreativitas. Kegiatan membentuk, menggunting, menggulung dan menempel pada siklus II dilakukan menggunakan media kertas kokoru hasilnya kreativitas anak dapat berkembang sangat baik dan sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Kemampuan kreativitas anak ketika siklus I memasuki kriteria cukup atau 69,69% tetapi pada siklus II dapat kembali mencapai kriteria baik atau 96,97%. Hal tersebut disebabkan karena kreativitas anak dalam membentuk, menggunting, menggulung dan menempel kertas menggunakan kertas kokoru mengalami peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam menerima hal yang baru memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi ketika fokus pada satu kegiatan yang sama anak cepat untuk menerima stimulasi yang diberikan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak untuk mencapai kreativitas yang maksimal berbeda-beda sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga pada hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II setiap hasil yang dicapai oleh anak juga berbeda-beda. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan anak bahwa perkembangan dan pembelajaran memperhatikan perbedaan individual setiap anak-anak yang berbeda-beda. Oleh karena itu tidak adil apabila menyamakan kemampuan anak dalam menerima stimulasi yang diberikan.

Indikator keberhasilan yang tercapai serta peningkatan persentase yang terjadi dari siklus I dan dilanjutkan pada siklus II dikarenakan kegiatan menggulung kertas dilakukan selama 5 kali pertemuan dimulai dari kegiatan menggulung kertas yang mudah ke sulit. Selain itu, kegiatan menggulung dilaksanakan secara berulang-ulang untuk mencapai hasil yang maksimal dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Pada akhir tindakan diperoleh hasil bahwa kreativitas anak di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam telah meningkat dengan baik sesuai dengan ketentuan yang diinginkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil tindakan yang telah dilakukan dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam telah berkembang dengan baik setelah dilakukan tindakan dengan melaksanakan kegiatan membentuk, menggunting, menggulung dan melipat kertas dengan media kokoru yang dilaksanakan dalam dua siklus.
2. Penggunaan media kertas kokoru dalam kegiatan pembelajaran di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam dilakukan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang matang serta dengan jenis kertas kokoru dan kegiatan yang bervariasi sehingga mampu meningkatkan antusias anak untuk melakukan kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran.
3. Peningkatan kreativitas melalui penggunaan media kertas kokoru pada anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam terjadi secara bertahap dimana sebelum dilakukan tindakan diketahui kreativitas anak masih belum berkembang maksimal karena hanya mencapai nilai 34,82 % dengan kriteria kurang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kreativitas anak meningkat dengan nilai 69,69 % dengan kriteria cukup, dan pada tindakan siklus II semakin meningkat mencapai nilai 96,97 % dengan kriteria Baik sehingga tindakan dinyatakan berhasil.

B. Saran

Setelah mengetahui hasil tindakan yang dilakukan maka saran yang dikemukakan adalah:

1. Bagi anak, agar memiliki kemampuan kreativitas dengan baik, anak lebih mudah membentuk, menggunting, menggulung, dan menempel kertas kokoru.
2. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran dengan bantuan media kertas kokoru untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, membimbing atau memotivasi kepada anak baik secara individual atau

kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran, kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran perlu di tingkatkan dari waktu ke waktu.

3. Bagi pihak sekolah, diharapkan kepada kepala sekolah agar dapat memberikan dukungan kepada guru untuk menggunakan media kertas kokoru dalam meningkatkan kreativitas anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Asrori, Mohammad, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2008.
- Fakhriyani, Diana Vidya, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Vol. 4, No. 2, Desember 2016.
- Irfan, Mohammad dan Mastuki, *Teologi Pendidikan: Tauhid Sebagai Paradigma Pendidikan Islam*, Jakarta: Friska Agung Insani, 2008.
- Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Rachmawati, Yeni, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Preanada Media, 2010.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Suryani, Reno, *Kerajinan Kokoru untuk Anak*, Yogyakarta: Arcitra, 2014.
- Taradipta, Shanaz Cintya, *Keterampilan Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Motorik Halus Anak Autis Hipoaktif*, Jurnal ilmiah Uneversitas Negeri Surabaya, 2016.
- Wahyuni, Ita, *Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember*, Jurnal Edukasi UNEJ, Volume III, Nomor 2, 2016.
- Yamin, M. dan Sanan, S. J., *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta: Referen, 2013.

