

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK
MELALUI PERMAINAN KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS
MEDAN KRIO**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

Oleh:

HANDAYANI
NPM. 1601240085 P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



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

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK
MELALUI PERMAINAN KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS
MEDAN KRIO**

Oleh:

HANDAYANI
NPM. 1601240085 P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Pembimbing

Widya Masitah, M.Psi

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

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : HANDAYANI
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
NPM : 1601240085 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio**” 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.

Sunggal, 16 Oktober 2017

Yang Menyatakan,

HANDAYANI
NPM. 1601240085 P

Medan, Oktober 2017

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Handayani
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di-
Medan

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswi a.n. Handayani yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Widya Masitah, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

NAMA MAHASISWA : HANDAYANI
NPM : 1601240085 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN
KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO

Medan, Oktober 2017

Pembimbing

Widya

Masitah, M. Psi.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi

Widya Masitah, M. Psi.

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

NAMA MAHASISWA : HANDAYANI
NPM : 1601240085 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN
KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO

Medan, Oktober 2017

Pembimbing

Masitah, M. Psi.

Widya

ABSTRAK

HANDAYANI. NPM. 1601240085 P. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO

Peningkatan kemampuan berbicara pada anak RA Al-Ikhkas Medan Krio melalui permainan kotak pos yang terjadi yaitu 10% dari pra siklus ke siklus I, selanjutnya dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 28,4%, kemudian dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 31,5%. Berdasarkan ketentuan keberhasilan anak adalah BSH dan BSB maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 16,7%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 26,7%, pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata, 55,1%, selanjutnya pada siklus III rata-rata yang diperoleh anak adalah 86,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui permainan Kotak Pos dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan Kotak Pos pada anak RA Al-Ikhlak Medan Krio dapat ditingkatkan dan berhasil dilakukan dengan predikat sangat baik.

Kata Kunci: *Kemampuan Berbicara, Permainan Kotak Pos.*

ABSTRACT

HANDAYANI. NPM. 1601240085 P. EFFORTS TO INCREASE CHILDREN SPEAKING ABILITY WITH POST BOXE GAME IN RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO

Increased children speaking ability in RA Al-Ikhkas Medan Krio through the post box game that occurs that is 10% from pre cycle to cycle I, then from cycle I to cycle II there is an increase of 28.4%, then from cycle II to cycle III occurs an increase of 31.5%. Based on the provisions of the success of the children are BSH and BSB then can be averaged increase in the success of children that is in the cycle 16.7%, then the average cycle I is 26.7%, in cycle II occur peningkatkan with an average of 55, 1%, then on the third cycle average obtained by the child is 86.6%. Based on the results of this study can be stated that research that has been done through the game Box Post can improve the ability to speak at early childhood. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that efforts to improve increase children speaking ability with post boxe game in RA Al-Ikhlal Medan Krio can be improved and successfully done with a very good predicate.

Keywords: Speaking Ability, Post Box Game.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad saw., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak.

Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul: **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio"**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal 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 tercinta **Mishan** dan Ibunda tercinta **Radiah** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Edy Supriono Harahap** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Kepada anak-anakku tersayang **Hafizah Yasmin Harahap, dan Rania Humairah Harahap** yang telah banyak memberikan bantuan dan pengertian selama peneliti memasuki jenjang perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga semua anak-anakku menjadi anak yang sholeha, tercapai semua cita-cita. Ibu tidak akan pernah berhenti untuk selalu berdo`a untuk semua ananda tercinta semoga Allah swt mengabulkannya, sehingga kebahagiaan dunia dan akhirat dapat digapai.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih 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 I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada penulis untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA**. Selanjutnya Ibu **Widya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussa`diyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio Sunggal, beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
11. 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 menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang

lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak, peneliti mengucapkan terima kasih.

