

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK
MELALUI MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DI RA
DARUL ULUM PERDAGANGAN**

SKRIPSI

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

OLEH:

NUR ASIJAH LUBIS
NPM: 1601240080P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI



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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Bazzi No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.umhu.ac.id> E-mail : rector@umhu.ac.id
 Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Jenjang : Strata Satu (S-1)

Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi
 Dosen Pembimbing : Mawaddah Nasution, M.Psi

Nama : NURASIYAH LUBIS
 NPM : 16012400807
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar Di RA Darul Ulum Perdagangan

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF	KETERANGAN
17/5-2018	kesiapan perskripsi dan awal cater bab 1		Revisi
19/5-2018	ACC Skripsi		ACC sidiane!

Medan,

2018

Diketahui
Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Pembimbing

Mawaddah Nasution, M.Psi

Medan, Maret 2018

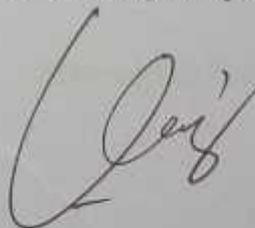
Nomor : Istimewa
Lamp : 3 (tiga) eksamplar
Hal : Skripsi a.n. Nur Asiyah Lubis
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di-
Medan

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran peneliti sepenuhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Nur Asiyah Lubis yang berjudul " Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar Di RA Darul Ulum Perdagangan" Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah saya sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing Skripsi



Mawaddah Nasution, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

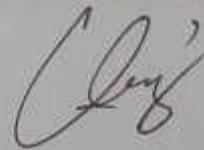
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar Di RA Darul Ulum Perdagangan

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi



Mawaddah Nasution, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

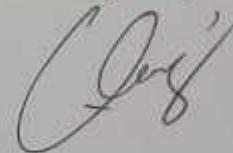
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku
Cerita Bergambar Di RA Darul Ulum Perdagangan

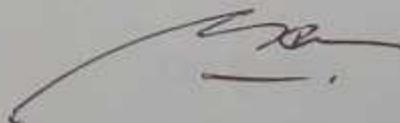
Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi



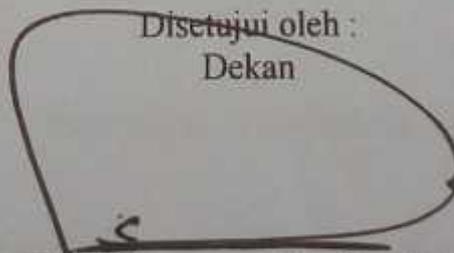
Mawaddah Nasution, M.Psi

Disetujui oleh :
Ketua Program Studi



Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Disetujui oleh :
Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

LEMBAR PENGESAHAN

**Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar
Di RA Darul Ulum Perdagangan**

SKRIPSI

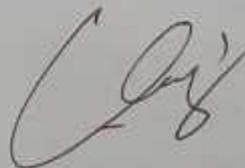
*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)*

OLEH:

NUR ASIAH LUBIS
NPM: 1601240080P

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Mawaddah Nasution, M.Psi

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

SURAT KETERANGAN ORISINIL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku
Cerita Bergambar Di RA Darul Ulum Perdagangan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar Di RA Darul Ulum Perdagangan”** merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Maret 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



NUR ASIYAH LUBIS



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kaptem Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rector@umsu.ac.id
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Unggul, Cerdas, Terpercaya

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

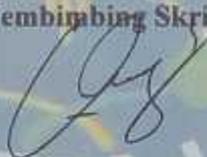
Skripsi ini disusun oleh :

Nama Mahasiswa : NUR ASIYAH LUBIS
NPM : 1601240080P
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK
MELALUI MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DI
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

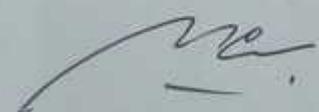
Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

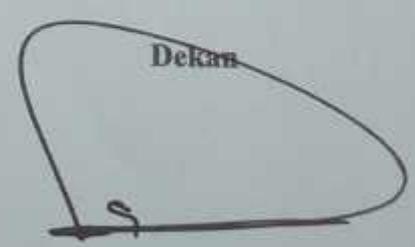

Mawaddah Nasution, M.Psi

Diketahui/Disetujui
Oleh :

Ketua Program Studi


WIDYA MASITAH, S.Psi, M.Psi

Dekan


Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

ABSTRAK

NUR ASYIAH LUBIS NPM. 1601240080P. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS ANAK MELALUI MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DI RA DARUL ULUM PERDAGANGAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan. Penelitian ini dilakukan di RA Darul Ulum Perdagangan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Darul Ulum Perdagangan yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa melalui media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan kemampuan kreatifitas anak yaitu pada pra siklus 23,3 %, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya 48,3%, siklus 2 rata-ratanya 71,6% dan pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan

Kata Kunci : Kreatifitas Anak, Cerita Bergambar

ABSTRACT

NUR ASYIAH LUBIS NPM. 1601240080P. EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S CREATIVITY ABILITY THROUGH MEDIA BOOKS STORY PICTURE IN RA DARUL ULUM PERDAGANGAN

This research is motivated by the low ability of children creativity in RA Darul Ulum Trade. The purpose of this research is to improve the creativity of children through the media of cerita illustrated in RA Darul Ulum Perdagangan. The research was conducted in RA Darul Ulum Perdagangan. Subjects in this study were children of RA Darul Ulum Trade which amounted to 15 children consisting of 7 boys and 8 girls. The type of this research is classroom action research consisting of three cycles with stages of planning, implementation, observation and reflection. Data collection technique in this research is done by using observation sheet and data analysis technique done by using simple descriptive statistic. Based on the results of research known that through the media picture book can enhance children's creativity. The increase can be seen from the average increase in percentage of the pre-cycle stage and after class action. Based on the minimum requirement of children is BSH then can be averaged increase of creativity ability of children that is on cycle 23.3%, next cycle 1 is average 48,3%, cycle 2 average 71,6% and in cycle 3 average the average the child gained was 93.3%. Based on the results of this study can be concluded that through the media picture book can increase children's creativity kemampuan RA Darul Ulum Perdagangan.

Keywords: Child Creativity, Picture Stories

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil ‘alamin. Segenap puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahamat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar Di RA Darul Ulum Perdagangan”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Allah yang agung Nabi Muhammad SAW, Keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda **Alm. Nazaruddin Lubis** dan Ibunda tercinta **Mariana** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai guru. Semoga Allah SWT senantiasa memberi ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Kurnia** yang telah banyak membantu baik moril maupun materiil sehingga skripsi ini dapat peneliti susun.

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

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

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah SWT. Peneliti juga menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna tentunya hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman dan referensi. Akhir kata peneliti mengharapkan semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Medan, 2018
Peneliti

(Nur Asiyah Lubis)

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Cara Pemecahan Masalah	5
E. Hipotesis Tindakan.....	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	9
A. Kreatifitas Anak	9
1. Pengertian Kreatifitas Anak.....	9
2. Ciri-ciri Anak Kreatif.....	11
3. Karakteristik Anak Kreatif.....	12
4. Pengembangan Kreatifitas Anak.....	15
B. Metode Pengembangan Bahasa	18
C. Cerita Bergambar.....	19
1. Metode Bercerita	20
2. Pengertian Cerita Bergambar	21
3. Fungsi Cerita Bergambar	22
4. Teknik Bercerita dengan Media Buku Bergambar	24

D. Penelitian Yang Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Setting Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Waktu Penelitian	29
3. Siklus PTK.....	29
B. Persiapan PTK.....	30
C. Subjek Penelitian	31
D. Sumber Data	31
1. Anak.....	31
2. Guru	32
3. Teman Sejawat.....	32
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.	32
1. Teknik Pengumpulan Data.....	32
2. Alat Pengumpulan Data	33
F. Indikator Kinerja.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Prosedur Penelitian	37
1. Pra Siklus	37
a. Tahap Perencanaan.....	37
b. Tahap Pelaksanaan	38
c. Tahap Pengamatan	38
d. Tahap Refleksi	38
2. Siklus 1	39
a. Tahap Perencanaan.....	39
b. Tahap Pelaksanaan	39
c. Tahap Pengamatan	40
d. Refleksi	40
3. Siklus 2	40
a. Tahap Perencanaan.....	40

b. Tahap Pelaksanaan	40
c. Tahap Pengamatan	41
d. Refleksi	41
4. Siklus 3	41
a. Tahap Perencanaan.....	41
b. Tahap Pelaksanaan	42
c. Tahap Pengamatan	42
d. Refleksi	42
I. Personalia Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus	44
B. Deskripsi Penelitian Siklus 1	49
C. Deskripsi Penelitian Siklus 2	62
D. Deskripsi Penelitian Siklus 3	76
E. Pembahasan Penelitian	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 . Jadwal Penelitian	29
Tabel 2. Nama Anak RA Bahrul Ilmi Tahun Ajaran 2017/2018	31
Tabel 3. Data Guru RA Bahrul Ilmi Tahun Ajaran 2017/2018	32
Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator) Tahun Ajaran 2017/2018	32
Tabel 5. Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas	34
Tabel 6. Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018	35
Tabel 7. Personalia Peneliti.....	43
Tabel 8. Hasil Observasi Pra Siklus	45
Tabel 9. Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	46
Tabel 10. Hasil Observasi Pra Siklus	48
Tabel 11. Hasil Observasi Siklus 1	57
Tabel 12. Siklus 1	58
Tabel 13. Hasil Observasi Siklus 1	60
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2	71
Tabel 15. Siklus 2	72
Tabel 16. Hasil Observasi Siklus 2	74
Tabel 17. Hasil Observasi Siklus 3	85
Tabel 18. Siklus 3	86
Tabel 19. Hasil Observasi Siklus 3	88

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Pra Siklus	47
Grafik 2 Hasil Observasi Siklus 1	59
Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2	73
Grafik 4 Hasil Observasi Siklus 3	87
Grafik 5. Rata-Rata Hasil Observasi	90

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Siklus 1
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Siklus 1
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 1
4. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 1 Penelitian Siklus 1
5. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 2, Penelitian Siklus 1
6. Lembar Refleksi Penelitian Siklus 1
7. Foto Dokumentasi Penelitian Siklus 1
8. Lampiran Siklus 2
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Siklus 2
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 2
11. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 1 Penelitian Siklus 2
12. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 2, Penelitian Siklus 2
13. Lembar Refleksi Penelitian Siklus 2
14. Foto Dokumentasi Penelitian Siklus 2
15. Lampiran Siklus 3
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Siklus 3
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 3
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 1 Penelitian Siklus 3
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 2, Penelitian Siklus 3
20. Lembar Refleksi Penelitian Siklus 3
21. Foto Dokumentasi Penelitian Siklus 3

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.¹

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi. Era global didominasi kemajuan ilmu

¹Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)h.88

²Danar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktek* (Jakarta: PT Index, 2009)h. 7

pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, Kreatifitas dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat.³

Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.⁴

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain.⁵

Suratno menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.⁶ Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini

³*Ibid*

⁴ Mansur *Opcit* h. 89

⁵*Ibid* h. 90

⁶ Suratno. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) h.19

dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut di sebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.⁷

Anak-anak usia dini pada khususnya di RA Darul Ulum Perdagangan yang memiliki 2 kelas diataranya adalah kelompok A dan Kelompok B. Pada anak kelompok B masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat di lihat pada saat anak diminta bercerita di depan kelas mengenai pengalaman rekreasi bersama dengan anggota keluarga, dari 15 orang anak hanya 3 orang yang mampu bercerita dengan baik, 7 orang anak masih terkesan malu-malu, serta kurang percaya diri menceritakan pengalamannya bersama dengan anggota keluarga, 5 orang anak belum bisa mengungkapkan cerita sendiri secara urut kalau tidak dibantu oleh guru.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu penggunaan metode ceramah dan metode bercakap-cakap kurang optimal di terapkan di RA Darul Ulum Perdagangan. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan menggunakan media buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar adalah sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Menurut wikipedia the free encyclopedia dalam Ardianto cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khayalak luas. Melalui cerita

⁷*Ibid*

bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan diskripsi cerita yang hendak disampaikan.⁸

Buku cerita disukai hampir semua anak apa lagi kalau buku cerita tersebut berupa cerita dengan ilustrasi bagus dengan sedikit permainan yang melibatkan mereka. Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik-konflik yang dialami karakter-karakter di dalamnya, sehingga membaca pun akan semakin menyenangkan.⁹

Buku cerita menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan. Buku cerita bergambar dengan tema fantasi realialistis membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada diluar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu. Cerita fiksi membuat pembaca berimajinasi tentang sebuah karakter, pemandangan seting cerita, serta alasan terjadinya sebuah plot. Buku cerita non fiksi menstimulasi pembacanya berpikir mengenai jawaban dari plot cerita dan membuat pembacanya bertanya-tanya sehubungan plot yang disajikan.

Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Bercerita menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan ”.

⁸Ardianto, *Perencanaan Buku Cerita Bergambar Sejarah Goa Selonangleng Kediri* (Surabaya: Universitas Kristen Petra,2007) h.6

⁹*Ibid* 20

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

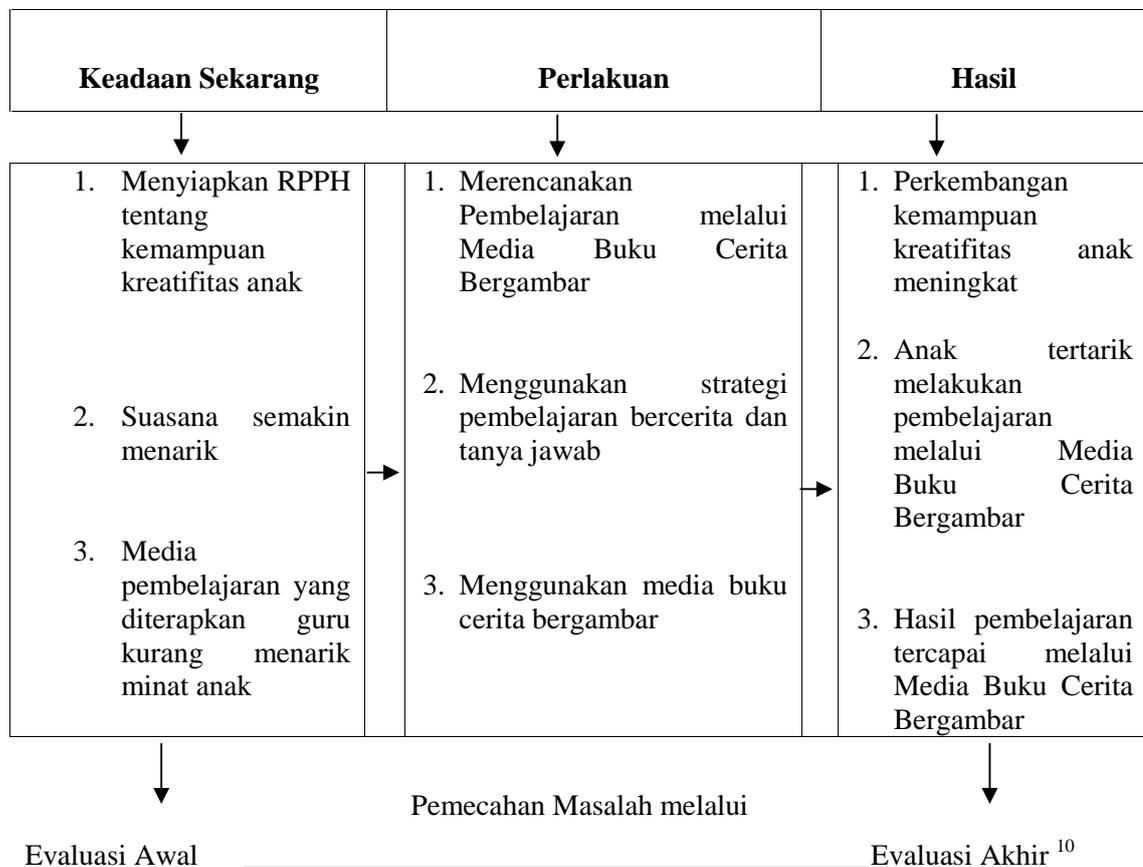
1. Kemampuan kreatifitas anak RA Darul Ulum Perdagangan masih sangat rendah.
2. Strategi pembelajaran yang dilakukan guru RA Darul Ulum Perdagangan dalam mengembangkan kreatifitas anak kurang maksimal
3. Media pembelajaran yang diterapkan guru dalam mengembangkan kreatifitas anak kurang menarik

C. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan Kreatifitas anak melalui Media Buku Cerita Bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan“

D. Cara Pemecahan Masalah

Kurang efektifnya pembelajaran kreatifitas kepada anak yang dilakukan guru RA Darul Ulum Perdagangan, terlihat dalam proses pembelajaran yang kurang menarik minat anak, anak mudah bosan dan kurangnya motivasi guru sehingga anak kurang memperhatikan guru, oleh karena itu melalui Media buku cerita bergambar peneliti mencoba meningkatkan Kreatifitas anak. Adapun kerangka pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

Diagram I . Kerangka Pemecahan Masalah**E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan pernyataan dugaan tentang hubungan antar dua variabel atau lebih, sebagai jawaban sementara atas masalah. Hipotesis selalu dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum maupun khusus variabel yang satu dengan yang lainnya. Karena sifatnya dugaan, maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang dinyatakan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Melalui Media Buku Cerita Bergambar Dapat Meningkatkan Kreatifitas Anak Di RA Darul Ulum Perdagangan“.