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
PRA SIKLUS**

Nama Sekolah : RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam
Alamat : Jl. Jend. Sudirman No. 5 Kec. Lubuk Pakam Kab. Deli Serdang
Kelompok : B

| Pertemuan | Hari/Tanggal | Waktu | Tema/Sub Tema |
|-----------|------------------------|-------------------|-----------------------------|
| I | Senin, 20 Agustus 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Tubuhku |

Mengetahui

Kepala RA

Peneliti

Nurasleli Lubis, S.Pd.I

Fitriani

**RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA
LUBUK PAKAM
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
PRASIKLUS**

Tema/Sub Tema : Aku Hamba Allah / Tubuhku
Kelompok : B
Semester/Minggu : 1 / 3
KD : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

| No | Sub Tema | Muatan / Materi | Rencana Kegiatan |
|----|----------|---|---|
| 1 | Tubuhku | 1.1. Aku diciptakan oleh Allah | 1. Berdiskusi tentang ciptaan Allah |
| | | 2.3. Mencerminkan sikap kreatif | 2. Menyanyi lagu Aku Anak Sehat |
| | | 3.4. Menyebutkan anggota tubuh | 3. Menyebutkan anggota tubuh |
| | | 3.15. Berkreasi dengan aktivitas seni | 4. Menulis nama anggota tubuh |
| | | 4.3. Menggunakan anggota tubuh | 5. Mengurutkan bilangan |
| | | 4.15. Menunjukkan hasil karya seni dengan media | 6. Membuat karya seni dengan media kertas origami |

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 20 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T.A. 2018/2019
PRA SIKLUS**

| | |
|-----------------|--|
| Semester | : I |
| Hari / Tanggal | : Senin, 20 Agustus 2018 |
| Minggu/Hari Ke- | : 3 / 1 |
| Kelompok Usia | : B |
| Tema/sub tema | : Aku Hamba Allah/Tubuhku |
| KD | : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15 |
| Materi | : - Tubuhku ciptaan Allah - Menyanyi lagu - Anggota tubuhku - Nama-nama anggota tubuh - Membuat bentuk |
| Alat dan bahan | : - Kertas origami - Pensil, penggaris, penghapus - Gunting dan lem |
| Karakter | : Disiplin, Kreatif, Tanggung Jawab |

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Salam dan doa sebelum belajar
- Dawamul Qur'an Surah Al-Fatihah
- Mutiara Qur'an: Surat Al-Ankabut 45 (Perintah sholat dan membaca Al-Quran
- Mutiara hadis: tidak boleh bersedih
- Menyanyi lagu Aku
- Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

- Membuat berbagai bentuk dengan kreatif melalui media kertas origami seperti melipat, menggunting, menempel dan lain-lain.

C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

D. Kegiatan Penutup

- Penerapan SOP penutupan
- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 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

- Menyebutkan anggota tubuhnya
- Dapat membuat bentuk dari kertas origami

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 20 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PENGAMATAN KEGIATAN
SEBELUM TINDAKAN ATAU PRA SIKLUS

Nama : FITRIANI
NPM : 1701240033P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan yang telah saya lakukan sesuai indikator yang saya tentukan ?
Kegiatan yang saya lakukan masih sebagian yang sesuai indikator yang saya tentukan. Hal ini terjadi karena saya masih belum maksimal memahami kegiatan pembelajaran atau indikator yang telah ditentukan.
2. Apakah materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?
Materi yang saya sajikan belum seluruhnya sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Apakah media pembelajaran sesuai indikator yang telah ditentukan ?
Media pembelajaran masih kurang sesuai dengan indikator.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Anak masih berusaha memahami metode dalam melakukan kegiatan dengan metode yang ada.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?
Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan perkembangan anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPPH yang saya susun ?
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH yang saya susun.
2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan?
Kelemahan saya adalah melakukan penyesuaian antara kegiatan dengan tujuan pembelajaran.
3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Kurangnya media dan pengetahuan tentang pengelolaan pembelajaran yang baik

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Memaksimalkan kegiatan dan berkoordinasi dengan guru kelas
5. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?
Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.
6. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?
Sebagian penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.
7. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?
Sebagian anak sudah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.
8. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan kreativitas anak ?
Kegiatan penutup yang saya lakukan masih belum mampu meningkatkan kreativitas anak seperti apa yang saya harapkan.