Sunggal, Oktober 2017

Peneliti

HANDAYANI
NPM. 1601240085 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Pemecahan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Hipotesis Tindakan	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Kemampuan Berbicara	8
1. Pengertian Kemampuan Berbicara	8
2. Teknik Pengajaran Berbicara Pada Anak Usia Dini.....	10
3. Tujuan Berbicara Pada Anak Usia Dini.....	13
4. Karakteristik Kemampuan Berbicara Anak	14
B. Permainan Kotak Pos.....	15
1. Pengertian Bermain.....	15
2. Manfaat Bermain Bagi Anak.....	18
3. Permainan Kotak Pos.....	21
BAB III: METODE PENELITIAN	24
A. Setting Penelitian	24
1. Tempat Penelitian	24
2. Waktu Penelitian.....	24
3. Siklus PTK	24
B. Persiapan Penelitian	26
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Sumber Data.....	26
1. Anak.....	27
2. Guru	27
3. Teman Sejawat	28
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	28
1. Teknik Pengumpulan Data.....	29
2. Alat Pengumpulan Data	29
F. Indikator Kinerja.....	31

G. Analisis Data.....	31
H. Prosedur Penelitian.....	32
1. Deskripsi Pra Siklus	33
2. Deskripsi Siklus I.....	33
a. Tahap Perencanaan.....	33
b. Tahap Pelaksanaan	33
c. Tahap Pengamatan	33
d. Tahap Evaluasi	34
e. Tahap Refleksi	34
3. Deskripsi Siklus II	34
a. Tahap Perencanaan.....	34
b. Tahap Pelaksanaan	34
c. Tahap Pengamatan	34
d. Tahap Evaluasi	35
e. Tahap Refleksi	35
4. Deskripsi Siklus III.....	35
a. Tahap Perencanaan.....	35
b. Tahap Pelaksanaan	35
c. Tahap Pengamatan	35
d. Tahap Evaluasi	36
e. Tahap Refleksi	36
I. Personalia Penelitian.....	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Pra Siklus	37
B. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	42
C. Deskripsi Penelitian Siklus II.....	51
D. Deskripsi Penelitian Siklus III	61
E. Pembahasan Penelitian.....	71
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Sumber Data Anak.....	27
Tabel 02. Sumber Data Guru.....	28
Tabel 03. Sumber Data Teman Sejawat	28
Tabel 04. Observasi Kemampuan Berbicara	30
Tabel 05. Tim Peneliti	36
Tabel 06. Hasil Observasi Pra Siklus.....	38
Tabel 07. Kemampuan Berbicara Anak Pada Pra Siklus	39
Tabel 08. Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Pra Siklus	41
Tabel 09. Hasil Observasi Siklus I	46
Tabel 10. Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I.....	47
Tabel 11. Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I.....	49
Tabel 12. Hasil Observasi Siklus II	56
Tabel 13. Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II.....	57
Tabel 14. Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II.....	59
Tabel 15. Hasil Observasi Siklus III.....	66
Tabel 16. Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus III	67
Tabel 17. Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus III.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah	6
Gambar 02. Alur Penelitian Tindakan Kelas	25

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Pra Siklus.....	40
Grafik 02. Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I	48
Grafik 03. Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II	58
Grafik 04. Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus III.....	68
Grafik05. Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak RA Al-Ikhlas Medan Krio Melalui Permainan Kotak Pos.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I.
8. Rencana Kegiatan Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II.
17. Rencana Kegiatan Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus III.
26. Rencana Kegiatan Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.
28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.
29. Lembar Refleksi Siklus III.
30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang sangat tepat untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada diri anak. Perkembangan bahasa merupakan perluasan dari kemampuan mental atau intelektual anak.¹ Anak usia dini sangat membutuhkan pembinaan serta bimbingan dalam mengembangkan segala potensi yang ada. Potensi pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan agar tumbuh dan kembang anak beroperasi dengan baik. Berbicara termasuk pengembangan bahasa yang merupakan salah satu bidang yang perlu dikuasai anak usia dini. Undang-Undang No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 5 ayat 1 menegaskan bahwa “Pengembangan bahasa anak usia dini mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain”.²