¹⁰ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta : Rajawali Press, 2011) h. 276

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini, baik secara umum maupun secara khusus adalah sebagai berikut

1. Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan Kreativitas anak melalui Media Buku Cerita Bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan.
2. Secara khusus, penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kondisi awal kreativitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan sebelum menggunakan media buku cerita bergambar, selanjutnya untuk mengetahui proses belajar mengajar, dan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas anak setelah menggunakan media buku cerita bergambar Di Ra Darul Ulum Perdagangan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritik maupun praktik terhadap peningkatan kreativitas anak melalui media buku cerita bergambar di Raudhatul Athafal (RA), penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembang kajian keilmuan tentang dunia anak RA/TK. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui media buku cerita bergambar.

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian pada anak RA Darul Ulum Perdagangan diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak akan memperoleh pembelajaran yang sangat berguna untuk masa depannya nanti. Melalui media buku cerita bergambar anak-anak

akan termotivasi belajar dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kreatifitas anak

- b. Bagi guru RA/TK dapat memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dan membuat anak bosan. Penggunaan media buku cerita bergambar diharapkan dapat mendukung pembelajaran secara optimal.
- c. Memberi bahan masukan kepada badan penyelenggaraan program PAUD, RA/TK pada umumnya, khusus bagi RA Darul Ulum Perdagang dapat meningkatkan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar.

3. Secara Akademis

Secara Akademis dapat disumbangkan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PIAUD untuk dapat dijadikan referensi di perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kreatifitas Anak

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, jasmani, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar, untuk dapat berfikir kreatif dan produktif.¹¹ Selain itu kreativitas menurut Nurgiyantoro berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.¹²

Menurut Munandar yang dikutip oleh Khadijah, kreativitas anak adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga diartikan dengan kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana pendekatannya adalah pada kuantitas dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri.

1. Pengertian Kreativitas Anak

Pengertian Kreativitas mengandung beragam definisi didalamnya. Lawrence dalam Suratno menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.¹³

¹¹ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta : Kencana Perdana Media Group, 2011) h. 111

¹² Nurgiyantoro. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. (Yogyakarta : BPF, 2009) 332

¹³ Suratno, *Opcit*, h.24

Elliot dalam Suratno menyatakan kreativitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide.¹⁴ Drevdahl dalam Dian Pramesti menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata.¹⁵ Sementara itu Chaplin dalam Rahmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.¹⁶

Menurut Munandar dalam Khadijah, kreativitas anak usia dini adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.¹⁷ Selain itu, Santrock dalam Khadijah menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi¹⁸

Sedangkan Hurlock dalam Khadijah mengungkapkan bahwa kreatifitas anak usia dini terdapat banyak arti dari kreativita anak yaitu :

- a. Salah satu arti kreatifitas yang populer menekankan perbuatan sesuatu yang baru dan berbeda.
- b. Kreatifitas adalah suatu kreasi baru dan orisinal
- c. Apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik.
- d. Kreatifitas adalah proses mental yang unik
- e. Kreatifitas sering kali dianggap sinonim kecerdasan tinggi.¹⁹

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ Dian pramesti. *Peningkatan Aktivitas dan Kreativitas Anak dalam Belajar Matematika Melalui Pendekatan Heuristik*. Skripsi(UMS: tidak diterbitkan, 2008) h.25

¹⁶ Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kana-Kanak* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009) h.15

¹⁷ Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Medan : Aulia Grafika, 2015) h. 154

¹⁸ *Ibid*

¹⁹ *Ibid* h. 155

Dari paparan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Kreativitas hanya dimiliki oleh orang yang kreatif. Hal ini dikarenakan hanya orang yang kreatiflah yang mempunyai ide gagasan yang kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain.

2. Ciri-ciri Anak Kreatif

Menurut Slameto dalam Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat.²⁰

Anak-anak yang kreatif adalah anak-anak yang tumbuh di suatu lingkungan yang banyak memberikan stimulasi pada perkembangan dan pertumbuhan mereka khususnya melalui media pendidikan yang tepat. Untuk mempermudah para orang tua ataupun pendidik anak usia dini agar mengetahui apakah anak-anak tersebut dalam kategori kreatif atau tidak.

Menurut Jamaris dalam Khadijah ciri-ciri anak kreatif adalah sebagai berikut:

- a. Kreatifitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah
- b. Kreatifitas memiliki ciri-ciri non abtitude seperti tasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

²⁰ Supriadi. *Aktifitas Belajar Anak TK*. (Bandung : Katarisis, 2013) h. 12

- c. Kreatifitas juga berhubungan dengan proses berfikir yang dilakukan oleh seseorang. Dalam hal ini kemampuan berfikir menyebar (*divergent thinking*) dan bukan berfikir yang menyempit (*convergent thinking*) dalam kenyataannya orang yang intelegensinya tinggi belum tentu kreatif, tetapi orang yang kreatif umumnya orang yang cukup intelegen.²¹

Menurut Susanto mengemukakan bahwa perilaku yang mencerminkan kreatifitas alamiah pada anak prasekolah dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut :

1. Senang menjajaki lingkungan
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara ekspansif dan eksekif
3. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
4. Bersifat spontan menyatakan fikiran dan perasaanya
5. Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
6. Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba-coba berbagai hal
7. Jarang merasa bosan, ada-ada saja hal yang ingin dilakukan
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi²²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak kreatif adalah kreatifitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah, kreatifitas memiliki ciri-ciri non abtitude seperti tasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, kreatifitas juga berhubungan dengan proses berfikir yang dilakukan oleh seseorang.

3. Karakteristik Anak Kreatif

Paul Torrance dari Universitas Georgia dalam Suratno menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut :²³

²¹Khadijah, *Opcit* h. 159

²²Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana, 2012) h. 34

- a. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif
- b. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif
- c. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan,
- d. Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda
- e. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya
- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif. Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikankesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama di ingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan kemudian mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam saja.²⁴

Dengan metode cerita bergambar kreativitas dapat dikembangkan karena anak akan sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan sesuai dengan ciri anak kreatif di atas. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif. Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, beresksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif. Melalui bercerita guru dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari rentang perhatiannya dalam mendengarkan cerita. Kegiatan cerita bergambar dapat meningkatkan rentang perhatian anak karena gambar yang menarik membuat anak lebih fokus perhatiannya.²⁵

²³ *Ibid*, h. 11

²⁴ Rahmawati *Opcit* h. 15

²⁵ *Ibid*

Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan. Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menabjukan. Jika anak mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang luar biasa.²⁶

Melalui cerita bergambar anak belajar mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak karena jika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan maka lahirilah karya-karya yang original sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dan secara tidak langsung anak termotivasi untuk mengekspresikannya didepan teman-temannya.²⁷

Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Melalui cerita bergambar anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan, dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai kemampuannya.²⁸

Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya. Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfer persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak. Cerita bergambar dapat mengasah imajinasi dan fantasi anak, fantasi

²⁶*Ibid* h. 17

²⁷*Ibid*

²⁸*Ibid* h. 18

tersebut dapat diasah melalui alur cerita dan gambar yang ditampilkan. Misalnya apabila guru bercerita dengan setting lapangan, rumah sakit, anak-anak akan mempunyai persepsi dalam fantasinya masing-masing. Dengan fantasi tersebut, maka akan lebih meningkatkan kreativitas anak.²⁹

Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami. Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Pada hal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kekreatifan anak. Melalui cerita bergambar anak akan sering mendapatkan kosakata baru, dengan kosakata yang diperolehnya tersebut akan dapat menjadi bekal anak sebagai pencerita yang alami. Anak kreatif memiliki kuriositas yang tinggi. Untuk memenuhi rasa kuriositasnya diperlukan bekal pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak dibandingkan anak yang kurang kreatif. Pengetahuan dan pengalaman itu akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Untuk itu diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak. Guru, orang tua dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan real yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.³⁰

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak kreatif adalah Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, serta Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

4. Pengembangan Kreativitas Anak

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari

²⁹*Ibid* h. 19

³⁰*Ibid* h. 20

keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk).³¹

a. Pribadi

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang-orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

b. Press atau Pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain:

- 1) Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik, Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak.
- 2) Motivasi ekstrinsik, Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insentif atas keberhasilan anak.
- 3) Proses Kreativitas tidak dapat di wujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan

³¹*Ibid*, h.39

berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

- 4) Produk. Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak.³²

Hurlock menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:³³

- a. Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau orignal.

- b. Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

- c. Dorongan

Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.

- d. Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas.

- e. Cerita

Cerita merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan mendengarkan cerita imajinasi dan fantasi anak dapat terasah. Selain itu cerita dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, menambah

³²*Ibid* h. 40

³³ Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 6 edisi 2)* (Jakarta: Erlangga, 2011) h.11

perbendaharaan kata serta meningkatkan rentang perhatian anak. Apabila imajinasi dan rasa ingin tahu anak berkembang maka secara otomatis kreativitas anak akan meningkat.

Dari paparan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ada banyak kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cerita bergambar.

B. Metode Pengembangan Bahasa

Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.³⁴

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, dapat digunakan untuk berfikir, mengekspresikan perasaan dan melalui bahasa dapat menerima pikiran dan perasaan orang lain.³⁵

Perkembangan bahasa dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan bahasa. Pengembangan kemampuan berbahasa bagi Anak Usia Dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.

Konteks pengembangan bahasa meliputi: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dini. Dalam mengembangkan kemampuan bahas anak, guru/tutor dapat memilih strategi dan metoda secara bervariasi. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa adalah kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan mendengarkan, berbicara dan menulis.³⁶

³⁴ Nurbiana Dhieni. *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), h. 24

³⁵ *Ibid* h. 25

³⁶ *Ibid*

Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pengembangan kemampuan bahasa anak adalah metode bercerita, metode bercakap-cakap, dan metode tanya jawab, namun yang paling sering digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini adalah metode bercerita.³⁷

Metoda bercerita merupakan salah satu metode yang banyak dipergunakan untuk Anak Usia Dini. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi Anak Usia Dini.³⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahasa anak usia dini yang paling menarik adalah dengan menggunakan metode bercerita, bercerita yang menarik dan mengundang perhatian anak tentu dapat meningkatkan semangat belajar dan kreatifitas anak.

C. Cerita Bergambar

Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai hasil perasaan dan pikiran. Gambar dapat dipergunakan sebagai media dalam penyelenggaraan proses pendidikan sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar-mengajar. Tarigan mengemukakan bahwa pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media gambar yang menarik, akan menarik perhatian siswa dan menjadikan anak memberikan respon awal terhadap proses pembelajaran. Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran akan diingat lebih lama oleh siswa karena bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khalayak luas.³⁹

Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Disamping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan

³⁷ *Ibid* h. 26

³⁸ *Ibid* h. 27

³⁹ Yeni Rahmawati Dkk. *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta : Prenada Media Group, 2010) h.11

pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.⁴⁰

1. Metode Bercerita

Metode bercerita yaitu metode yang dilakukan dengan menceritakan peristiwa-peristiwa penting bersejarah yang mengandung ibrah (nilai moral, sosial, rohani), baik mengenai kisah yang bersifat kebaikan yang berakibat baik maupun kisah kezaliman dan membawa akibat buruk.⁴¹

Bercerita dapat dijadikan metode untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Dalam cerita atau dongeng dapat ditanamkan berbagai macam nilai moral, nilai agama, nilai sosial, nilai budaya, dan sebagainya.

Tidaklah mudah untuk dapat menggunakan metode bercerita ini. Dalam bercerita seorang guru harus menerapkan beberapa hal, agar apa yang dipesankan dalam cerita itu dapat sampai kepada anak didik. Beberapa hal yang dapat digunakan untuk memilih cerita dengan fokus moral, diantaranya:a. Pilih cerita yang mengandung nilai baik dan buruk yang jelas.⁴²

Bercerita mempunyai makna yang penting bagi perkembangan anak karena melalui bercerita akan dapat:

- a. Mengkomunikasikan nilai-nilai budaya
- b. Mengkomunikasikan nilai-nilai sosial
- c. Mengkomunikasikan nilai-nilai keagamaan
- d. Menanamkan eros kerja, etos waktu, dan etos alam
- e. Membantu mengembangkan fantasi anak
- f. Membantu mengembangkan dimensi kognitif anak
- g. Membantu mengembangkan dimensi bahasa anak

Tujuan bercerita menurut Musfiroh adalah sebagai berikut:

⁴⁰ St. Y. Slamet. *Dasar-dasar Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Surakarta : LPP Uns) h. 12

⁴¹ Takdirotun Musfiroh. *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Tiara Wacana, 2008) h. 46

⁴² *Ibid*

- a. Melatih daya tangkap dan daya pikir siswa
- b. Melatih daya konsentrasi dan imajinasi
- c. Membantu perkembangan fantasi
- d. Mengembangkan suasana menyenangkan di kelas⁴³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode bercerita adalah metode yang dilakukan dengan menceritakan peristiwa-peristiwa penting bersejarah yang mengandung ibrah (nilai moral, sosial, rohani), baik mengenai kisah yang bersifat kebaikan yang berakibat baik maupun kisah kezaliman dan membawa akibat buruk.

2. Pengertian Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Menurut wikipedia the free encyclopedia dalam Ardianto cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khayalak luas. Melalui cerita bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan diskripsi cerita yang hendak disampaikan.⁴⁴

Putra (seperti dikutip Maulid Alam Islami , 2010) cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambartidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya cerita bergambar dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks. Cerita bergambar merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

Buku cerita bergambar adalah buku bergambar tetapi dalam bentuk cerita, bukan buku informasi. Dengan demikian buku cerita bergambar sesuai dengan

⁴³ *Ibid* h. 47

⁴⁴ Ardianto, *Perencanaan Buku Cerita Bergambar Sejarah Goa Selonangleng Kediri* (Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2007) h.6

ciri-ciri buku cerita, mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, alur). Buku cerita bergambar ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, buku cerita bergambar dengan kata-kata dan buku cerita bergambar tanpa kata-kata. Kedua buku tersebut biasanya untuk prasekolah atau murid sekolah dasar kelas awal.

Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Disamping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

Untuk anak usia dini, langkah baiknya jika kita mengenalkan buku cerita bergambar yang sesuai dengan usia mereka, untuk membantu perkembangannya. Karena pada saat usia dini, perkembangan otak anak berkembang secara pesat. Sehingga kita harus memotivasi anak untuk selalu belajar dan media pembelajaran membaca permulaan yang efektif adalah melalui buku cerita bergambar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar adalah sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut.

3. Fungsi Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cerita bergambar antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cerita bergambar memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.⁴⁵

- a. Cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan

⁴⁵ Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) h. 21

pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya ”hindari pemecahan masalah dengan kekerasan.”