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Prasiklus

Tujuan Perbaikan : *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Media Kertas Kokoru*

Siklus : Prasiklus

Hari/Tanggal : Senin, 20 Agustus 2018

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan kreativitas anak.

Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kreativitas anak.

Langkah-langkah Perbaikan:

1. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan yang lebih menarik
2. Guru mengajak anak bersama-sama membuat berbagai kreativitas hasil karya yang unik dan menarik melalui media kertas kokoru
3. Memberikan contoh cara membuat berbagai hasil karya seni melalui kertas kokoru.

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus I

a. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:

1. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator dan tingkat perkembangan.
2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Media pembelajaran sesuai indikator yang ditentukan namun perlu ditingkatkan.
4. Metode pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi anak

b. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:

1. Pelaksanaan kegiatan belum sepenuhnya sesuai RPPH yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Dalam melaksanakan kegiatan perlu ditingkatkan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil refleksi, saya memutuskan untuk merencanakan siklus I karena berdasarkan hasil observasi anak pada prasiklus belum menunjukkan peningkatan kreativitas anak sesuai dengan apa yang diharapkan.

DOKUMENTASI PRA SIKLUS



Nama Sekolah



Gedung Sekolah



Guru RA



Anak Bermain Setelah Melakukan Kegiatan Pembelajaran

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS I**

Nama Sekolah : RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam
Alamat : Jl. Jend. Sudirman No. 5 Kec. Lubuk Pakam Kab. Deli Serdang
Kelompok : B

| Pertemuan | Hari/Tanggal | Waktu | Tema/Sub Tema |
|-----------|-------------------------|-------------------|-----------------------------|
| I | Senin, 27 Agustus 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Tubuhku |
| II | Selasa, 28 Agustus 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Tubuhku |
| III | Rabu, 29 Agustus 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Tubuhku |
| IV | Kamis, 30 Agustus 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Tubuhku |
| V | Jum'at, 31 Agustus 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Tubuhku |

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 27 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA
LUBUK PAKAM
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
SIKLUS I**

Tema/Sub Tema : Aku Hamba Allah / Tubuhku
Kelompok : B
Semester/Minggu : 1 / 4
KD : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

| No | Sub Tema | Muatan / Materi | Rencana Kegiatan |
|----|----------|---|---|
| 1 | Tubuhku | 1.1. Aku diciptakan oleh Allah | 1. Berdiskusi tentang ciptaan Allah |
| | | 2.3. Mencerminkan sikap kreatif | 2. Menyanyi lagu Aku Anak Sehat |
| | | 3.4. Menyebutkan anggota tubuh | 3. Menyebutkan anggota tubuh |
| | | 3.15. Berkreasi dengan aktivitas seni | 4. Menulis nama anggota tubuh |
| | | 4.3. Menggunakan anggota tubuh | 5. Mengurutkan bilangan |
| | | 4.16. Menunjukkan hasil karya seni dengan media | 6. Membuat karya seni dengan media kertas kokoru |

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 27 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS I**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 4 / 1
Hari, tanggal : Senin, 27 Agustus 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Tubuhku / Anggota Tubuh
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15
Materi Kegiatan : - Tubuhku ciptaan Allah
 - Menyanyi lagu
 - Anggota tubuhku
 - Nama-nama anggota tubuh
Alat dan bahan : Kertas kokoru, gunting, lem, krayon, pensil, penggaris

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu aku
3. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Allah
4. Berdiskusi tentang anggota tubuh anak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan anggota tubuh
2. Menulis nama-nama anggota tubuh
3. Mengurutkan bilangan dengan benda-benda
4. **Membentuk gambar bunga dengan media kertas kokoru**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan anggota tubuhnya
 - b. Menulis nama-nama anggota tubuh

- c. Mengurutkan bilangan dengan benar
- d. Dapat membuat hasil karya dengan baik

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 27 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

- d. Menirukan 2-3 urutan kata dengan benar
- e. Membuat bentuk binatang dengan baik