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang beraturan dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan.³ Perkembangan anak dapat dilihat dari aspek-aspek anak, yaitu aspek kognitif dan motorik. Kesesuaian aspek tersebut dapat diketahui melalui aspek-aspek lain yaitu kreatifitas, bahasa, imajinasi, sosial dan interaksi sosial, semuanya erat hubungannya dengan panca indra anak.⁴

Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, hal ini diperlukan agar anak dapat membangun hubungan dan memahami orang lain melalui komunikasi dengan berbicara. Hal ini meliputi daya cipta dan sistem aturan, melalui daya cipta tersebut anak dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas sesuai pertumbuhan.⁵ Bahasa dikembangkan sebagai cara untuk mengungkapkan pikiran yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

¹ Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 22

² Mohammad Nuh, *Undang-Undang No. 146*, (Jakarta: Kemendikbud, 2015), h. 4.

³ Sujiono, *Mencerdaskan....*, h. 22.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) h. 8-9.

⁵ Nurbian Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 16..

Tujuan pembelajaran bahasa agar anak memiliki kemampuan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, kemampuan itu diwujudkan atas empat sub aspek, yaitu membaca, menulis, berbicara, serta menyimak.⁶ Keempat sub aspek bahasa ini berkembang secara bertahap dimulai pada anak dapat membaca, selanjutnya menuliskannya, kemudian menyampaikan tulisan melalui lisan atau berbicara, dan kemudian kemampuan menyimak setiap bacaan dan pembicaraan yang disampaikan oleh orang lain atau media lainnya.

Berbicara adalah suatu strategi pembelajaran pada anak usia dini untuk mengembangkan komunikasi anak dengan teman dan guru di dalam maupun di luar kelas.⁷ Melalui berbicara, anak dapat menceritakan kembali isi cerita walaupun dengan kalimat yang sangat sederhana. Berbicara adalah salah satu media untuk meningkatkan bahasa yang dapat mengembangkan beberapa aspek fisik psikis, dan kognitif anak sesuai dengan tahap perkembangan dan usia pertumbuhan anak itu sendiri.⁸ Berbicara memiliki fungsi membantu perkembangan bahasa dan berpikir anak serta dapat memotivasi anak untuk cinta membaca.⁹ Oleh sebab itu:

Berbicara pada anak merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti. Agar anak dapat berbicara dengan lancar dan benar dibutuhkan proses yang sangat panjang. Khususnya anak usia 0-6 tahun (anak usia dini) kemampuan berbahasa sangat tergantung dari stimulan yang diberikan dari lingkungannya.¹⁰

Metode untuk mengembangkan bahasa anak dapat dilakukan dengan metode berbicara, metode bermain peran, sosiodrama, metode tanya jawab, dan lainnya. Berbicara merupakan suatu strategi pembelajaran pada anak usia dini untuk mengembangkan komunikasi anak dengan teman dan guru di dalam maupun di luar kelas.

Melalui berbicara, anak dapat menceritakan kembali isi cerita walaupun dengan kalimat yang sangat sederhana. Berbicara sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, salah satu aspek tersebut adalah bahasa.¹¹

Melalui kegiatan berbicara anak dapat merasa tertarik dalam pembelajaran. Selain itu keterlibatan anak dalam kegiatan berbicara, anak juga dapat memberikan pertanyaan kepada guru, dan anak dapat menceritakan apa yang telah disampaikan, dan harapannya anak mampu

⁶<http://Jurnal Bahasa Ilm, or, id/archives /2017/ 7/ 22/16.17/Linguistik Terapan>, Lilik Sulistiyawati, h. 164.

⁷ Susanto, *Perkembangan...*, h. 9.

⁸ *Ibid.*, h. 10.

⁹ Dhieni, *Metode...*, h. 16

¹⁰ Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta: Gramedia, 2009), h. 12.