- b. Cerita bergambar sebagai media advertising. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
- c. Cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.⁴⁶

Cerita bergambar sebagai media pendidikan tentunya mempunyai fungsi yang diharapkan dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Fungsi Atensi

Di sini media visual atau gambar merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Misalnya: Gambar yang diproyeksikan melalui Overhead Projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa atau peserta didik kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b. Fungsi Afektif

Di sini media visual atau gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Misalnya: Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- c. Fungsi Kognitif

Di sini media visual atau gambar terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

⁴⁶ Majidi, Noviar. *Agar Anak Suka Membaca*. (Yogyakarta : Media Insani, 2012) h. 15

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Di sini media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual atau gambar yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁴⁷

Selain untuk menyajikan pesan sebenarnya ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Namun jarang sekali ditemukan seluruh fungsi tersebut terpenuhi oleh media. Sebaliknya media tunggal seringkali dapat mencakup beberapa fungsi sekaligus antara lain:

- a. Memotivasi anak
- b. Menyajikan informasi
- c. Merangsang diskusi⁴⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi cerita bergambar adalah cerita bergambar untuk informasi pendidikan, cerita bergambar sebagai media advertising, dan cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja

4. Teknik Bercerita dengan Media Buku Bergambar

Bercerita dengan alat peraga buku bergambar dikategorikan sebagai reading aloud (membaca nyaring). Bercerita dengan media buku bergambar dipilih apabila guru memiliki keterbatasan pengalaman (guru belum berpengalaman bercerita), guru memiliki kekhawatiran kehilangan detail cerita, dan memiliki keterbatasan sarana cerita, serta takut salah berbahasa.⁴⁹

⁴⁷ *Ibid*

⁴⁸ *Ibid*

⁴⁹ Musfiroh, *Opcit*, h.142

Musfiroh menyatakan teknik-teknik membacakan cerita dengan alat peraga buku cerita bergambar adalah sebagai berikut :⁵⁰

- a. Pencerita sebaiknya membaca terlebih dahulu buku yang hendak dibacakan didepan anak. Guru memiliki keyakinan memahami cerita, menghayati unsur drama, dan melafalkan setiap kata dalam buku dengan tepat serta tahu pasti makna tiap-tiap kata tersebut. Dengan demikian konsentrasi anak terhadap cerita menjadi tidak tertanggu dan rentang perhatian anak terhadap cerita manjadi 5 menit lebih panjang dari biasanya. Rentang perhatian yang lebih panjang tersebut merupakan salah satu ciri dari anak yang kreatif.
- b. Pencerita tidak terpaku pada buku, sebaiknya guru memperhatikan reaksi anak saat membacakan buku tersebut. Hal ini bermanfaat bagi guru karena dengan melihat reaksi anak, guru dapat mendeteksi anak-anak yang kreatif, karena anak kreatif mempunyai reaksi yang kreatif serta belajar dengan cara-cara yang kreatif. Contoh dari reaksi kreatif tersebut adalah apabila guru bercerita anak-anak akan mengajukan pertanyaan, kemudian membuat tebak-tebakan sendiri yang akhirnya anak tersebut akan menemukan sendiri jawabannya. Hasil daritemuan tersebut merupakan awal dari ide kreatifnya.
- c. Pencerita membacakan cerita dengan lambat (slowly) dengankalimat ujaran yang lebih dramatik daripada urutan biasa. Halini bertujuan agar anak dapat meresapi isi cerita yang disampaikan oleh guru sehingga anak dapat membangunimajinasinya dari cerita yang mereka dengar. Melalui imajinasi-imajinasinya tersebut anak membangun pengetahuan sehingga dapat melahirkan ide-ide
- d. yang dituangkan lewat cerita yang mereka bangun dari imajinasinya.Pada bagian-bagian tertentu, pencerita berhenti sejenak untuk memberikan komentar, atau meminta anak-anak memberikan komentar mereka. Dengan demikian dapat memberi kesempatan pada anak untuk berkomentar terhadap cerita yang disampaikan dan dapat merangsang anak

⁵⁰*Ibid*, 142-143

untuk mengajukan pertanyaan seputar cerita yang disampaikan seperti tokoh, alur cerita dan akhir dari cerita tersebut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yang merangsang anak untuk menemukan ide kreatifnya.

- e. Pencerita memperhatikan semua anak dan berusaha untuk menjalin kontak mata. Dengan menjalin kontak mata tersebut, guru dapat melihat anak-anak yang mempunyai rentang perhatian panjang, dimana rentang perhatian tersebut merupakan salah satu ciri anak kreatif.
- f. Pencerita sebaiknya sering berhenti untuk menunjukkan gambar-gambar dalam buku, dan pastikan semua anak dapat melihat gambar tersebut. Dengan memberi kesempatan anak untuk melihat gambar, maka akan memberi kesempatan anak untuk berfantasi dengan gambar tersebut. Anak yang mempunyai banyak fantasi dapat dikatakan sebagai anak yang kreatif.
- g. Pastikan bahwa jari selalu siap dalam posisi untuk membuka halaman selanjutnya. Anak-anak yang kreatif mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, mereka akan selalu bertanya-tanya khususnya tentang kelanjutan cerita yang dibacakan guru. Oleh karena itu guru harus selalu siap untuk memposisikan jarinya untuk membuka halaman selanjutnya.
- h. Pencerita sebaiknya melakukan pembacaan sesuai rentang atensi anak dan tidak bercerita lebih dari 10 menit. Hal ini bertujuan agar anak tidak bosan terhadap cerita yang disampaikan oleh peneliti. Kebosanan tersebut akan menghambat proses kreatifnya karena jika anak-anak bosan mereka tidak akan bisa bereksplorasi sesuai dengan apa yang mereka kehendaki. Karena dengan bereksplorasi anak membangun rasa percaya diri. Rasa percaya diri itulah yang akan menjadi bekal anak untuk mengorganisasikan kemampuan diri. Dari keberhasilan anak mengorganisasikan kemampuan diri itu nantinya yang akan dipergunakan anak untuk menjadi pemimpin baik itu dirinya sendiri maupun kelompoknya. Karena ciri dari anak kreatif itu sendiri adalah anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri yang menakjubkan.

- i. Pencerita sebaiknya memegang buku disamping kiri bahu bersikap tegak lurus kedepan.
- j. Saat tangan kanan pencerita menunjukkan gambar, arah perhatian disesuaikan dengan urutan cerita.
- k. Pencerita memposisikan tempat duduk ditengah agar anak bisa melihat dari berbagai arah sehingga anak dapat melihat gambar secara keseluruhan.
- l. Pencerita melibatkan anak dalam cerita supaya terjalin komunikasi multiarah. Komunikasi yang multiarah tersebut akan merangsang anak untuk terlibat dengan kegiatan bercerita tersebut. Apabila anak terlibat dalam kegiatan cerita maka anak akan mendapatkan kosakata baru lebih banyak. Kosakata tersebut akan menjadi bekal anak untuk menjadi pencerita alami. Hal ini dikarenakan anak yang kreatif menikmati permainan dengan kata-kata serta sebagai pencerita yang alami.
- m. Pencerita tetap bercerita pada saat tangan membuka halaman buku.
- n. Pencerita sebaiknya menyebutkan identitas buku, seperti judul buku dan pengarang supaya anak-anak belajar menghargai karya orang lain. Dengan guru menyebutkan judul dan pengarangnya, kosakata anak menjadi bertambah. Kosakata tersebut yang akan mendorong anak untuk mengembangkan imajinasi dalam cerita yang dibuatnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa teknik bercerita dengan media buku bergambar adalah *reading aloud* (membaca nyaring). Bercerita dengan media buku bergambar dipilih apabila guru memiliki keterbatasan pengalaman (guru belum berpengalaman bercerita), guru memiliki kekhawatiran kehilangan detail cerita, dan memiliki keterbatasan sarana cerita, serta takut salah berbahasa.

C. Penelitian Yang Relevan

Repita Maya Br. Sinurat dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Mewarnai di RA Salsabilah Pancur Batu “ yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Salsabilah Pancur

Batu yang berjumlah 25 orang anak, berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini diketahui bahwa kemampuan kreatifitas anak melalui kegiatan mewarnai mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus satu diperoleh hasil rata-rata sebesar 35,5 %, sedangkan pada siklus dua diperoleh hasil rata-rata sebesar 86,7 %. Berdasarkan hasil pada siklus kedua tersebut, maka proses belajar mengajar tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya, karena dirasa telah memenuhi standart pembelajaran.⁵¹

Sedangkan Penelitian yang penulis lakukan berjudul : Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan Kabupaten Deli Serdang. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada media yang digunakan dimana peneliti menggunakan media buku cerita bergambar. Begitu juga pada subjek yang diteliti dimana penelitian ini dilakukan pada anak RA Darul Ulum Perdagangan. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan kreatifitas anak.

⁵¹Repita Maya Br. Sinurat .2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Mewarnai RA Salsabilah Pancur Batu UIN Sumatera Utara.*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Ulum Perdagangan

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II Tahun ajaran 2017/2018 pada Bulan Januari 2018 sampai dengan Februari 2018, yang diawali survei awal, penyusunan instrumen, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan.

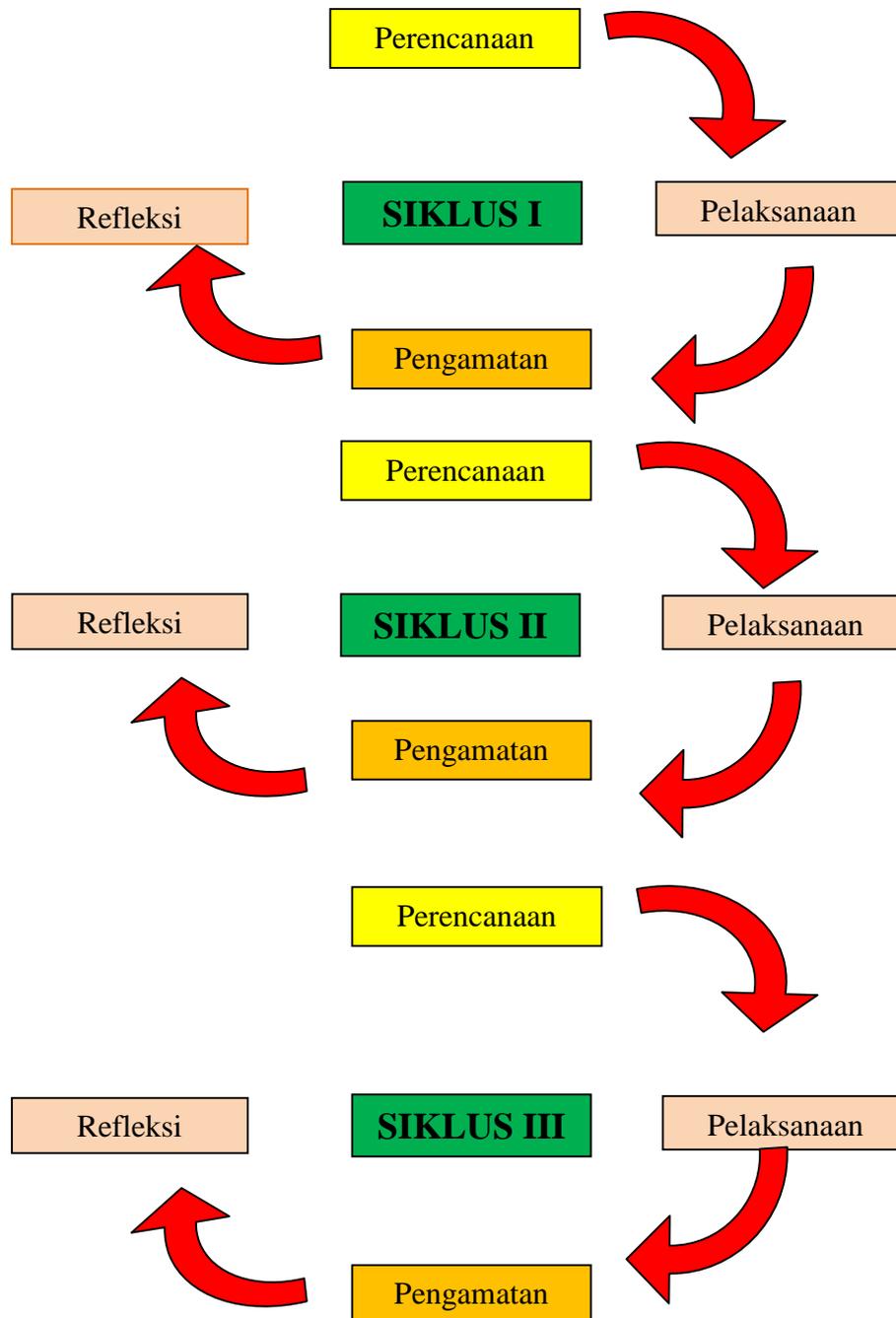
Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Januari 2018				Februari 2018			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan								
2	Pra Siklus								
3	Siklus I								
4	Siklus II								
5	Siklus III								
6	Analisis Data								
7	Pelaporan								
8	Persetujuan								

3. Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar sesuai tema yang telah disediakan oleh pihak sekolah sebagai media kegiatan dalam meningkatkan Kreatifitasanak. Adapun kerangka siklus PTK adalah sebagai berikut

Diagram 2 : Kerangka Siklus PTK



B. Persiapan PTK

Sebelum melaksanakan PTK dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu berupa RKM, RKH dan penguasaan materi, menyediakan media dan sumber belajar, metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu dan penilaian.

C. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah anak RA Darul Ulum Perdagangan yang terdiri dari 15 anak dengan komposisi 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

D. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Data Anak

Anak didik atau peserta didik sebagai subjek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktifitas anak dalam proses pembelajaran. Adapun data anak adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Nama Anak RA Darul Ulum Perdagangan TA. 2017-2018

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Alya Putri	Perempuan
2	Angelica Putri	Perempuan
3	Aulia Santiva Putri	Perempuan
4	Bilbina Mutiara Zahra	Perempuan
5	Bunga Aurelia	Perempuan
6	Fani Fadila	Perempuan
7	Hafika Endita	Perempuan
8	Indriani Safira	Perempuan
9	Istighfar Janu Jamanda	Laki-laki
10	Keysha Hamzani	Laki-laki
11	Mhd Raka Alfarizy	Laki-laki
12	Afgani Putra	Laki-laki
13	Ali Akbar Nasution	Laki-laki
14	Fachri N Gibran Damanik	Laki-laki
15	Gilang Alfarizky Hutasuhut	Laki-laki

2. Data Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan dan implementasi meningkatkan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar. Adapun table data guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.
Data Guru RA Darul Ulum PerdaganganTA. 2017-2018

No	Nama	Jabatan
1	Sri Ningsih	Kepala Sekolah
2	Dina Tri Utari	Guru Kelas
3	Nur Asiyah Lubis	Guru Kelas

2. Teman Sejawat / Kolaborator

Teman sejawat atau kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk implementasi PTK secara komprehensif, baik dari anak maupun dari guru. Adapun data Kolaborator adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator)

No	Nama	Tugas
1	Sri Ningsih	Kolaborator 1
2	Ade Sonurina	Kolaborator 2

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data Penelitian Tindakan Kelas

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah: observasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Rochiati Wiriadmadja yaitu observasi partisipasi lengkap yang artinya dalam melakukan pengumpulan data, peneliti terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran yang dilakukan sumber data Observasi atau pengamatan dilaksanakan pada saat:

- a. Sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak.
- b. Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan kemampuan anak.
- c. Pada saat terakhir proses pembelajaran dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan akhir setelah beberapa proses tindakan pembelajaran⁵²

b. Unjuk Kerja

Penilaian Unjuk Kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik meningkatkan kreatifitas dengan baik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan media kamera untuk mendapatkan foto anak pada saat proses kegiatan belajar berlangsung, serta absensi anak untuk mengetahui jumlah kehadiran anak.

2. Alat Pengumpulan Data Penelitian Tindakan Kelas.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi, diskusi dan dokumentasi sebagai berikut :

a. Lembar Observasi Anak

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar. Adapun lembar observasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

⁵²Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : Remaja Rosadakarya 2006) h. 107

Tabel. 5. Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas

No	Nama Siswa	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan				Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat				Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita				Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Aisyah Putri Rengganis																
2	Dhiya Khairani																
3	Nabila Anggita																
4	Nadita Gadis Pratiwi																
5	Nazwa Ashilah Sumantri																
6	Suci Lestari																
7	Andita Salsabila																
8	Arya Putra																
9	Dimas Perasityo																
10	Rizki Dwi Syahputra																
11	Maulana Ihsan																
12	Yuda Pranata																
13	Azzam Qosid																
14	M. Ansari Lubis																
15	Muhammad Sultan																

Keterangan : BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat

b. Lembar Observasi Guru

Dalam melakukan pembelajaran keberhasilan guru diukur dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut :

Tablel 6 : Observasi Guru Pada Tahun Ajaran 2017-2018

No	Kegiatan yang diamati	Indikator	SB	B	C	KB
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Mengadakan kegiatan awal, inti dan penutup • Pengaturan waktu • Pengaturan Kelas • Menyiapkan alat penilaian • Melakukan Media Buku Cerita Bergambar 				
2	Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan tindakan • Penampilan Guru • Cara guru memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Hasil karya anak • Penilaian yang dilakukan guru 				
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil pembelajaran apakah sudah baik atau belum • Bernyanyi lagu anak, • Membaca doa • Salam pulang 				

Keterangan :

SB	: Sangat Baik	Bobot Nilai 4
B	: Baik	Bobot Nilai 3
C	: Cukup	Bobot Nilai 2
KB	: Kurang Baik	Bobot Nilai 1

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM dikelas. Indikator kinerja harus realistic dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya)

Adapun tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK yang dilakukan dalam meningkatkan Kreativitas anak melalui Media Buku Cerita Bergambar, yang akan dilihat indikator kinerjanya adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan perkembangan anak.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengolah dan menginterpretasi data untuk memperoleh informasi yang bermakna dan jelas sesuai dengan tujuan penelitian dalam Wina Sanjaya Kegiatan analisis data dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk membuktikan tentang ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan penelitian tindakan. Dengan adanya analisis data, maka dapat diketahui seberapa besar mengenai peningkatan kualitas pembelajaran.