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 28 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS I**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 4 / 3
Hari, tanggal : Rabu, 29 Agustus 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Tubuhku / Tangan
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Tubuhku ciptaan Allah
- Berani tampil di depan umum
- Mau memberi dan memohon maaf
- Kegunaan anggota tubuh (tangan)
Alat dan bahan : Kertas kokoru, gunting, lem, krayon, pensil, penggaris

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Allah
3. Berdiskusi tentang cara membersihkan anggota tubuh (kuku)
4. Bertepuk tangan dengan pola
5. Berdiskusi tentang kegunaan anggota tubuh (tangan)
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membersihkan / memotong kuku
2. Menghitung jumlah jari-jari tangan (menulis angka)
3. Memberi tanda pada gambar anak yang mau memberi maaf & tidak
4. **Membentuk gambar boneka dengan media kertas kokoru**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
 - b. Dapat membedakan ciri-ciri tubuh dengan temannya
 - c. Dapat membedakan perilaku benar dan salah
 - d. Dapat membersihkan kukunya sendiri
 - e. Dapat membentuk karya seni dengan baik

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 29 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS I**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 4 / 4
Hari, tanggal : Kamis, 30 Agustus 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Tubuhku / Rambut
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Tubuhku ciptaan Allah
- Berani tampil di depan umum
- Anggota tubuhku
- Menyisir rambut

Alat dan bahan : Kertas kokoru, gunting, lem, krayon, pensil, penggaris, gambar pola pita sisir bando, sisir

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Allah
3. Berdiskusi tentang cara mengurus diri sendiri
4. Berdiskusi tentang cara menyisir rambutnya
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyisir rambutnya sendiri
2. Menghubungkan gambar dengan tulisan
3. Meneruskan pola: pita, sisir, bando
4. **Membentuk gambar orang dengan media kertas kokoru**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
 - b. Dapat menyisir rambutnya sendiri
 - c. Dapat meneruskan pola sesuai gambar
 - d. Dapat menghubungkan gambar dengan tulisan
 - e. Dapat membentuk gambar dengan media kertas kokoru

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 30 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS I

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 4 / 5
Hari, tanggal : Jumat, 31 Agustus 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Tubuhku / Kaki
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Tubuhku ciptaan Tuhan
- Berani tampil di depan umum
- Nama-nama anggota tubuh
- Memakai sepatu sendiri

Alat dan bahan : Kertas kokoru, gunting, lem, krayon, pensil, penggaris, gambar sepatu atau sandal.

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Allah
3. Berdiskusi tentang cara memakai sepatu
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melakukan 3-4 perintah
2. Menggunting gambar sandal /sepatu
3. Melengkapi suku kata pada gambar
4. Menghitung dan memberi angka pada sandal / sepatu
5. **Membentuk gambar kendaraan dengan media kertas kokoru**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
 - b. Dapat memakai sepatu sendiri
 - c. Dapat menggunting gambar sepatu
 - d. Dapat menghitung sandal / sepatu
 - e. Dapat melengkapi suku kata dengan benar
 - f. Dapat membentuk gambar kendaraan dengan baik

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 31 Agustus 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I
PERENCANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I**

| | | |
|---|-------------------|---|
| 1 | Nama Guru | FITRIANI |
| 2 | NPM | 1701240033P |
| 3 | Tempat Penelitian | RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam |
| 4 | Kelompok | B |
| 5 | Semester | I (Pertama) |
| 6 | Tanggal | 31 Agustus 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 = | 4,5 | | | | |
| 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 = | 4,33 | | | | |
| 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 = | | 4,66 | | | | |
| 4 | Merancang pengelolaan kelas | | | | | | |
| | 4.1 | Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran | | | | √ | |
| | Rata-rata butir 4 = D = | | 4 | | | | |
| 5 | Merencanakan prosedur dan jenis serta menyiapkan alat penilaian | | | | | | |
| | 5.1 | Menentukan prosedur dan jenis penilaian | | | | | √ |
| | 5.2 | Membuat alat penilaian | | | | | √ |
| | Rata-rata butir 5 = E = | | 5 | | | | |
| 6 | Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | | | |
| | 6.1 | Kebersihan dan kerapian | | | | √ | |
| | 6.2 | Penggunaan bahasa tulis | | | | √ | |
| | Rata-rata butir 6 = F = | | 4 | | | | |

| |
|--|
| <p>Nilai APKG I = R</p> $R = \frac{4,5 + 4,33 + 4,66 + 4 + 5 + 4}{6} = 4,41$ |
|--|