¹¹ Nur Mustakim. *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 29.

menjawab pertanyaan dari guru melalui berbicara. Kegiatan-kegiatan tersebut sangat membantu dalam mengembangkan aspek bahasa pada anak. Pada kegiatan berbicara, peran guru adalah sebagai motivator, yaitu guru memberikan motivasi agar dapat mendorong anak didik bergairah dan aktif belajar.¹²

Anak usia 0-6 tahun dikenal sebagai usia keemasan atau *golden age* atau usia dimana anak sangat peka terhadap lingkungannya, sehingga diperlukan perlakuan khusus dan intensif serta stimulasi yang benar. Oleh sebab itu, diperlukan adanya suatu cara atau metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini yang tepat. Bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan pada anak usia dini dalam belajar.

Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.¹³ Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep dan referensi kata-kata pada anak tidak monoton, sehingga guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan, sehingga anak tidak sadar telah belajar berbagai hal.

Pemmainan atau bermain dapat mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan berbicara terutama pada aspek kognitif.¹⁴ Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah. Permainan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga dapat memperlancar kreatif anak dalam berbicara.

Beberapa faktor yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak yaitu latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kata, mengenal kalimat melalui cerita dan nyanyian, mengenal lambang tulisan, dan pemberian *reward* ketika anak mampu melakukan sesuatu.¹⁵

Berdasarkan pengamatan awal pada anak di RA Al-Ikhlas Medan Krio, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak dalam proses belajar masih cukup rendah. Anak enggan bertanya dan mengutarakan kata-kata pada saat dilakukan interaksi antara guru dan anak. Selain itu, kondisi anak yang lambat berbicara ada yang masih celat, kalimat anak yang sulit dipahami, dan kata-kata anak yang tidak jelas diutarakan. Selanjutnya media dan metode yang digunakan

¹²Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 45.

¹³Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 26.

¹⁴Supartini, *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika* (Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya, 2010), h. 15.

¹⁵Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 141.

guru tidak pernah berubah masih menggunakan metode ceramah. Hal Ini mengakibatkan kurangnya interaksi anak terhadap guru dalam kegiatan berbicara, dan berdampak pada perkembangan bahasa pada anak menjadi tidak optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan melalui sebuah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas tersebut diberi judul "**Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, dan latar belakang masalah, maka masalah yang dapat peneliti identifikasi adalah:

1. Kemampuan anak RA Al-Ikhlas Medan Krio dalam berbicara masih sangat rendah.
2. Anak RA Al-Ikhlas Medan Krio enggan bertanya pada saat proses belajar.
3. Kurangnya interaksi anak terhadap guru dalam kegiatan berbicara.
4. Media belajar yang digunakan guru tidak menarik bagi anak.
5. Metode belajar yang digunakan guru membosankan dan monoton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah melalui permainan Kotak Pos dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio?"