Sesuai dengan ciri dan karakteristik serta bentuk hipotesis PTK, analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Analisis data dapat dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Wina Sanjaya menyatakan bahwa analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru

sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru.⁵³

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang akan dianalisis berupa data lembar observasi aktivitas siswa saat kegiatan membaca dan menulis. Untuk mengetahui ketuntasan belajar data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana menurut Suharsimi Arikunto dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase Nilai

f : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

n : Skor Maksimal⁵⁴

H. Prosedur Penelitian

1. Pra Siklus

Sesuai dengan penjelasan diatas yaitu penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), oleh sebab itu penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang merupakan siklus. Dua siklus yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus. Dalam setiap siklus memiliki beberapa tahap, yaitu :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Hal-hal yang harus diperhatikan ditahap ini adalah :

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran
- 5) Mempersiapkan lembar kerja anak

⁵³Wina Sanjaya, *Opcith*. 106

⁵⁴Suharsimi Arikunto, *Opcit* h. 208

- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Dalam Konteks Tindakan Kelas, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Memberitahu anak bahwa tema pembelajaran pada hari ini adalah Rekreasi dengan sub tema tempat-tempat rekreasi
- 3) Menyebutkan tempat-tempat rekreasi
- 4) Menceritakan pengalaman anak saat pergi rekreasi
- 5) Melakukan kegiatan meningkatkan kreatifitas anak melalui metode cerita
- 6) Memberi motivasi kepada anak didik.
- 7) Memberikan hadiah atau reward kepada anak didik.
- 8) Melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan(*Observasi*)

Observasi dilakukan di RA Darul Ulum Perdagangan pada saat kegiatan berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah :

- 1) Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses kegiatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung
- 3) Kemampuan anak bekerja sama dalam kelompok, saling membantu dalam memecahkan masalah.
- 4) Kemampuan anak berinteraksi, saling memberi dukungan, memotivasi dalam belajar.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melakukan analisis, maka terakhir yang harus dilakukan adalah refleksi terhadap hasil pengamatan dan observasi dari pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media dan metode yang digunakan sudah tepat atau harus ada perbaikan.

Selain itu juga agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang peneliti hadapi serta kelebihan-kelebihan yang menjadi kekuatan peneliti pada saat melaksanakan penelitian tersebut.

2. Siklus 1

Seperti halnya kegiatan pra siklus, siklus pertama pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada pra siklus. Kegiatan yang dilakukan adalah :

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui Media Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan Kreativitas anak, berdasarkan rencana kegiatan hasil refleksi pada siklus pertama sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan hasil refleksi pra siklus untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki.
- 2) Guru menyampaikan tema pembelajaran pada hari ini yaitu rekreasi dengan sub tema perlengkapan rekreasi
- 3) Menghitung jumlah topi
- 4) Guru menjelaskan tentang Media Buku Cerita Bergambar
- 5) Anak bercerita di depan kelas
- 6) Guru mengalokasikan waktu yang tepat dalam menyelesaikan kegiatan.
- 7) Anak mendengarkan penjelasan dari guru
- 8) Melakukan kegiatan bercerita menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul Raja Lebah dan Sesendok Madu

- 9) Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada kelompok/anak yang mampu menyelesaikan dengan baik.
- 10) Guru memberikan motivasi agar anak mampu melakukan kegiatan.
- 11) Guru melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti dan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap peningkatan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melaksanakan kegiatan siklus 1 peneliti melakukan refleksi bahwa masih perlu adanya perbaikan maka guru memutuskan untuk melakukan siklus 2. Pelaksanaan siklus 2 ini dilakukan setelah melihat instrument penilaian terhadap anak.

3. Siklus 2

Siklus kedua merupakan putaran ketiga dari kegiatan dengan tahapan yang sama seperti pada pra siklus dan siklus pertama. Tahap siklus 2 sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Guru mempersiapkan Media Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan Kreatifitas anak dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kreatifitas.

- 1) Mengajak anak untuk belajar kreatifitas
- 2) Guru mengajak anak bermain diluar kelas untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

- 3) Melakukan kegiatan bercerita menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul Semut dan Jangkrik
- 4) Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada kelompok/anak yang mampu menyelesaikan dengan baik.
- 5) Guru memberikan motivasi agar anak mampu melakukan kegiatan.
- 6) Guru melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti bersama dengan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan aktivitas kegiatan media dan hal-hal lain yang berhubungan dengan *Outdoor Learning* untuk meningkatkan kreatifitas anak.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan Media Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan Kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan. Setelah melaksanakan siklus kedua ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan apakah akan melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.

4. Siklus 3

Siklus ketiga merupakan putaran keempat dari kegiatan dengan tahapan yang sama seperti pada pra siklus dan siklus pertama serta siklus kedua. Tahap siklus 3 sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- 3) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Guru mempersiapkan Media Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan Kreativitas anak dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kreativitas.

- 1) Mengajak anak untuk belajar kreativitas
- 2) Guru mengajak anak bermain diluar kelas untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.
- 3) Melakukan kegiatan bercerita menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul Anjing dan Kelinci
- 4) Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada kelompok/anak yang mampu menyelesaikan dengan baik.
- 5) Guru memberikan motivasi agar anak mampu melakukan kegiatan.
- 6) Guru melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti bersama dengan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan aktivitas kegiatan, media dan hal-hal lain yang berhubungan dengan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kreativitas anak.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus ketiga dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan meningkatkan Kreativitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan. Setelah melaksanakan siklus ketiga ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan apakah akan melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.

1. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

Tabel 7 : Personalia Peneliti

No	Nama	Tugas	Waktu
1	Guru Peneliti (Pelaksana) Nur Asiyah Lubis (Guru Peneliti)	1.Pelaksanaan PTK 2.Pengumpul Data 3. Analisis Data 4.Pengambil Kesimpulan (hasil PTK)	24 Jam
2	(Kepala Sekolah) Sri Ningsih	Penilai 2	24 Jam
3	(Guru Kelas) Dina Tri Utari	Penilai 1	24 Jam

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengamatan terhadap Kreatifitas anak melalui model pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran di dalam kelas, tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kreatifitas yang dimiliki oleh anak. Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah diadakannya suatu tindakan dengan menerapkan media buku cerita bergambar . Dengan adanya perbandingan antara nilai sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan maka diharapkan akan terlihat lebih jelas suatu peningkatan kreatifitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan kemampuan kreatifitas anak, selama observasi pembelajaran berlangsung anak mengalami kesulitan dan memerlukan bimbingan, seperti ketika guru meminta anak menceritakan pengalaman anak pada waktu rekreasi, sebagian besar anak belum bisa bercerita di depan kelas, beberapa anak masih terkesan malu-malu dan masih sulit mengungkapkan kata-kata. Karena kemampuan anak yang masih kurang baik sehingga pada saat pembelajaran berlangsung anak-anak masih suka bermain-main dan kurang serius.

Anak masih sangat memerlukan adanya bimbingan dan stimulus agar anak memiliki kreatifitas yang baik terutama dalam mengenal sifat-sifat air, sifat-sifat minyak serta sifat-sifat udara. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 09 Februari 2018 dapat dilihat bahwa hasil dari kemampuan awal dengan menggunakan instrumen observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 8
Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama Siswa	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan				Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat				Anak Menambahkan Kosakata Baru Dalam Isi Cerita				Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita			
		BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB
1	Aisyah Putri Rengganis																
2	Dhiya Khairani																
3	Nabila Anggita																
4	Nadita Gadis Pratiwi																
5	Nazwa Ashilah Sumantri																
6	Suci Lestari																
7	Andita Salsabila																
8	Arya Putra																
9	Dimas Perasityo																
10	Rizki Dwi Syahputra																
11	Maulana Ihsan																
12	Yuda Pranata																
13	Azzam Qosid																
14	M. Ansari Lubis																
15	Muhammad Sultan																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

- MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 9
Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Jumlah Anak
		BB	MM	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	5	8	1	1	2
		33,3 %	53,3 %	6,6 %	6,6 %	13,3 %
2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	5	6	3	1	4
		33,3 %	40 %	20 %	6 %	26,6 %
3	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita	6	4	3	2	5
		40%	26,6 %	20 %	13,3 %	33,3 %
4	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	6	6	2	1	3
		40 %	40 %	20 %	20 %	20%

Rumus Data Kuantitati

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

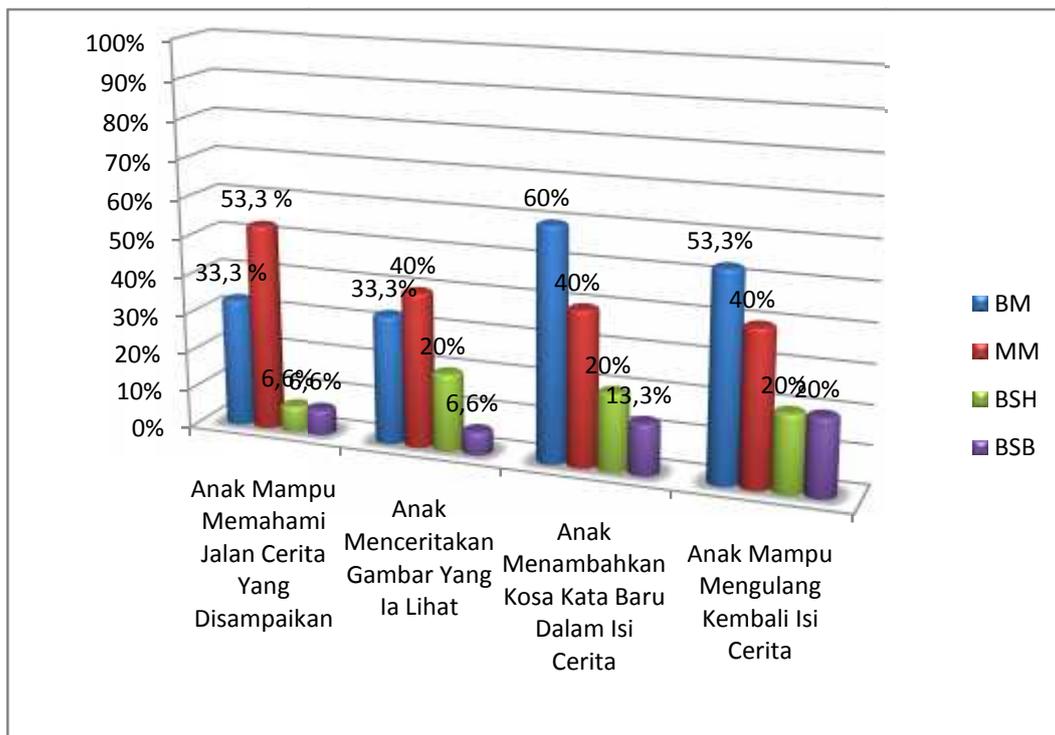
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1 Hasil Observasi Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, diketahui bahwa :

1. Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan, ada 5 anak belum berkembang atau 33,3%, 8 anak mulai berkembang atau 53,3%, hanya 1 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 6,6 %, dan 1 anak berkembang sangat baik atau 6,6%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang belum berkembang ada 5 anak atau 33,3%, mulai berkembang ada 6 anak atau 40%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, berkembang sangat baik ada 1 anak atau 6%

3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 40%, mulai berkembang 4 anak atau 26,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 13,3 %.
4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang belum berkembang sebanyak 8 anak atau 53,3%, mulai berkembang 6 anak atau 40%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20 % dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, sesuai dengan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 10 Hasil Observasi Pra Siklus

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	1	1	$P = \frac{2}{1} \times 100 = 13,3\%$
		6,6 %	6,6 %	
2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	3	1	$P = \frac{4}{1} \times 100 = 26,6\%$
		20 %	6 %	
3	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita	3	2	$P = \frac{5}{1} \times 100 = 33,3\%$
		20 %	13,3 %	
4	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	2	1	$P = \frac{3}{1} \times 100 = 20\%$
		13,3 %	6,6 %	
Jumlah				93,2 %
Rata-Rata Nilai				23,3 %

Berdasarkan analisis data pra siklus tentang kondisi kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan, ada 1 anak masih berkembang sesuai harapan atau 6,6 %, dan berkembang sangat baik ada 1 anak atau 6,6%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 1 anak 6 %
3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 13,3%.
4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 13,3%, dan berkembang sangat baik ada 1 anak atau 6,6%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 23,3%. Hal ini menunjukkan kemampuan kreatifitas anak masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang menghantarkan peneliti sebagai guru di RA Darul Ulum Perdagangan untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kemampuan kreatifitas anak RA Darul Ulum Perdagangan

A. Deskripsi Penelitian Siklus 1

Proses penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 1 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 12-16 Februari 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus 1 ini adalah rekreasi dengan sub tema tempat-tempat rekreasi sedangkan tema spesifiknya adalah pengenalan tempat rekreasi, taman kota, kolam renang, pantai, dan pegunungan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. RPPH Hari Ke 1/Senin 12 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kreatifitas anak.

b. Pelaksanaan

Tema: Rekreasi dan subtema tempat-tempat rekreasi, dan tema spesifiknya pengenalan tempat rekreasi

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu di awali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Menyanyikan lagu "pemandangan"
- 4) Berdiskusi tentang tempat rekreasi disekitar
- 5) Berdiskusi tentang manfaat rekreasi
- 6) Menghafal doa sebelum berpergian
- 7) Bercerita tentang pengalaman anak
- 8) Menyebutkan tempat-tempat rekreasi
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Raja lebah dan sesendok madu"**

- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario perbaikan

- 1) Merapikan meja belajar dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Raja lebah dan sesendok madu”

2. RPPH Hari Ke 2/Selasa 13 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama pertemuan kedua ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasiku dengan sub tema tempat-tempat rekreasi, dan tema spesifiknya Taman kota

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang tempat-tempat rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang tata tertib rekreasi
- 5) Berlari sambil melompat
- 6) Memberi tanda perbuatan baik dan buruk ditempat rekreasi (membuang sampah pada tempatnya)
- 7) Mewarnai jalan menuju taman kota
- 8) Melengkapi huruf dibawah gambar taman kota
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Semut dan jangkrik"**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menata ruangan kelas dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Semut dan jangkrik"

3. RPPH Hari Ke 3/Rabu 14 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasi dan sub tema tempat-tempat rekreasi dan tema spesifik kolam renang

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang pemandian / kolam renang
- 4) Berdiskusi tentang pentingnya menjaga kebersihan di tempat rekreasi
- 5) Bermain di bak air
- 6) Mengelompokkan benda-benda yang ada di kolam renang
- 7) Menghitung hasil pengurangan dengan benda
- 8) Mengelompokkan peralatan untuk berenang
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Anjing dan Kelinci”**
- 10) Istirahat

- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Merapikan meja dan kursi belajar dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Anjing dan Kelinci”

4. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 15 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasiku dan sub tema tempat-tempat rekreasi dan tema spesifik Pantai

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang orang-orang yang ada dipantai
- 4) Berdiskusi tentang melestarikan benda-benda yang ada dipantai
- 5) Menyanyi lagu menuju pantai
- 6) Bermain pasir
- 7) Menghitung penjumlahan dengan benda (menggunakan kerang/batu)
- 8) Bercerita tentang gambar yang dibuatnya
- 9) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kancil dan pak Tani”
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyimpan barang-barang media pembelajaran ditempatnya dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kancil dan pak Tani”