Kolabor I,

Evi Nirmala Hsb, S.Pd.I

**RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) II
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I**

| | | |
|---|-------------------|---|
| 1 | Nama Guru | FITRIANI |
| 2 | NPM | 1701240033P |
| 3 | Tempat Penelitian | RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam |
| 4 | Kelompok | B |
| 5 | Semester | I (Pertama) |
| 6 | Tanggal | 31 Agustus 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 = | 4,37 | | | | |
| 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 = | 4,66 | | | | |
| 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 = | 4,5 | | | | |
| 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 = | 4,33 | | | | |

| |
|--|
| <p>Nilai APKG II = R</p> $R = \frac{4,37 + 4,66 + 4,5 + 4,33}{4} = 4,46$ |
|--|

Kolabor II

Nurasleli Lubis, S.Pd.I

RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I

1. Nama Guru : FITRIANI
2. NPM : 1701240033P
3. Tempat Penelitian : RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam
4. Kelompok : B
5. Semester : I (PERTAMA)
6. Tanggal : 31 Agustus 2018

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan yang telah saya lakukan sesuai indikator yang saya tentukan ?
Kegiatan yang saya lakukan hampir sesuai indikator yang saya tentukan.
2. Apakah materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Apakah media pembelajaran sesuai indikator yang telah ditentukan ?
Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator.
4. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?
Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan perkembangan anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPPH yang saya susun ?
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH yang saya susun.
2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan?
Kelemahan saya adalah melakukan penyesuaian antara kegiatan dengan waktu pelaksanaan.
3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Kurang memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Cara memperbaiki kelemahan saya dengan memperhatikan alokasi waktu yang tersedia dengan kegiatan yang dilakukan

5. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?
Sebagian besar penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.
6. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?
Sebagian anak sudah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.
7. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?
Kegiatan penutup yang saya lakukan belum sepenuhnya mampu meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS I

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus I

Tujuan Perbaikan : *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan menggunakan Media Kertas Kokoru*

Siklus : I

Hari/Tanggal : Jumat, 17 Agustus 2018

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan peningkatan kreativitas anak.

Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kreativitas anak

Langkah-langkah Perbaikan:

1. Guru mengajak anak-anak untuk membuat berbagai macam bentuk yang berbeda
2. Guru mengajak anak bersama-sama melakukan kegiatan kreativitas hasil karya yang lebih menyenangkan
3. Memberikan contoh cara mudah menggunting, menempel dan membentuk dengan lebih baik

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus II

a. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:

1. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator dan tingkat perkembangan.
2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Media pembelajaran sesuai indikator yang ditentukan Metode pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi anak

b. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:

1. Pelaksanaan kegiatan belum sepenuhnya sesuai RPPH yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Dalam melaksanakan kegiatan perlu ditingkatkan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil refleksi, saya memutuskan untuk merencanakan siklus II karena berdasarkan hasil observasi anak belum menunjukkan peningkatan kreativitas anak sesuai dengan apa yang diharapkan.

DOKUMENTASI SIKLUS I



Peneliti Bersama Guru-Guru RA



Kegiatan Guru Meningkatkan Kreativitas Melalui Media Kertas Kokoru Dengan Membentuk Berbagai Karya Seni

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS II

Nama Sekolah : RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam
Alamat : Jl. Jend. Sudirman No. 5 Kec. Lubuk Pakam Kab. Deli Serdang
Kelompok : B

| Pertemuan | Hari/Tanggal | Waktu | Tema/Sub Tema |
|-----------|--------------------------|-------------------|---------------------------------|
| I | Senin, 3 September 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Pancaindera |
| II | Selasa, 4 September 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Pancaindera |
| III | Rabu, 5 September 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Pancaindera |
| IV | Kamis, 6 September 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Pancaindera |
| V | Jum'at, 7 September 2018 | 08.00 – 11.00 WIB | Aku Hamba Allah/ Pancaindera |