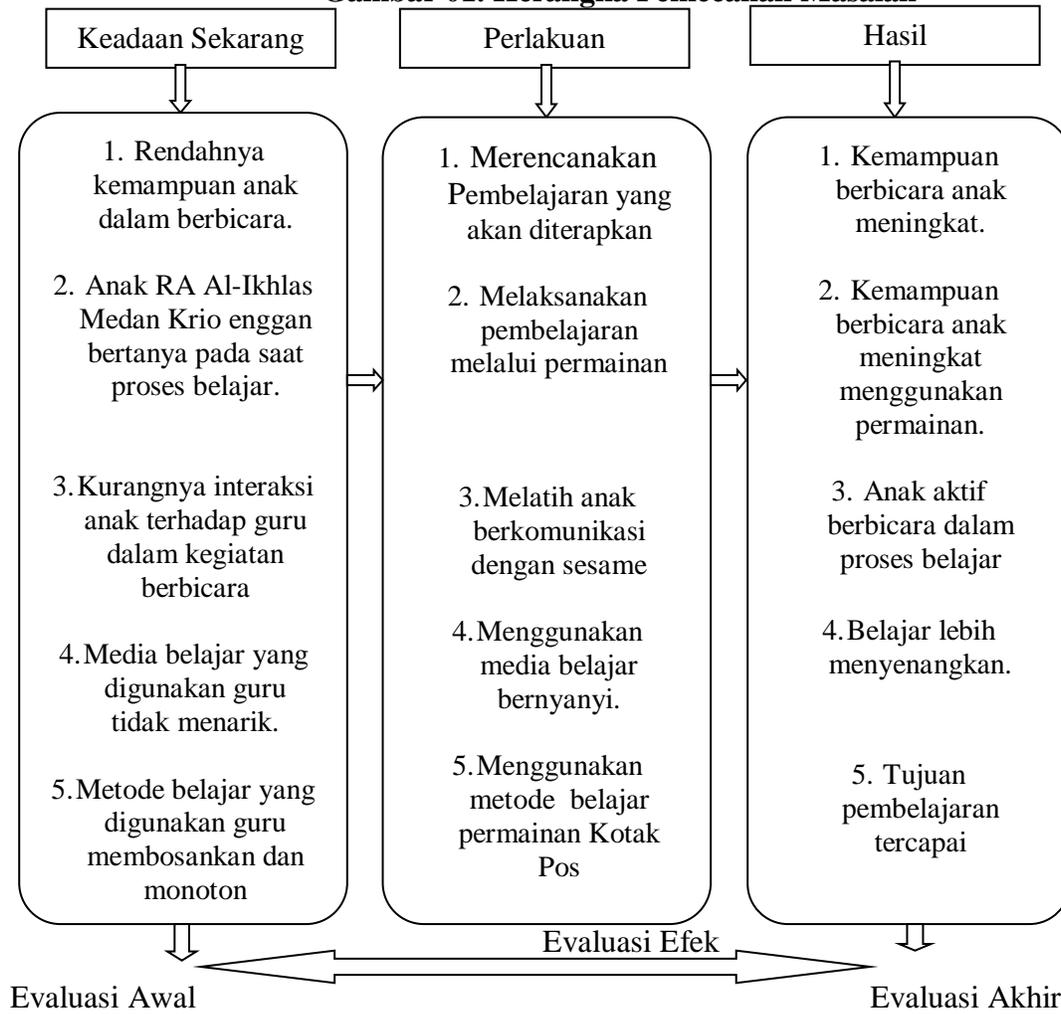
D. Pemecahan Masalah

Kemampuan berbicara pada anak penting agar anak mampu mengkomunikasikan secara lisan apa yang ada di dalam pikiran anak, sehingga anak memiliki pengetahuan, dan orang lain mengerti apa yang diinginkan oleh anak. Selain itu, anak dengan mudah bergaul, bersosialisasi dengan teman yang lain. Apabila kemampuan berbicara anak masih rendah, dampaknya adalah anak merasa kesulitan ketika bergaul dengan teman dan tidak berani untuk mengeluarkan pendapatnya kepada orang lain. Sebaiknya pada saat kegiatan berbicara ada kegiatan yang ditawarkan kepada anak untuk berbicara melalui pembelajaran bermain.

Guru perlu menciptakan suasana agar anak merasa terpenuhi kebutuhannya, artinya kebutuhan tentang kemampuan anak untuk berbicara mengeluarkan pendapat dan bersosialisasi dengan temannya terpenuhi, sehingga anak akan mengikuti kegiatan berbicara dengan penuh semangat. Hal ini dapat membantu dalam mengembangkan aspek bahasa pada anak usia dini.

Apabila anak memiliki semangat dalam kegiatan berbicara, maka hasil yang diperoleh anak diharapkan akan meningkat, terutama dalam aspek berbicara seiring dengan bertambahnya kosa kata anak. Hal ini tentunya perlu ditingkatkan agar kemampuan berbicara anak dan berkembang dengan baik sesuai masa pertumbuhan anak. Guna meningkatkan kemampuan berbicara anak tersebut perlu adanya cara dan proses dalam kegiatan belajar pada anak RA Al-Ikhlash Medan Krio. Berdasarkan alasan tersebut pemecahan masalah pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah¹⁶