5. RPPH Hari Ke 5/Jumat 16 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan

- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasi dan sub tema tempat-tempat rekreasi dan tema spesifik pegunungan

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang pegunungan
- 4) Berdiskusi tentang memberi dan membalas salam
- 5) Menaiki tangga majemuk
- 6) Bermain dengan alat perkusi
- 7) Berkunjung ke tempat rekreasi terdekat
- 8) Mewarnai jalan menuju kepegunungan
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Ular tua yang licik”**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup

- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Meletakkan peralatan pembelajaran sesuai dengan tempatnya
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Ular tua yang licik”

6. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran meningkatkan kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 1 adalah :

Tabel 11
Hasil Observasi Siklus 1

No	Nama Siswa	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan				Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat				Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita				Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Arsenio Raisha Gunawan																
2	Latihsa Inayah																
3	Muhammad Hafidz Alaric																
4	Muhammad Tsaqiif Fadhali																
5	Adita Belawati Zamzamah																
6	Alvin Syaputra																

7	Aura Kasih Panggabean																
8	Calista Felicya Alira																
9	Abdurahman Siagian																
10	Raka Alexander Dwinata																
11	Rasya Zidane Pratama																
12	Salma Mutia Nadhira																
13	Novia Rahmaziah																
14	Azhalya Husna																
15	Gea Adha Iskandar																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel Hasil Observasi Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	f3 + f4 (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	4	3	5	3	8
		26,6 %	20 %	33,3 %	20 %	53,3%
2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	3	4	4	4	8
		20 %	26,6 %	26,6 %	26,6 %	53,3%
3	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi	4	4	3	4	7

	Cerita	26,6%	26,6 %	20 %	26,6 %	46,6
4	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	5	4	3	3	6
		53,3 %	26,6 %	20 %	20 %	40

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{J}{N} \times 100 \%$$

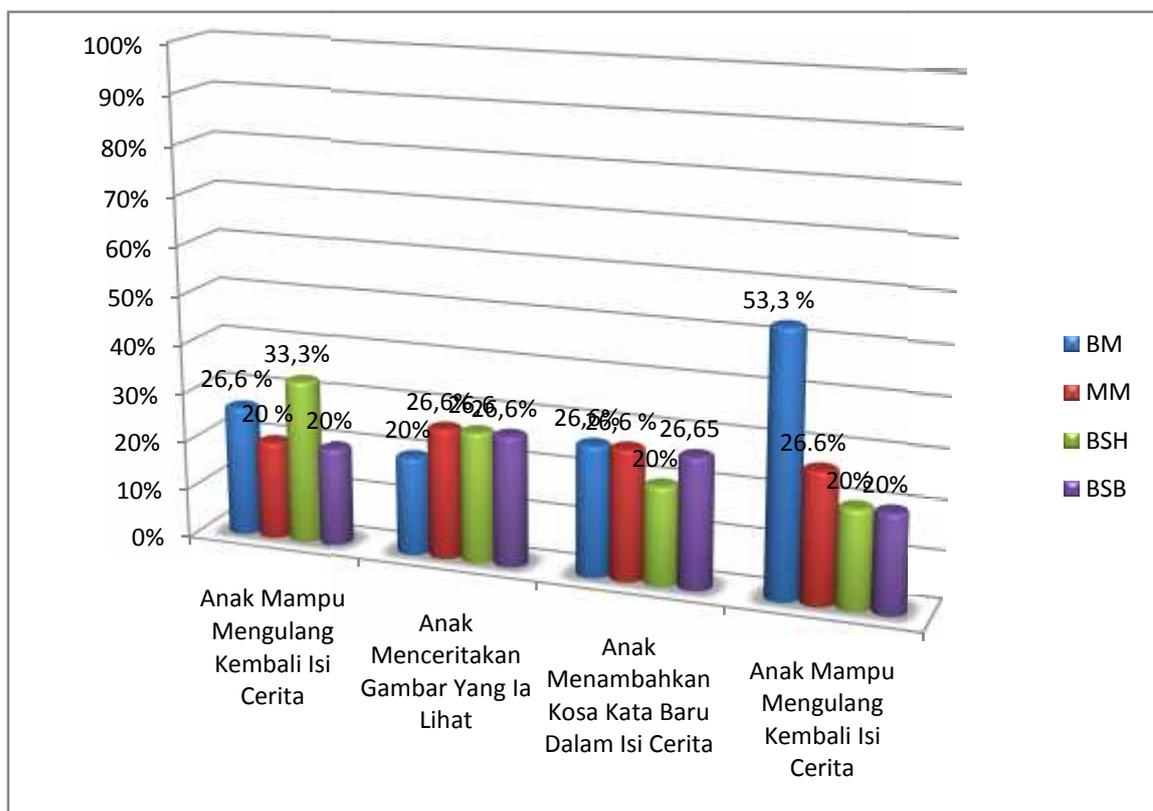
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 2. Hasil Observasi Siklus 1



Berdasarkan deskripsi data siklus 1 tentang kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan tersebut bahwa :

1. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, ada 4 anak belum berkembang atau 26,6%, 3 anak mulai berkembang atau 20 %, 5 anak yang berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 20%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang belum berkembang ada 3 anak atau 20%, mulai berkembang ada 4 anak atau 26,6%,berkembang suesuai harapan ada 4 anak atau 26,6%, berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%
3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang belum berkembang ada 4 anak atau 26,6%, mulai berkembang ada 4 anak atau 26,6%,berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%
4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang belum berkembang ada 5 anak atau 33,3%, mulai berkembang ada 4 anak atau 26,6%,berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20 %, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 10 Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	5 33,3 %	3 20 %	$P = \frac{8}{1} \times 100 = 53,3\%$

2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	4	4	$P = \frac{8}{1} \times 100 = 53,3\%$
		26,6 %	26,6 %	
3	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita	3	4	$P = \frac{7}{1} \times 100 = 46,6\%$
		20 %	26,6 %	
4	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	3	3	$P = \frac{6}{1} \times 100 = 40\%$
		20 %	20 %	
Jumlah				193,2
Rata-Rata Nilai				48,3 %

Berdasarkan analisis data siklus 1 tentang kondisi kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, ada 5 anak masih berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 26,6%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%
3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%
4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 48,3%. Hal ini menunjukkan kemampuan kreatifitas anak melalui

media buku cerita bergambar masih rendah. Oleh sebab itu perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

4. Refleksi

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

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Media buku cerita bergambar yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan

b. Kelemahan

- 1) Tujuh dari 15 Anak belum mampu memahami jalan cerita yang disampaikan
- 2) Sepuluh anak belum dapat mengulang kembali isi cerita yang disampaikan

c. Tindakan Perbaikan

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

C. Deskripsi Penelitian Siklus 2

Proses penelitian pada siklus 2 ini sama dengan siklus 1 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 2 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 19 Februari hingga tanggal 23 Februari 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus 2 ini adalah rekreasi dengan sub tema perlengkapan rekreasi sedangkan tema spesifiknya topi, payung, tas, pelampung, baju renang dan tenda kamera. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. RPPH Hari Ke 1/Senin 19 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema: Rekreasi dan subtema perlengkapan rekreasi, dan tema spesifiknya Topi

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
- 5) Menyanyikan lagu "topi saya bundar"
- 6) Menghitung topi
- 7) Kolase topi mainan dengan kertas
- 8) Menebali suku kata awal nama-nama perlengkapan rekreasi

9) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Bangau dan Kepiting”

- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menata kembali ruangan kelas dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Bangau dan Kepiting”

2. RPPH Hari Ke 2/Selasa 20 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru

- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasiku dengan sub tema perlengkapan rekreasi, dan tema spesifiknya payung

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
- 5) Menari tari payung
- 6) Praktek membuka dan menutup payung
- 7) Membuat bentuk payung dari kertas
- 8) Menceritakan gambar yang disediakan
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul " Kancil dan Buaya"**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Mengumpulkan peralatan belajar dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan

- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Kancil dan Buaya”

3. RPPH Hari Ke 3/Rabu 21 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasi dan sub tema perlengkapan rekreasi dan tema spesifik

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang sabar menunggu giliran (mandi setelah berenang)
- 5) Menirukan gerakan berenang
- 6) Memilih baju renang
- 7) Menggantung dan menempel bentuk pelampung
- 8) Mengelompokkan peralatan untuk berenang

9) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Sebuah pengalaman”

- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Memberikan pengantar perbaikan
- 2) Membersihkan ruangan kelas dengan baik
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Sebuah pengalaman”

4. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 22 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru

- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (check list) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasi dan sub tema perlengkapan rekreasi dan tema spesifik tas

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang membalas salam dari orang lain
- 5) Berjalan membungkuk membawa beban dipundak
- 6) Membuat anyaman tas
- 7) Bercerita tentang pengalaman
- 8) Bermain puzzle
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Keputusan Raja Ketam”**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Mengembalikan barang-barang ke tempatnya dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan

- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Keputusan Raja Ketam”

5. RPPH Hari Ke 5/Jumat 23 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (check list) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasiku dan sub tema perlengkapan rekreasi dan tema spesifik tenda, kamera

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu di awali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang manfaat tenda, kamera disaat rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang mau berbagi dengan teman
- 5) Menyanyikan lagu
- 6) Mewarnai bentuk/gambar tenda
- 7) Memasangkan kartu huruf dibawah gambar kamera

- 8) Menceritakan bila tidak ada tenda disaat rekreasi
- 9) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Kisah dua angsa”**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan :

- 1) Mengembalikan kursi dan meja dengan rapi
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Kisah dua angsa”

2. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran meningkatkan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 2 adalah :

Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2

No	Nama Siswa	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan				Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat				Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita				Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Arsenio Raisha Gunawan																
2	Latihsa Inayah																
3	Muhammad Hafidz Alaric																
4	Muhammad Tsaqiif Fadhali																
5	Adita Belawati Zamzamah																
6	Alvin Syaputra																
7	Aura Kasih Panggabean																
8	Calista Felicya Alira																
9	Abdurahman Siagian																
10	Raka Alexander Dwinata																
11	Rasya Zidane Pratama																
12	Salma Mutia Nadhira																
13	Novia Rahmaziah																
14	Azhalya Husna																
15	Gea Adha Iskandar																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 12 Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	2	3	5	5	10
		13,3 %	20 %	33,3 %	33,3 %	66,6%
2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	1	2	6	6	12
		6,6 %	13,3 %	40 %	40 %	80%
3.	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita	2	3	6	4	10
		13,3%	20 %	40 %	26,6 %	66,6%
4.	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	2	2	5	6	11
		13,3 %	13,3 %	33,3 %	40 %	73,3%

Rumus Data Kuantitatif

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

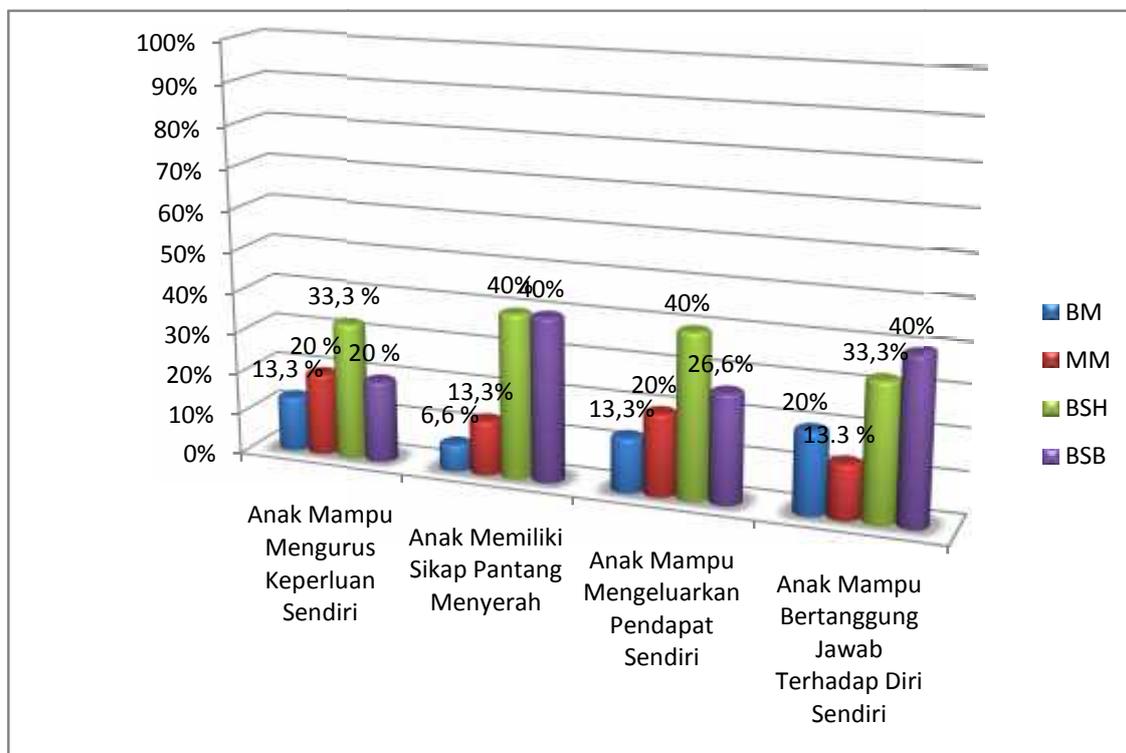
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan kreatifitas anak melalui buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan tersebut bahwa :

1. Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan, 2 anak belum berkembang atau 13,3%, 3 anak mulai berkembang atau 20 %, 5 anak yang berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan 5 anak berkembang sangat baik atau 33,3%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang belum berkembang ada 1 anak atau 6,6%, mulai berkembang ada 2 anak atau 13,3%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%
3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang belum berkembang ada 2 anak atau 13,3%, mulai berkembang ada 3 anak atau 20%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%

4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang belum berkembang ada 2 anak atau 13,3%, mulai berkembang ada 2 anak atau 13,3%, berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 33,3%, berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 13 Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	f3 + f4 (%)
		f3 (%)	f4 (%)	
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	5	5	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 66,6\%$
		33,3 %	33,3 %	
2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	6	6	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 80\%$
		40 %	40 %	
3.	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita	6	4	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 66,6\%$
		40 %	26,6 %	
4.	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	5	6	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 73,3\%$
		33,3 %	40 %	
Jumlah				286,5 %
Rata-Rata Nilai				71,6 %

Berdasarkan analisis data siklus 2 tentang kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan, ada 5 anak masih berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 33,3%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%
3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%
4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 71,6%. Hal ini menunjukkan kemampuan kreatifitas anak lebih baik dari sebelumnya, akan tetapi ada 3 indikator yang belum mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat melakukan penelitian untuk siklus 3 agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

4. Refleksi

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

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Menghafal doa sehari-hari yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak

- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama menghafal doa sehari-hari

b. Kelemahan

- 3) Lima dari 15 Anak belum mampu memahami jalan cerita yang disampaikan
- 4) Empat anak belum dapat mengulang kembali isi cerita yang disampaikan

c. Tindakan perbaikan

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

D. Deskripsi Penelitian Siklus 3

Proses penelitian pada siklus 3 ini sama dengan siklus 1 dan 2 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus 3 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 26 Februari sampai dengan 02 Maret 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus 3 ini adalah kendaraan dengan sub tema kendaraan darat, sedangkan tema spesifiknya sepeda, sepeda motor, mobil, mobil angkutan dan becak/bemo . Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. RPPH Hari Ke 1/Senin 26 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.

- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema: Kendaraan dan subtema kendaraan darat, dan tema spesifikasinya sepeda.

Langkah - Langkah Kegiatan :

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang mengapa sepeda bisa berjalan
- 5) Menyanyikan lagu sepeda baru
- 6) Naik sepeda roda
- 7) Menghitung jumlah roda sepeda
- 8) Menyebutkan bagian-bagian sepeda
- 9) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Si pembohong”**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 14) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 15) Penutup
- 16) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk besok

18) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Membenah ruangan kelas dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Si pembohong”

2. RPPH Hari Ke 2/Selasa 27 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Kendaraan dengan sub tema kendaraan darat, dan tema spesifiknya sepeda motor.