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 3 September 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA
LUBUK PAKAM
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
SIKLUS II**

Tema/Sub Tema : Aku Hamba Allah / Pancaindera
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : 1 / 1
 KD : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

| No | Sub Tema | Muatan / Materi | Rencana Kegiatan |
|----|----------|---|---|
| 1 | Tubuhku | 1.1. Aku diciptakan oleh Allah | 1. Berdiskusi tentang ciptaan Allah |
| | | 2.3. Mencerminkan sikap kreatif | 2. Menyanyi lagu panca indera |
| | | 3.4. Menyebutkan anggota panca indera | 3. Menyebutkan panca indera |
| | | 3.15. Berkreasi dengan aktivitas seni | 4. Menulis nama panca indera |
| | | 4.3. Menggunakan anggota panca indera | 5. Mengelompokkan benda |
| | | 4.17. Menunjukkan hasil karya seni dengan media | 6. Membuat karya seni dengan media kertas kokoru |

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 3 September 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS II**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 1 / 1
Hari, tanggal : Senin, 3 September 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Panca Indera / Mata
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Mata ciptaan Allah
- Menyayangi diri sendiri
- Menyanyi lagu panca indra
- Menggerakkan jari-jari tangan
- Hobiku

Alat dan baha : Gambar kaca mata, karton, karet gelang kertas kokoru, gunting, pensil, lem

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Menyanyi lagu panca indra
4. Berdiskusi tentang cara merawat mata
5. Bermain petak umpet
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melengkapi gambar kaca mata
2. Menghitung jumlah mata
3. Memasangkan gambar sesuai pasangannya
4. Membuat topeng kaca mata dengan karton
5. **Membuat karya seni menghias tempat pensil dari kertas kokoru**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa mata sebagai ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna mata
 - b. Dapat menceritakan cara merawat mata
 - c. Dapat melengkapi gambar kaca mata
 - d. Dapat membuat topeng kaca mata dari karton
 - e. Dapat menghitung jumlah mata
 - f. Dapat menghias tempat pensil dengan kertas kokoru

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 3 September 2018
Peneliti

(Fitriani)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS II

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 1 / 2
Hari, tanggal : Selasa, 4 September 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Panca Indera / Hidung
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Hidung ciptaan Allah
- Menjaga kebersihan diri
- Menyanyi lagu panca indra
- Menggerakkan jari-jari tangan
- Hobiku

Alat dan bahan : Gambar botol minyak wangi, alat cocok, minyak wangi, bunga, kertas kokoru, gunting, lem.

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kebersihan hidung
4. Menyanyi lagu panca indra
5. Bermain tebak-tebakan (bau)
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mencium bau benda-benda (minyak wangi, bunga, dll)
2. Memberi tanda pada gambar yang disukai anak (bau sedap / wangi)
3. Menghitung hasil penjumlahan dengan benda (mis: botol minyak wangi, bunga dll)
4. Mencocok gambar botol minyak wangi
5. **Membuat hiasan pada botol minyak wangi dengan media kertas kokoru**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa hidung sebagai ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna hidung
 - b. Dapat menceritakan cara membersihkan hidung
 - c. Dapat membedakan bau
 - d. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda
 - e. Dapat mencocok gambar botol minyak wangi dengan rapi
 - f. Dapat menghias botol minyak wangi dengan kertas kokoru

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 4 September 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS II**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 1 / 3
Hari, tanggal : Rabu, 5 September 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Panca Indera / Telinga
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Telingaku ciptaan Allah
- Mengurus diri sendiri
- Memohon dan memberi maaf
- Menyanyi lagu panca indra
- Macam-macam suara
- Hobiku

Alat dan bahan : Terompet, gambar terompet, pensil, kertas kokoru, gunting, lem

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menjaga telinga
4. Menyanyi lagu panca indra
5. Bermain bisik berantai
6. Mendengarkan teman yang memohon maaf
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain terompet
2. Mengelompokkan gambar benda yang mempunyai suara nyaring
3. Membuat terompet dari kertas
4. Menebali huruf di bawah gambar terompet
5. **Membuat karya seni hiasan ujung pensil dengan kertas kokoru**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa telinga ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna telinga
 - b. Dapat menceritakan cara merawat telinga
 - c. Dapat membedakan macam-macam suara
 - d. Dapat membuat bentuk terompet dari kertas
 - e. Dapat menebali huruf di bawah gambar terompet
 - f. Dapat membuat hasil karya dari kertas kokoru dengan baik