Langkah - Langkah Kegiatan :

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan Berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang mengapa sepeda motor dapat berjalan
- 5) Mengamati gambar sepeda motor
- 6) Tepuk tangan dengan pola
- 7) Menempel bentuk roda kendaraan
- 8) Membedakan antara sepeda dan sepeda motor
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Muslihat Bangau Tua"**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang digunakan
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Menceritakan tentang hasil dari percobaan sains yang telah dilakukan
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario perbaikan

- 1) Mengumpulkan benda-benda yang di pakai ketempatnya dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Muslihat Bangau Tua"

3. RPPH Hari Ke 3/Rabu 28 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2

- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Kendaraan dengan sub tema kendaraan roda empat, dan tema spesifiknya mobil

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang mengapa mobil bisa berjalan
- 5) Menirukan gerakan mengemudi mobil
- 6) Bermain mobil-mobilan
- 7) Menyusun puzzle bentuk mobil sedan
- 8) Membuat tulisan, cerita tentang gambar yang telah dibuatnya
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Candra Kirana"**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil percobaan anak

- 13) Penutup
- 14) Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pelajaran hari ini
- 15) Menginformasikan kegiatan besok
- 16) Berdoa untuk pulang yang dipimpin salah satu anak

c. Skenario Perbaikan

- 1) Mengumpulkan kartu gambar dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Candra Kirana”

4. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 01 Maret 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Kendaraan dengan sub tema kendaraan roda empat, dan tema spesifiknya mobil angkutan

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang mobil angkutan (barang dan jasa)
- 5) Menyanyikan lagu bis kota
- 6) Bermain balok membuat bentuk terminal
- 7) Menempel bentuk geometri pada gambar truk
- 8) Penjumlahan dengan benda-benda
- 9) **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Ayam Kampung Sang Juara”**
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menyanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Mengumpulkan kartu gambar dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Ayam Kampung Sang Juara”

5. RPPH Hari Ke 5/Jumat 02 Maret 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban serta pluit untuk guru
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Tema : Kendaraan dengan sub tema Kendaraan roda tiga, dan tema spesifiknya Becak/Bemo

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang kendaraan roda tiga
- 5) Gerak dan lagu "Saya mau tamasya"
- 6) Menirukan sajak tentang becak
- 7) Mengelompokkan kendaraan sesuai jenisnya (roda 2, roda 3, dan roda 4)
- 8) Menebali kata dibawah gambar kendaraan

9) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kelinci dengan Tupai”

- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menata kembali ruangan kelas dengan baik
- 2) Memberikan pengantar perbaikan
- 3) Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kelinci dengan Tupai”

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran meningkatkan kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 3 adalah :

Tabel 17
Hasil Observasi Siklus 3

No	Nama Siswa	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan				Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat				Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita				Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Arsenio Raisha Gunawan																
2	Latihsa Inayah																
3	Muhammad Hafidz Alaric																
4	Muhammad Tsaqif Fadhali																
5	Adita Belawati Zamzamah																
6	Alvin Syaputra																
7	Aura Kasih Panggabean																
8	Calista Felicya Alira																
9	Abdurahman Siagian																
10	Raka Alexander Dwinata																
11	Rasya Zidane Pratama																
12	Salma Mutia Nadhira																
13	Novia Rahmaziah																
14	Azhalya Husna																
15	Gea Adha Iskandar																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 15 Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	0	1	7	7	14
		0 %	6,6 %	46,6 %	46,6 %	93,3%
2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	0	1	6	8	14
		0 %	6,6 %	40 %	53,3 %	93,3%
3	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita	1	1	6	7	13
		6,6%	6,6 %	40 %	46,6 %	86,6 %
4	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	0	0	6	9	15
		0 %	0%	40 %	60 %	100 %

Rumus Data Kuantitatif

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

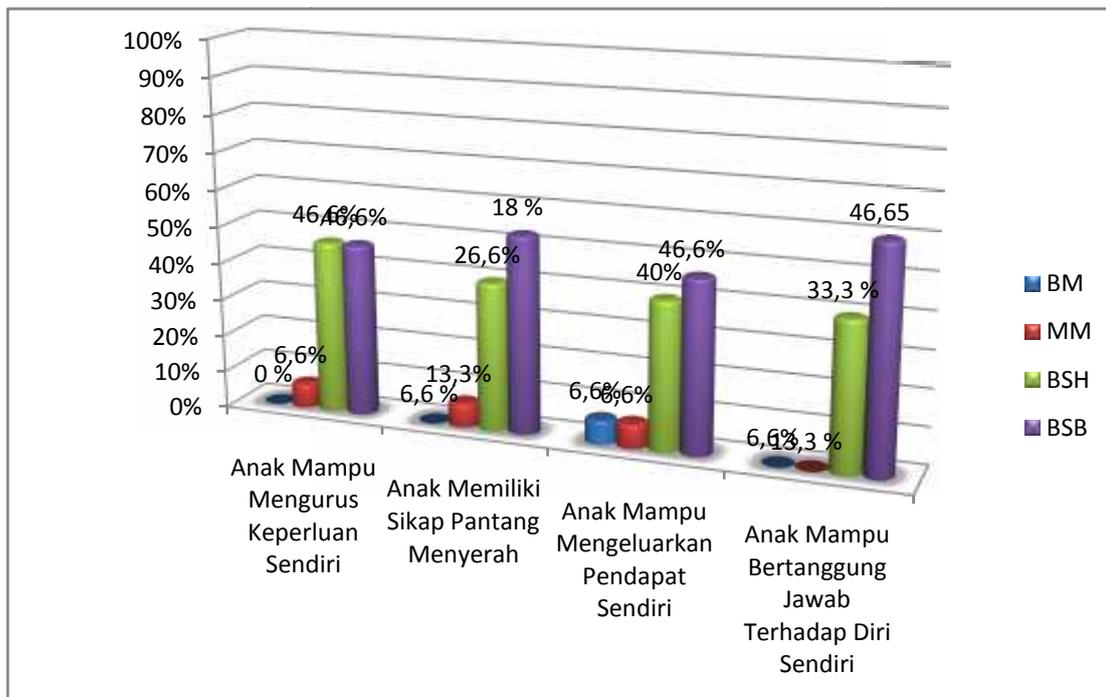
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 4. Hasil Observasi Siklus 3



Berdasarkan deskripsi data siklus 3 tentang kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan tersebut bahwa:

1. Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan, tidak ada anak belum berkembang atau 0%, 1 anak mulai berkembang atau 6,6%, 7 anak yang berkembang sesuai harapan atau 46,6%, dan 7 anak berkembang sangat baik atau 46,6%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang belum berkembang ada 0 anak atau 0%, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,6%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 53,3%
3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang belum berkembang ada 1 anak atau 6,6%, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,6%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 7 anak atau 46,6%

4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang belum berkembang ada 0 anak atau 0%, mulai berkembang ada 0 anak atau 0%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 60%

Berdasarkan observasi siklus 3, tentang kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan , berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 16 Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan	7	7	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 93,3 \%$
		46,6 %	46,6 %	
2.	Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat	6	8	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 93,3 \%$
		40 %	53,3 %	
3	Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita	6	7	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 86,6 \%$
		40 %	46,6 %	
4	Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita	6	9	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 100 \%$
		40 %	60 %	
Jumlah				373,2 %
Rata-Rata Nilai				93,3 %

Berdasarkan analisis data siklus 3 tentang kondisi kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Memahami Jalan Cerita Yang Disampaikan, ada 7 anak masih berkembang sesuai harapan atau 46,6%, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 46,6%
2. Anak Menceritakan Gambar Yang Ia Lihat, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 53,3%
3. Anak Menambahkan Kosa Kata Baru Dalam Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 46,6%
4. Anak Mampu Mengulang Kembali Isi Cerita, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 60%

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 93,3%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar lebih baik dari sebelumnya dan telah mencapai indikator keberhasilan maksimal yaitu 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan, sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

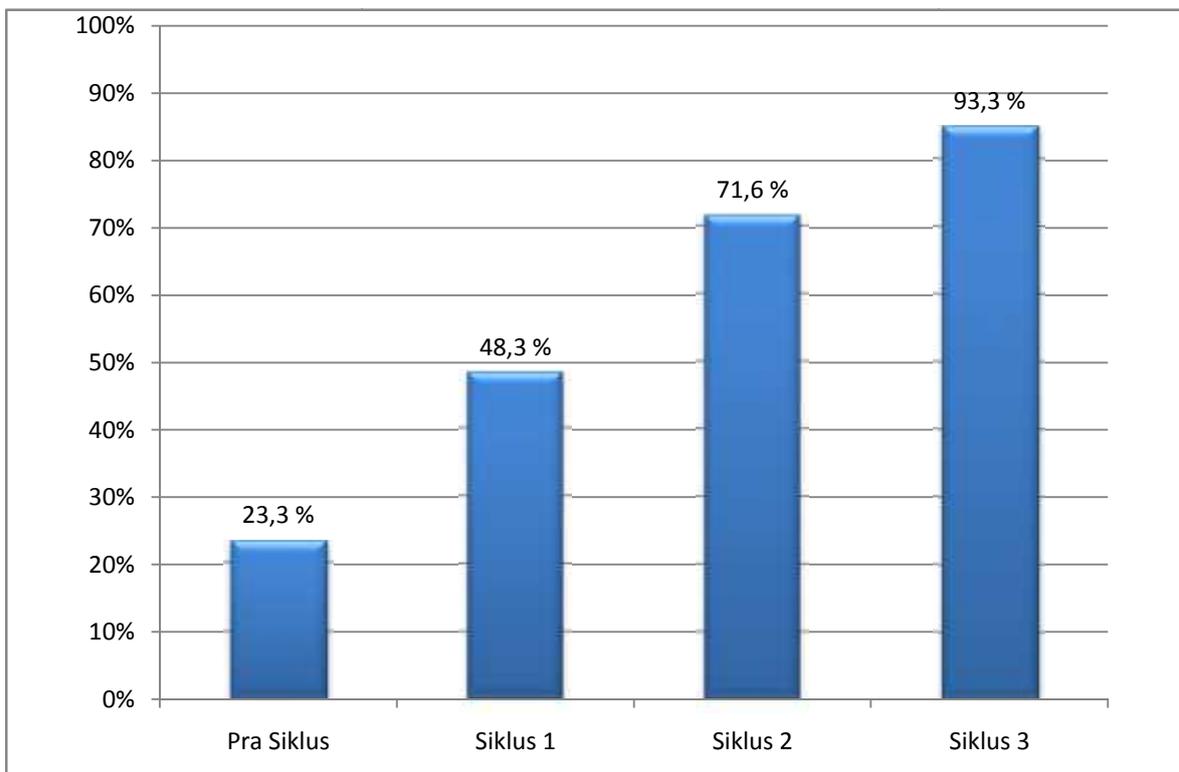
Keberhasilan yang terjadi pada siklus 3 ini terdapat sisi kekuatan dari penelitian ini adalah:

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- b. Buku cerita bergambar yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran

E. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 23,3%, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 48,3%, pada siklus kedua terjadi peningkatan dengan rata-rata 71,6%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,3% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah

Grafik 5 Hasil Observasi Rata-rata Keseluruhan



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan kreatifitas anak melalui media buku cerita bergambar di RA Darul Ulum Perdagangan dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 23,3% selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 48,3%, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata 71,6%, selanjutnya pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak di RA Darul Ulum Perdagangan

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Perlu ada strategi pembelajaran yang bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan media yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Darul Ulum Perdagangan

2. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak
- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembanguna fisik atau gedung

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah
- b. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, 2007. *Perencanaan Buku Cerita Bergambar Sejarah Goa Selonangleng Kediri* Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Danar Santi, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktek*. Jakarta:PT Index
- Dian Pramesti. 2008. *Peningkatan Aktivitas dan Kreativitas Anak dalam Belajar Matematika Melalui Pendekatan Heuristik. Skripsi*. UMS: tidak diterbitkan
- Diknas, 2009. *Pedoman Pembuatan Cerita Anak Untuk Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hurlock, 2011. *Perkembangan Anak (Jilid 6 edidi 2)* Jakarta: Erlangga
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan :Aulia Grafika
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Rajawali Press
- Majidi, Noviar. 2012. *Agar Anak Suka Membaca*. Yogyakarta : Media Insani
- Mansur, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:Departement Pendidikan Nasional
- Rahmawati, 2009. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kana-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Repita Maya Br. Sinurat .2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Mewarnai RA Salsabilah Pancur Batu* UIN Sumatera Utara
- Rochiati Wiriadmadja, 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas* Bandung :Remaja Rosadakarya
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian* Jakarta :Rineka Cipta
- Supriadi. 2013. *Aktifitas Belajar Anak TK*. Bandung :Katarisis

Suratno. 2005. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta :Kencana

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN**

HARI/TANGGAL : 12 FEBRUARI 2018
TEMA : REKREASI
KELOMPOK : B
SEMESTER / MINGGU : 2 / 1
KD:1.1,1.2, 2.1, 2.5, 2.7, 2.9, 2.11, 2.14, 3.1, 4.1, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	TEMPAT-TEMPAT REKREASI	1.1.4.Mensyukuri ciptaan Tuhan	1.Berdiskusi tentang tempat – tempat rekreasi, manfaat &tata tertib
		1.2.6.Kelestarian lingkungan	2.Mengurutkan gambar seri cara berkunjung ke tempat rekreasi
		2.1.4.Menjaga kesehatan	3.Mau bermain dengan teman
		2.5.6.Bercerita tentang pengalaman	4.Bercerita tentang pengalaman anak
		2.7.2.Sabar menunggu giliran	5.Pentingnya menjaga kebersihan di tempat rekreasi
		2.9.5. Mau berbagi dengan teman	6. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Raja lebah dan sesendok madu”
		2.11.4. Mudah bergaul/berteman	7.Memberi tanda perbuatan baik dan buruk
		2.14.4.Memberi dan membalas salam	8.Mencari jejak menuju tempat rekreasi
		3.1.3.dan 4.1.3.Doa sebelum bepergian	9. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Semut dan jangkrik”
		3.4.3.dan 4.4.3.Membuang sampah pada tempatnya	10.Mewarnai gambar anak sedang rekreasi
		3.5.1.dan 4.5.1.Konsep pengurangan	11.Melengkapi huruf gambar tempat rekreasi
		3.5.2.dan 4.5.2.Mencari jejak tempat rekreasi	12. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Anjing dan Kelinci”
		3.8.5.dan 4.8.5Tanya jawab tempat-tempat rekreasi.	13.Mengahafal doa sebelum bepergian
		3.10.4.dan 4.10.4.Suku kata awal sama	14.Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda
		3.11.3.dan 4.11.3.Lagu anak-anak	15. Bermain sepak bola, menaiki tangga
		3.13.2.dan 3.13.2.Orang-orang yang ada di tempat rekreasi	16.Berlari sambil melompat dengan seimbang

		3.14.1.dan 4.14.1.Bermain bebas	17. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Kancil dan pak Tani”
		3.15.1.dan 4.15.1.Senandung bunyi-bunyian yangmenyenangkan	18.Menggambar bebas taman kota
			19.Membedakan kata yang mempunyai suku kata awal / akhir sama
			20.Bermain dengan alat perkusi
			21.Berdiskusi tentang memberi dan membalas salam
			22.Berdiskusi tentang orang – orang yang ada di pantai
			23.Mengelompokkan benda – benda yang ada di tempat rekreasi
			24.Konsep waktu (membaca jam)
			25. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Ular tua yang licik”
			26.Membatik dan jumptan
			27.Gerak dan lagu

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN

HARI/TANGGAL : 19 FEBRUARI 2018
 TEMA : REKREASI
 KELOMPOK : B
 SEMESTER : 2
 KD:1.1,1.2, 2.1, 2.5, 2.7, 2.9, 2.11, 2.14, 3.1, 4.1, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	PERLENGKAPAN	1.1.7.Tidak menyakiti binatang	1.Berdiskusi tentang perlengkapan untuk rekreasi
	REKREASI	1.2.6.Kelestarian lingkungan	2.Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
		2.1.4.Menjaga kesehatan	3.Memberi tanda pada gambar perlengkapan rekreasi
		2.5.6.Bercerita ttg prngalaman	4.Menghafal doa sebelum bepergian
		2.7.2.Sabar menunggu giliran	5.Menggambar bebas perlengkapan rekreasi
		2.9.5. Mau berbagi dengan teman	6. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Bangau dan Kepiting”
		2.11.4. Mudah bergaul/berteman	7.Menggunting dan menempel gambar pelampung
		2.14.4.Memberi dan membalas salam	8.Kolase topi mainan dengan kertas
		3.1.3.dan 4.1.3.Doa sebelum bepergian	9. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Kancil dan Buaya”
		3.4.2.dan 4.4.2.Cuci tangan, mandi, menyisir rambut	10.Menebali suku kata awal sama perlengkapan rekreasi
		3.5.3.dan 4.5.3.Puzel	11.Diskusi tentang orang-orang yang ada ditempat rekreasi
		3.8.5.dan 4.8.5Tanya jawab perlengkapan rekreasi.	12.Menganyam bentuk tas
		3.10.2.dan 4.10.2.Menirukan 3 – 4 urutan kata	13. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul

			“ Sebuah pengalaman”
		3.11.3.dan 4.11.3.Lagu anak-anak	14.Mencocokkan bilangan sesuai gambar
		3.13.2.dan 3.13.2.Orang-orang yang ada di tempat rekreasi	15.Mewarnai gambar tenda
		3.14.1.dan 4.14.1.Bermain bebas	16.Menyanyi lagu Topi saya bundar
		3.15.1.dan 4.15.1.Senandung bunyi-bunyian yang menyenangkan	17.Menghitung topi
			18.Praktek membuka dan menutup payung
			19.Membuat bentuk payung dari kertas
			20.Menceritakan gambar yang disediakan
			21. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Keputusan Raja Ketam”
			22.Memilih baju renang
			23.Mengelompokkan peralatan untuk berenang
			24.Berjalan membungkuk
			25. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Kisah dua angsa”
			26.Menari / tari payung
			27.Membedakan besar – kecil benda
			28.Bermain sambung lidah

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN**

HARI/TANGGAL : 26 FEBRUARI 2018
TEMA : KENDARAAN
KELOMPOK : B
SEMESTER : 2
KD:2.1,2.2, 2.5, 2.6,2.7, 2.9, 2.12, 2.14, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12.2.3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	KENDARAAN DARAT	2.1.4.Menjaga kesehatan	1.Berdiskusi tentang kendaraan darat, bagian – bagian kendaraan
		2.2.3.Mengetahui apa yang terjadi	2.Bercerita mengapa mobil bisa berjalan
		2.5.8.Mengikuti lomba naik sepeda	3. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Si pembohong”
		2.6.5.Mentaati tertib lalu lintas	4.Bercerita tentang tata tertib berkendara
		2.7.1. Saling menghormati antar pengendara	5.Mengelompokkan gambar kendaraan darat (roda 2, roda 3, roda 4)
		2.9.3. Mau meminjamkan miliknya	6.Menyusun puzzle gambar mobil sedan
		2.12.2. Memohon dan memberi maaf	7.Naik sepeda roda 2
		2.14.1.Mengucap terima kasih	8.Membuat sajak
		3.2.4.dan 4.2.4.Menolong orang yang kesusahan	9.Menggambar bebas kendaraan darat
		3.3.3.dan 4.3.3.Guna anggota tubuh untuk	10. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Muslihat Bangau Tua”
		mengendarai kendaraan	11.Mewarnai gambar kendaraan darat
		3.5.3.dan 4.5.3.Menyusun puzzle bentuk mobil	12.Menghubungkan gambar dengan kata
		3.6.2.dan 4.6.2.Bagian-bagian kendaraan.	13.Menyanyi lagu “Sepeda Baru, Bis kota “
		3.6.7.dan 4.6.7.Konsep bilangan	14.Penjumlahan dan pengurangan dengan benda
		3.7.4.dan 4.7.4.Macam-macam kendaraan darat	15.Bermain mobil-mobilan
		3.9.4.dan 4.9.4.Miniatur kendaraan darat	16. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Candra Kirana”
		3.11.4.dan 3.11.4.Syair	17.Membuat mobil-mobilan dari kardus bekas
		3.12.1.dan	18.Menghitung jumlah roda

		4.12.1.Hurufvokal dan konsonan	kendaraan
		3.15.2.dan 4.15.2.Tertarik ingin naik sepeda / becak	19.Memasangkan angka dengan jumlah bagian – bagian kendaraan
		.	20.Membuat tulisan / cerita mengenai gambar yang telah dibuatnya
			21.Mengamati sepeda, sepeda motor
			22. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Ayam Kampung Sang Juara”
			23.Membuat bentuk kereta api dengan tehnik 3m
			24.Melengkapi kata
			25.Gerak dan lagu “Tamasya “
			26.Tepuk tangan dengan pola
			27. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kelinci dengan Tupai”
			28.Mengunjungi stasiun

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI NINGSIH,

NUR ASIYAH LUBIS

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

- Semester/Hari ke : 2 / 1
 Hari, tanggal : Senin, 12 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema/ sub subtema: Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi/ Pengenalan Tempat Rekreasi
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1–1.2–2.1–2.5–3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8 – 4.8 – 3.10 – 4.10 – 3.11 – 4.11
 Materi Kegiatan :
 - Mensyukuri ciptaan Tuhan
 - Kelestarian lingkungan
 - Menjaga kesehatan
 - Bercerita tentang pengalaman
 - Doa sebelum bepergian
 - Membuang sampah pada tempatnya
 - Suku kata awal sama
 - Tempat-tempat rekreasi
 - Lagu anak-anak
 Materi Pembiasaan:
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
 Alat dan bahan : Gambar tempat rekreasi (dermaga, kolam renang, taman kota dll), pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu “pemandangan”
3. Berdiskusi tentang tempat rekreasi di sekitar
4. Berdiskusi tentang manfaat rekreasi
5. Menghafal doa sebelum bepergian
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bercerita tentang pengalaman anak
2. Menyebutkan tempat-tempat rekreasi
3. Membahas tentang sifat Allah yaitu Ar-Rahman
4. **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Raja lebah dan sesendok madu”**

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 atas nikmat Tuhan (tempat-tempat rekreasi)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat rekreasi
 - b. Dapat menyebutkan tempat-tempat rekreasi
 - c. Dapat menghafal doa sebelum bepergian
 - d. Dapat memberi angka urutan berkunjung ke tempat rekreasi
 - e. Dapat mewarnai gambar tempat rekreasi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 2
Hari, tanggal : Selasa, 13 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi/ Taman Kota
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1–1.2–2.1–2.7–2.9–3.1–4.1–3.4–4.4–3.5 – 4.5 – 3.8–
4.8 – 3.10–4.10

Materi Kegiatan : - Mensyukuri ciptaan Tuhan
- Kelestarian lingkungan
- Menjaga kesehatan
- Sabar menunggu giliran
- Mau berbagi dengan teman
- Doa sebelum bepergian
- Membuang sampah pada tempatnya
- Tempat-tempat rekreasi

Materi Pembiasaan: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar jalan menuju taman kota, buku gambar, pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menghafal doa sebelum bepergian
3. Berdiskusi tentang tempat-tempat rekreasi
4. Berdiskusi tentang tata tertib rekreasi
5. Berlari sambil melompat
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Memberi tanda perbuatan baik dan buruk di tempat rekreasi (membuang sampah pada tempatnya)
2. Mewarnai jalan menuju taman kota
3. Melengkapi huruf di bawah gambar taman kota
4. Menggambar bebas taman kota
5. **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Semut dan jangkrik”**

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. 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 atas nikmat Tuhan (tempat-tempat rekreasi)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tata tertib rekreasi
 - b. Dapat menyebutkan tempat-tempat rekreasi
 - c. Dapat menghafal doa sebelum bepergian
 - d. Dapat mencari jalan menuju taman kota
 - e. Dapat membedakan perbuatan baik dan buruk
 - f. Dapat melengkapi huruf di bawah gambar
 - g. Dapat menggambar bebas taman kota

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 3
Hari, tanggal : Rabu, 14 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi /Tempat-Tempat Rekreasi / Kolam Renang
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1 – 2.7 – 2.9 – 2.14 – 3.4 – 4.4– 3.5– 4.5– 3.8 –
4 .8 – 3 .14– 4.14

Materi Kegiatan : - Mensyukuri ciptaan Tuhan
- Menjaga kesehatan
- Sabar menunggu giliran
- Mau berbagi dengan teman
- Memberi dan membalas salam
- Membuang sampah pada tempatnya
- Konsep pengurangan
- Tempat–tempat rekreasi
- Bermain bebas

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Bak air, jam dinding mainan, gambar kolam renang, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bermain sepak bola
3. Berdiskusi tentang pemandian / kolam renang
4. Berdiskusi tentang pentingnya menjaga kebersihan di tempat rekreasi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain di bak air
2. Mengelompokkan benda–benda yang ada di kolam renang
3. Menghitung hasil pengurangan dengan benda
4. **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Anjing dan Kelinci”**

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 atas nikmat Tuhan (tempat-tempat rekreasi)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tata tertib rekreasi
 - b. Dapat menyebutkan tempat-tempat rekreasi
 - c. Dapat mengelompokkan benda-benda yang ada di pemandian
 - d. Dapat bermain di bak air
 - e. Dapat menyebutkan konsep waktu (pagi, siang, sore)
 - f. Dapat menghitung hasil pengurangan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 1 / 4
Hari, tanggal : Kamis, 15 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi / Pantai
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.11 – 3.4 – 4.4- 3.5– 4.5- 3.8 – 4.8 –
3.13 – 4.13.-3.14 – 4.14

Materi Kegiatan : - Mensyukuri ciptaan Tuhan
- Kelestarian lingkungan
- Bercerita tentang pengalaman
- Mudah bergaul dengan teman
- Membuang sampah pada tempatnya
- Konsep penjumlahan
- Tempat-tempat rekreasi
- Orang-orang yang ada di tempat rekreasi
- Bermain bebas

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Pasir, cangkang kerang / batu, pewarna makanan, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang orang-orang yang ada di pantai / pesisir
3. Berdiskusi tentang melestarikan benda-benda yang ada di pantai
4. Menyanyi lagu menuju pantai
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain pasir
2. Menghitung penjumlahan dengan benda (menggunakan kerang / batu)
3. Bercerita tentang gambar yang di buatnya
4. **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kancil dan pak Tani”**

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 atas nikmat Tuhan (tempat-tempat rekreasi)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tata tertib rekreasi
 - b. Dapat menyebutkan orang-orang yang ada di pantai
 - c. Dapat menjaga kelestarian tempat rekreasi
 - d. Dapat membuat mainan dengan pasir
 - e. Dapat menghitung benda (kerang)
 - f. Dapat membuat dengan teknik jumputan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 5
Hari, tanggal : Jumat, 16 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi / Pegunungan
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2–2.5 – 2.14 – 3.1–4.1– 3.5– 4.5– 3.8 – 4.8 – 3.10–
4.10 – 3.15–4.15

Materi Kegiatan : - Mensyukuri ciptaan Tuhan
- Kelestarian lingkungan
- Bercerita pengalaman
- Memberi dan membalas salam
- Doa sebelum bepergian
- Mencari jejak
- Tempat-tempat rekreasi
- Suku kata akhir sama
- Senandung bunyi-bunyian

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar tempat rekreasi, pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pegunungan
3. Berdiskusi tentang memberi dan membalas salam
4. Menaiki tangga majemuk
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain dengan alat perkusi
2. Berkunjung ke tempat rekreasi terdekat
3. Mewarnai jalan menuju ke pegunungan
4. **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Ular tua yang licik”**

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 ata nikmat Tuhan (tempat-tempat rekreasi)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan situasi di pegunungan
 - b. Dapat mengucapkan salam dengan baik
 - c. Dapat menaiki tanggapan majemuk
 - d. Dapat mewarnai jalan menuju pegunungan
 - e. Dapat menceritakan tempat rekreasi terdekat
 - f. Dapat menebali suku kata akhir sama nama benda yang ada di pegunungan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 1
Hari, tanggal : Senin, 19 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/sub subtema : Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Topi
Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.7 – 3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8 – 4.8 – 3.10 –
4.10 – 3.11 – 4.11

Materi Kegiatan :

- Menjaga kesehatan
- Sabar menunggu giliran
- Doa sebelum bepergian
- Membuang sampah pada tempatnya
- Perlengkapan rekreasi
- Suku kata awal sama
- Lagu anak-anak

Materi Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Topi, gambar topi, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

7. Penerapan SOP pembukaan
8. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
9. Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
10. Menyanyi lagu “topi saya bundar”
11. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Menghitung topi
6. Kolase topi mainan dengan kertas
7. Menebali suku kata awal nama-nama perlengkapan rekreasi
- 8. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Bangau dan Kepiting”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok

10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - f. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - g. Dapat menghitung topi
 - h. Dapat memasang benda dengan angka
 - i. Dapat menebali suku kata awal pada perlengkapan rekreasi
 - j. Dapat menghiasi topi mainan dengan tehnik kolase

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 2
Hari, tanggal : Selasa, 20 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Payung
Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.7 – 2.9 – 3.4 – 4.4 – 3.5– 4.5 – 3.8 – 4.8 – 3.13 – 4.13
Materi Kegiatan :

- Kelestarian lingkungan
- Sabar menunggu giliran
- Mau berbagi dengan teman
- Membuang sampah pada tempatnya
- Konsep pengurangan
- Perlengkapan rekreasi
- Orang-orang yang ada ditempat rekreasi

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Payung, bentuk payung dari kertas / karton, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

7. Penerapan SOP pembukaan
8. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
9. Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
10. Menari tari payung
11. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

6. Praktek membuka dan menutup payung
7. Membuat bentuk payung dari kertas
8. Menceritakan gambar yang disediakan
- 9. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kancil dan Buaya”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - h. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - i. Dapat membuka dan menutup payung dengan benar
 - j. Dapat membuat bentuk payung dari kertas
 - k. Dapat menghitung hasil pengurangan dengan benda
 - l. Dapat menari tari payung

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 3
Hari, tanggal : Rabu, 21 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi / Pelampung, Baju Renang
Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 – 2.7 – 2.11 – 3.4 – 4.4 – 3.8– 4.8 – 3.10 – 4.10 – 3.14 – 4.14

Materi Kegiatan :

- Kelestarian lingkungan
- Kelestarian lingkungan
- Sabar menunggu giliran
- Mudah bergaul dengan teman
- Mandi, menyisir rambut
- Menirukan 3–4 urutan kata
- Perlengkapan rekreasi
- Bermain bebas

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Baju renang, gambar pelampung, gunting, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
8. Berdiskusi tentang sabar menunggu giliran (mandi setelah berenang)
9. Menirukan gerakan berenang
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Memilih baju renang
6. Menggunting dan menempel bentuk pelampung
7. Mengelompokkan peralatan untuk berenang
8. **Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Sebuah pengalaman”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - h. Dapat memilih baju renang
 - i. Dapat menirukan gerakan sederhana
 - j. Dapat menggunting dan menempel bentuk pelampung
 - k. Dapat menirukan empat urutan kata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 4
Hari, tanggal : Kamis, 22 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Tas
Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 – 2.5 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.5– 4.5 – 3.8 – 4 .8 – 3 .14 – 4.14

Materi Kegiatan : - Kelestarian lingkungan
- Bercerita tentang pengalaman
- Memberi dan membalas salam
- Menghafal doa - doa
- Puzel
- Perlengkapan rekreasi
- Bermain bebas

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Tas, puzzle APE, kertas

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
8. Berdiskusi tentang membalas salam dari orang lain
9. Berjalan membungkuk membawa beban di pundak
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Membuat anyaman tas
6. Bercerita tentang pengalaman
7. Bermain puzzle
- 8. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Keputusan Raja Ketam”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok

10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - h. Dapat bermain puzzle
 - i. Dapat berjalan dengan membungkuk membawa beban
 - j. Dapat membuat anyaman tas
 - k. Dapat membadakan sikap tertib dan tidak tertib

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 5
Hari, tanggal : Jumat 23 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Tenda, Kamera
Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.5 – 2.9 – 3.8 – 4.8 – 3.11– 4.11 – 3.13 – 4 .13 – 3 .14 – 4.14

Materi Kegiatan : - Menjaga kesehatan
- Bercerita tentang pengalaman
- Mau berbagi dengan teman
- Lagu anak anak
- Orang-orang yang ada ditempat rekreasi
- Perlengkapan rekreasi
- Bermain bebas

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar tenda, gambar kamera, kertas, kartu huruf

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang mafaat tenda, kamera disaat rekreasi
8. Berdiskusi tentang mau berbagi dengan teman
9. Menyanyi lagu
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Mewarnai bentuk / gambar tenda
6. Memasangkan kartu huruf di bawah gambar kamera
7. Menceritakan bila tidak ada tenda di saat rekreasi
- 8. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kisah dua angsa”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok