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 5 September 2018
Peneliti

(Fitriani)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS II

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 1 / 4
Hari, tanggal : Kamis, 6 September 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Panca Indera / Lidah
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Lidahku ciptaan Allah
- Menyayangi diri sendiri
- Berani tampil di depan umum
- Menyanyi lagu “jagalah lidahmu”
- Memberi dan membalas salam
- Macam-macam rasa
- Berkreasi hasil karya

Alat dan bahan : Gambar gula-garam-cabe-asam-semangka-dll, alat cocok, kertas kokoru, gunting, lem

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menyayangi diri
4. Menyanyi lagu Jagalah lidahmu
5. Merasakan macam-macam makanan (asin, pedas, pahit, manis dll)
6. Memberi salam yang baik
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mewarnai gambar yang berasa manis
2. Mencocok gambar cabe
3. Membilang gambar makanan kesukaan
4. Memilih makanan yang disukai
5. **Membuat karya seni bentuk kue dari kertas kokoru**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan–pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa lidah sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna lidah
 - b. Dapat membedakan macam–macam rasa
 - c. Dapat memilih makanan yang disukai
 - d. Dapat membilang gambar makanan kesukaan
 - e. Dapat mencocok gambar cabe dengan rapi
 - f. Dapat membuat hasil karya bentuk kue dari kertas kokoru

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 6 September 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
T. A. 2018/2019
SIKLUS II**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 1 / 5
Hari, tanggal : Jumat, 7 September 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Aku Hamba Allah / Panca Indera / Kulit
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 3.4 – 3.15 – 4.3 – 4.15

Materi Kegiatan : - Kulit ciptaan Allah
- Menjaga kebersihan diri
- Berani tampil di depan umum
- Menyanyi lagu panca indra
- Perabaan
- Karya seni

Alat dan bahan : Aneka APE permukaan kasar dan halus, sapu tangan, buku gambar, pensil, kertas kokoru, gunting, lem

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kebersihan diri
4. Menyanyi lagu panca indra
5. Meraba benda–benda
6. Permainan fisik
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membedakan benda berdasarkan kasar–halus
2. Bercerita tentang gambar yang dibuatnya
3. Mengelompokkan benda–benda berdasarkan kasar–halus
4. Melipat sapu tangan
5. **Membuat karya seni bentuk bebas sesuai imajinasi dari kertas kokoru**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa kulit sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna tangan / kulit
 - b. Dapat membedakan kasar–halus
 - c. Dapat mengelompokkan benda
 - d. Dapat menceritakan gambar yang dibuatnya
 - e. Dapat melipat sapu tangan
 - f. Dapat membuat bentuk karya seni bebas dengan kertas kokoru

Mengetahui,
Kepala RA

(Nurasleli Lubis, S.Pd.I)

Lubuk Pakam, 6 September 2018
Peneliti

(Fitriani)

**RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) I
PERENCANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II**

| | | |
|---|-------------------|---|
| 1 | Nama Guru | FITRIANI |
| 2 | NPM | 1701240033P |
| 3 | Tempat Penelitian | RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam |
| 4 | Kelompok | B |
| 5 | Semester | I (Pertama) |
| 6 | Tanggal | 7 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 = | 4,5 | | | | |
| 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 = | 4,66 | | | | |
| 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 = | | 5 | | | | |
| 4 | Merancang pengelolaan kelas | | | | | | |
| | 4.1 | Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran | | | | | √ |
| | Rata-rata butir 4 = D = | | 5 | | | | |
| 5 | Merencanakan prosedur dan jenis serta menyiapkan alat penilaian | | | | | | |
| | 5.1 | Menentukan prosedur dan jenis penilaian | | | | | √ |
| | 5.2 | Membuat alat penilaian | | | | | √ |
| | Rata-rata butir 5 = E = | | 5 | | | | |
| 6 | Tampilan dokumen rencana pembelajaran | | | | | | |
| | 6.1 | Kebersihan dan kerapian | | | | | √ |
| | 6.2 | Penggunaan bahasa tulis | | | | √ | |
| | Rata-rata butir 6 = F = | | 4,5 | | | | |

| |
|---|
| <p>Nilai APKG I = R</p> $R = \frac{4,5 + 4,66 + 5 + 5 + 5 + 4,5}{6} = 4,77$ |
|---|

Kolabor I,

Evi Nirmala Hsb, S.Pd.I

**RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU (APKG) II
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II**

| | | |
|---|-------------------|---|
| 1 | Nama Guru | FITRIANI |
| 2 | NPM | 1701240033P |
| 3 | Tempat Penelitian | RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam |
| 4 | Kelompok | B |
| 5 | Semester | I (Pertama) |
| 6 | Tanggal | 7 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 = | 4,75 | | | | |
| 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 = | 4,66 | | | | |
| 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 = | 4,5 | | | | |
| 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 = | 4,66 | | | | |

| |
|--|
| <p>Nilai APKG II = R</p> $R = \frac{4,75 + 4,66 + 4,5 + 4,66}{4} = 4,64$ |
|--|

Kolabor II

Nurasleli Lubis, S.Pd.I

RA DHARMA WANITA PERSATUAN UNIT AGAMA LUBUK PAKAM
LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

1. Nama Guru : FITRIANI
2. NPM : 1701240033P
3. Tempat Penelitian : RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam
4. Kelompok : B
5. Semester : I (PERTAMA)
6. Tanggal : 7 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 membentuk dengan media kertas kokoru warna-warni
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 terutama diakhir siklus II.

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?

Kkuatannya 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?

Kkuatannya 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 bentuk-bentuk yang unik dan lucu dari hasil karya anak diluar instruksi guru. Hal negatif terkadang ada anak yang kurang bisa berbagi media kertas kokoru dalam kelompoknya

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 kepala sekolah.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS II

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus II

Tujuan Perbaikan : *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan menggunakan Media Kertas Kokoru*

Siklus : II

Hari/Tanggal : Jumat, 3 September 2018

Hal yang harus diperbaiki : Kegiatan peningkatan kreativitas anak.

Kegiatan Pengembangan : Untuk kegiatan peningkatan kreativitas anak

Langkah-langkah Perbaikan:

1. Guru mengajak anak-anak untuk membuat berbagai macam bentuk yang berbeda
2. Guru mengajak anak bersama-sama melakukan kegiatan kreativitas hasil karya yang lebih menyenangkan
3. Memberikan contoh cara mudah menggunting, menempel dan membentuk dengan lebih baik

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus II

a. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:

4. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator dan tingkat perkembangan.
5. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
6. Media pembelajaran sesuai indikator yang ditentukan Metode pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi anak

b. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:

1. Pelaksanaan kegiatan sepenuhnya sesuai RPPH yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Dalam melaksanakan kegiatan sudah ditingkatkan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil refleksi, saya memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus III karena berdasarkan hasil observasi anak sudah menunjukkan peningkatan kreativitas anak sesuai dengan apa yang diharapkan.

DOKUMENTASI SIKLUS II



Anak Melakukan Kegiatan Kreativitas Karya Seni Dengan Media Kertas Kokoru



Masing-Masing Anak Mengerjakan Tugas Yang Diberikan Dalam Membuat Karya Seni Dengan Media Kertas Kokoru

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Fitriani
Tempat/Tanggal Lahir : Jatirejo, 30 Nopember 1970
Alamat : Desa Jatirejo Dusun Makmur Kec. Pagar Merbau
Nama Suami : Asnen
Jumlah Anak : 3 Orang
Nama Anak : 1. Agung Arifbillah
2. Angga Wibowo
3. M. Al Rasyid
Nama Orang Tua : 1. Ayah : Alm. Marsudin
2. Ibu : Almh. Samirah

B. Riwayat Pendidikan

1. Tamat Sekolah Dasar Tahun 1984
2. Tamat Sekolah Menengah Pertama Tahun 1987
3. Tamat Sekolah Menengah Atas Tahun 1990
4. Tamat S1 STAIS Lubuk Pakam Tahun 2014

C. Pengalaman Kerja

Mengajar di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam Sejak Tahun 2010 sampai sekarang