10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - h. Dapat mewarnai gambar tenda
 - i. Dapat memasang kartu huruf di bawah gambar
 - j. Dapat menceritakan manfaat dari tenda disaat rekreasi
 - k. Dapat membedakan besar–kecil benda

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 1
Hari, tanggal : Senin, 26 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Dua / Sepeda
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 2.14 – 3.3 – 4.3– 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Mengikuti lomba / kegiatan bersepeda
- Memohon dan memberi maaf
- Mengucap terimakasih
- Guna anggota tubuh
- Bagian–bagian sepeda
- Huruf vokal dan konsonan
- Tertarik ingin naik sepeda

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Sepeda, gambar sepeda, pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

12. Penerapan SOP pembukaan
13. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
14. Berdiskusi tentang mengapa sepeda bisa berjalan
15. Menyanyi lagu “sepeda baru”
16. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Naik sepeda roda dua
10. Menghitung jumlah roda sepeda
11. Menyebutkan bagian–bagian sepeda
- 12. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Si pembohong”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Mensukuri atas nikmat Tuhan
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - k. Dapat menyebutkan kendaraan roda dua
 - l. Dapat menyanyi lagu sepeda baru
 - m. Dapat menyebutkan jumlah roda sepeda
 - n. Dapat menyebutkan bagian-bagian sepeda dan fungsinya
 - o. Dapat menjalankan sepeda
 - p. Dapat menjelaskan mengapa sepeda bisa berjalan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 2
Hari, tanggal : Selasa, 27 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Dua / Sepeda Motor
Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.12 – 3.2 – 4.2– 3.3 – 4.3 – 3.7- 4.7
Materi Kegiatan :

- Menjaga kesehatan
- Mengetahui apa yang terjadi
- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Memohon dan memberi maaf
- Menolong orang yang kesusahan
- Guna anggota tubuh
- Macam–macam kendaraan darat
- Saling menghormati antar pengendara

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Sepeda motor, gambar sepeda motor, gambar roda sepeda motor, lem

A. KEGIATAN PEMBUKA

12. Penerapan SOP pembukaan
13. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
14. Berdiskusi tentang mengapa sepeda motor bisa berjalan
15. Mengamati sepeda motor
16. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

10. Tepuk tangan dengan pola
11. Menempel bentuk roda kendaraan
12. Membedakan dua benda (sepeda dan sepeda motor)
- 13. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Muslihat Bangau Tua”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok

15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - m. Dapat menyebutkan kendaraan roda dua
 - n. Dapat membedakan sepeda dan sepeda motor
 - o. Dapat memasang angka sesuai jumlah bagian–bagian kendaraan
 - p. Dapat menyebutkan bagian–bagian sepeda dan fungsinya
 - q. Dapat menceritakan cara menghidupkan sepeda motor
 - r. Dapat menyebutkan bahaya naik sepeda motor

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke	: 2 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 28 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Kendaraan/Kendaraan Roda Empat / Mobil
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.1 – 2.3 – 2.6 – 2.7 – 2.12 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.5 – 4.5 – 3.12 – 4.12

- Materi Kegiatan :
- Menjaga kesehatan
 - Mengetahui apa yang terjadi
 - Mentaati tata tertib lalu lintas
 - Saling menghormati antar pengendara
 - Memohon dan memberi maaf
 - Menolong orang yang kesusahan
 - Guna anggota tubuh
 - Puzzle
 - Huruf vokal dan konsonan
- Materi Pembiasaan :
- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Mobil-mobilan, APE puzzle bentuk mobil

A. KEGIATAN PEMBUKA

11. Penerapan SOP pembukaan
12. Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
13. Berdiskusi tentang mengapa mobil bisa berjalan
14. Menirukan gerakan mengemudikan mobil
15. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Bermain mobil-mobilan
10. Menyusun puzzle bentuk mobil sedan
11. Membuat tulisan /cerita tentang gambar yang telah dibuatnya
- 12. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Candra Kirana”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - l. Dapat menyebutkan kendaraan roda empat
 - m. Dapat menirukan gerakan orang mengemudi
 - n. Dapat menyusun puzzle bentuk mobil
 - o. Dapat membuat mobil–mobilan dengan kardus bekas
 - p. Dapat menceritakan gambar yang telah dibuatnya
 - q. Dapat bermain mobil-mobilan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 4
Hari, tanggal : Kamis, 01 Maret 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Empat / Mobil Angkutan
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.6 – 4.6 – 3.9– 4.9 – 3.12 – 4.12
Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Konsep bilangan
- Miniatur kendaraan darat
- Huruf vokal dan konsonan

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Mobil-mobilan, APE balok, bentuk geometri

A. KEGIATAN PEMBUKA

11. Penerapan SOP pembukaan
12. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
13. Berdiskusi tentang mobil angkutan (barang dan jasa)
14. Menyanyi lagu “bis kota”
15. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Bermain balok membuat bentuk terminal
10. Menempel bentuk geometri pada gambar truk
11. Penjumlahan dengan benda–benda
- 12. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “ Ayam Kampung Sang Juara”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - l. Dapat menyebutkan kendaraan roda empat
 - m. Dapat menceritakan perbedaan bis dan truk
 - n. Dapat menyusun puzzle bentuk mobil
 - o. Dapat membuat bentuk terminal dengan balok–balok
 - p. Dapat penjumlahan dengan benda–benda
 - q. Dapat menempel bentuk–bentuk geometri pada gambar truk

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA DARUL ULUM PERDAGANGAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 5
Hari, tanggal : Jumat, 02 Maret 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Tiga / Becak, Bemo
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.2 – 4.2 – 3.11– 4.11 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Miniatur becak
- Syair
- Tertarik ingin naik becak

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Becak / miniatur becak, gambar becak, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

11. Penerapan SOP pembukaan
12. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
13. Berdiskusi tentang kendaraan roda tiga
14. Gerak dan lagu “saya mau tamasya”
15. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Menirukan sajak tentang becak
10. Mengelompokkan kendaraan sesuai jenisnya (roda 2, roda 3, roda 4)
11. Menebali kata di bawah gambar kendaraan
- 12. Bercerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul “Kelinci dengan Tupai”**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - l. Dapat menyebutkan kendaraan roda tiga
 - m. Dapat menceritakan perbedaan becak dan bemo
 - n. Dapat mengelompokkan jenis kendaraan
 - o. Dapat menirukan sajak
 - p. Dapat menebali kata di bawah gambar
 - q. Dapat mengikuti gerak dan lagu tamasya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

SRI NINGSIH

NUR ASIYAH LUBIS

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 1

Nama : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nama Sekolah : RA Darul Ulum Perdagangan
Jam : 08.00 – 11.00 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/12 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Pengenalan Tempat Rekreasi
2	Selasa/13 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Taman Kota
3	Rabu/14 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Kolam Berenang
4	Kamis/15 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Pantai
5	Jumat/16 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Pegunungan

Mengetahui,
Kepala RA Darul Ulum

Peneliti

Sri Ningsih

Nur Asiyah Lubis

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 2

Nama : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nama Sekolah : RA Darul Ulum Perdagangan
Jam : 08.00 – 11.00 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/19 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/Topi
2	Selasa/20 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/ Payung
3	Rabu/21 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/ Pelampung dan Baju Renang
4	Kamis/22 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/Tas
5	Jumat/23 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/Tenda dan Kamera

Mengetahui,
Kepala RA Darul Ulum

Peneliti

Sri Ningsih

Nur Asiyah Lubis

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 3

Nama : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nama Sekolah : RA Darul Ulum Perdagangan
Jam : 08.00 – 11.00 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/26 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Sepeda
2	Selasa/27 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Sepeda Motor
3	Rabu/28 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Mobil
4	Kamis/01 Maret 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Mobil Angkutan
5	Jumat/02 Maret 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Becak dan Bemo

Mengetahui,
Kepala RA Darul Ulum

Peneliti

Sri Ningsih

Nur Asiyah Lubis

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 1
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 1**

Nama Mahasiswa	Nur Asiyah Lubis
NPM	1601240080P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 12 Februari 2018
Nama RA	Darul Ulum Perdagangan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

Bacalah dengan cermat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar, kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

Indikator	Nilai				
A. Menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasi materi, alat dan sumber belajar	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA/TK					
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak					
3. Memilih kegiatan pembelajaran					
4. Menentukan alat dan sumber belajar					
Rata-rata butir A = 5					
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan					
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan					
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia					
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran					
Rata-rata butir B = 5					
C. Merencanakan	1	2	3	4	5
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian					
Rata-rata butir C = 5					
D. Tampil RPPH	1	2	3	4	5
1. Kebersihan dan keterampilan					
2. Penggunaan bahasa tulis					
Rata-rata butir D = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D}{4} = \frac{5+5+5+5}{4} = \frac{20}{4} = 5$$

Perdagangan, 2018

Penilai 1

Penilai 2

Sri Ningsih
Kolaborator 1

Dina Tri Utari
Kolaborator 2

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 1

Nama Mahasiswa	Nur Asiyah Lubis
NPM	1601240080P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 12 Februari 2018
Nama Sekolah	Darul Ulum Perdagangan
Kelompok Belajar	B

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin					
2. Melakukan kegiatan pembelajaran					
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan					
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis dan sistematis					
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individu, kelompok dan atau klasikal					
6. Menggunakan sumber belajar					
7. Menggunakan media pembelajaran					
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien					
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran					
Rata-rata butir A = 5					
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak					
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak					
3. Melakukan komunikasi secara efektif					
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi					
5. Menghargai keragaman anak serta membatunya menyadari kelebihan dan kekurangannya					
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak					
Rata-rata butir B = 5					
C. Mendemonstrasika kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Menggunakan pendekatan					
2. Berorientasi pada kebutuhan anak					
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain					

4. Menciptakan suasana kreatif dan inovatif					
5. Mengembangkan kecakapan hidup					
Rata-rata butir C = 5					
D. Melaksanakan penilaian	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selam proses pembelajaran					
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran					
Rata-rata butir D = 5					
E. Kesan Umum Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi					
2. Peka terhadap kesalahan bahasa					
3. Penampilan guru dalam pembelajaran					
4. Keaktifan pembelajaran					
Rata-rata butir E = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D+E}{5} = \frac{5+5+5+5+5}{5} = \frac{25}{5} = 5$$

Perdagangan, 2018

Penilai 1

Penilai 2

Sri Ningsih
Kolaborator 1

Dina Tri Utari
Kolaborator 2

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 1
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 2**

Nama Mahasiswa	Nur Asiyah Lubis
NPM	1601240080P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 19 Februari 2018
Nama RA	Darul Ulum Perdagangan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

Bacalah dengan cermat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar, kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

Indikator	Nilai				
A. Menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasi materi, alat dan sumber belajar	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA/TK					
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak					
3. Memilih kegiatan pembelajaran					
4. Menentukan alat dan sumber belajar					
Rata-rata butir A = 5					
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan					
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan					
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia					
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran					
Rata-rata butir B = 5					
C. Merencanakan	1	2	3	4	5
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian					
Rata-rata butir C = 5					
D. Tampil RPPH	1	2	3	4	5
1. Kebersihan dan keterampilan					
2. Penggunaan bahasa tulis					
Rata-rata butir D = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D}{4} = \frac{5+5+5+5}{4} = \frac{20}{4} = 5$$

Perdagangan, 2018

Penilai 1

Penilai 2

Sri Ningsih
Kolaborator 1

Dina Tri Utari
Kolaborator 2

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 2

Nama Mahasiswa	Nur Asiyah Lubis
NPM	1601240080P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 19 Februari 2018
Nama Sekolah	Darul Ulum Perdagangan
Kelompok Belajar	B

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin					
2. Melakukan kegiatan pembelajaran					
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan					
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis dan sistematis					
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individu, kelompok dan atau klasikal					
6. Menggunakan sumber belajar					
7. Menggunakan media pembelajaran					
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien					
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran					
Rata-rata butir A = 5					
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak					
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak					
3. Melakukan komunikasi secara efektif					
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi					
5. Menghargai keragaman anak serta membatunya menyadari kelebihan dan kekurangannya					
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak					
Rata-rata butir B = 5					
C. Mendemonstrasika kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Menggunakan pendekatan					
2. Berorientasi pada kebutuhan anak					
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain					

4. Menciptakan suasana kreatif dan inovatif					
5. Mengembangkan kecakapan hidup					
Rata-rata butir C = 5					
D. Melaksanakan penilaian	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selam proses pembelajaran					
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran					
Rata-rata butir D = 5					
E. Kesan Umum Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi					
2. Peka terhadap kesalahan bahasa					
3. Penampilan guru dalam pembelajaran					
4. Keaktifan pembelajaran					
Rata-rata butir E = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D+E}{5} = \frac{5+5+5+5+5}{5} = \frac{25}{5} = 5$$

Perdagangan, 2018

Penilai 1

Penilai 2

Sri Ningsih
Kolaborator 1

Dina Tri Utari
Kolaborator 2

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 1
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 3**

Nama Mahasiswa	Nur Asiyah Lubis
NPM	1601240080P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 26 Februari 2018
Nama RA	Darul Ulum Perdagangan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

Bacalah dengan cermat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar, kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasi materi, alat dan sumber belajar					
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA/TK					
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak					
3. Memilih kegiatan pembelajaran					
4. Menentukan alat dan sumber belajar					
Rata-rata butir A = 5					
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan					
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan					
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia					
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran					
Rata-rata butir B = 5					
C. Merencanakan	1	2	3	4	5
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian					
Rata-rata butir C = 5					
D. Tampil RPPH	1	2	3	4	5
1. Kebersihan dan keterampilan					
2. Penggunaan bahasa tulis					
Rata-rata butir D = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D}{4} = \frac{5+5+5+5}{4} = \frac{20}{4} = 5$$

Perdagangan, 2018

Penilai 1

Penilai 2

Sri Ningsih
Kolaborator 1

Dina Tri Utari
Kolaborator 2

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 3

Nama Mahasiswa	Nur Asiyah Lubis
NPM	1601240080P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 26 Februari 2018
Nama Sekolah	Darul Ulum Perdagangan
Kelompok Belajar	B

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin					
2. Melakukan kegiatan pembelajaran					
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan					
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis dan sistematis					
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individu, kelompok dan atau klasikal					
6. Menggunakan sumber belajar					
7. Menggunakan media pembelajaran					
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien					
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran					
Rata-rata butir A = 5					
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak					
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak					
3. Melakukan komunikasi secara efektif					
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi					
5. Menghargai keragaman anak serta membatunya menyadari kelebihan dan kekurangannya					
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak					
Rata-rata butir B = 5					
C. Mendemonstrasika kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Menggunakan pendekatan					
2. Berorientasi pada kebutuhan anak					
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain					

4. Menciptakan suasana kreatif dan inovatif					
5. Mengembangkan kecakapan hidup					
Rata-rata butir C = 5					
D. Melaksanakan penilaian	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selam proses pembelajaran					
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran					
Rata-rata butir D = 5					
E. Kesan Umum Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi					
2. Peka terhadap kesalahan bahasa					
3. Penampilan guru dalam pembelajaran					
4. Keaktifan pembelajaran					
Rata-rata butir E = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D+E}{5} = \frac{5+5+5+5+5}{5} = \frac{25}{5} = 5$$

Perdagangan, 2018

Penilai 1

Penilai 2

Sri Ningsih
Kolaborator 1

Dina Tri Utari
Kolaborator 2

**LEMBARAN REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 1**

NAMA MAHASISWA : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Tempat / Mengajar : RA DARUL ULUM
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Hal ini terjadi karena:
RPPH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:
Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
Hal ini terjadi karena:
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RPPH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

12. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

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

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

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

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

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

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

**LEMBARAN REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 2**

NAMA MAHASISWA : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Tempat / Mengajar : RA DARUL ULUM
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Hal ini terjadi karena:
RPPH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:
Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
Hal ini terjadi karena:
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RPPH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

12. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

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

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

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

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

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

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

**LEMBARAN REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 3**

NAMA MAHASISWA : Nur Asiyah Lubis
NPM : 1601240080P
Tempat / Mengajar : RA DARUL ULUM
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Hal ini terjadi karena:
RPPH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:
Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
Hal ini terjadi karena:
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RPPH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

12. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

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

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

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

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

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

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 1





FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 2





FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 3