¹⁶Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Rajawali Press, 2011) h. 276.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang peneliti ajukan adalah: “Melalui permainan kotak pos dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio”.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memudahkan bagi anak untuk mengekspresikan imajinasinya melalui kegiatan berbicara menggunakan permainan kotak pos.
- b. Memberikan gambaran dan pengetahuan kepada guru tentang pentingnya mengembangkan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak usia dini terutama melalui kegiatan permainan.
- c. Dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di bidang pengembangan bahasa

2. Manfaat Praktis

- a. Menambah kosa kata baru bagi anak dan sebagai media bagi anak untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- b. Dapat mengubah sikap guru dan pola pengajaran dari hanya sebagai pemberi informasi berubah menjadi fasilitator yang tentunya mediator yang baik bagi anak didik.

3. Manfaat Akademis

- a. .Bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- b. Dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran berbicara
- c. Penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah wawasan pengetahuan dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara anak.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Berbicara

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara terdiri dari dua kata yaitu kemampuan dan berbicara. Kemampuan berasal dari kata mampu yang menurut kamus bahasa Indonesia mampu adalah sanggup.¹⁷ Kemampuan sebagai keterampilan (skill) yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu persoalan.¹⁸ Kemampuan dalam arti yang umum adalah perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai kondisi yang diharapkan.¹⁹ Seseorang dikatakan mampu apabila ia dapat melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Pendapat lain mengutarakan bahwa kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.²⁰

Berbicara merupakan titik tolak dan retorika, yang berarti mengucapkan kata atau kalimat kepada seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu (misalnya memberikan informasi/ memberi motivasi), dengan kata lain, berbicara adalah salah satu kemampuan khusus yang harus dimiliki manusia.²¹ Pendapat lain menyebutkan berbicara merupakan keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan, bicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan serta perasaan.²²

Selanjutnya, Nurgiyantoro mengungkapkan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan, berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara.²³ Dapat dikatakan berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia, demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang

¹⁷ Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), h.742

¹⁸ Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 533.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Perantara Dalam Berbagai Aspek* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 10.

²⁰ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2011), h. 12-13.

²¹ Dori Wuwur Hendrikus, *Retorika* (Yogyakarta: Kanisius, 2008.), h. 14.

²² Tarigan, dkk, *Pengembangan Keterampilan Berbicara* (Jakarta: PTK, 2009), h. 37

²³ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (Yogyakarta: BPFE, 2008), h. 276.

dikombinasikan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik dan linguistik.²⁴

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif lisan. Dikatakan produktif lisan, karena dalam kegiatan ini orang yang berbicara (pembicara) dituntut dapat menghasilkan paparan secara lisan yang merupakan cerminan dari gagasan, perasaan, dan pikirannya.²⁵ Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian rupa sehingga dapat dianggap sebagai alat kontrol sosial.²⁶

Berbicara (*speaking*) adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi, komunikasi dimaksudkan agar pembicara dan pendengar dapat memahami maksud pembicaraan, dalam proses komunikasi inilah terjadi interaksi antara pembicara dan pendengar.²⁷ Berbicara pada hakikatnya suatu proses komunikasi, di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain.²⁸

Berbicara adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa. Berbicara sebagai suatu proses komunikasi, proses perubahan wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud ujaran atau bunyi bahasa yang bermakna, yang disampaikan kepada orang lain. Berbicara merupakan suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, perasaan) seseorang kepada orang lain. Keterampilan berbicara, sifatnya produktif, menghasilkan, memberi, dan menyampaikan. Berbicara bukan hanya cepat mengeluarkan kata-kata dari alat ucap, tetapi utamanya adalah menyampaikan pokok-pokok pikiran secara teratur, dalam berbagai ragam bahasa sesuai dengan fungsi komunikasi.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.²⁹ Pendapat lain menyebutkan bahwa kemampuan berbicara adalah keterampilan menyusun kalimat-kalimat menjadi sebuah komunikasi yang dapat dipahami untuk menampilkan perbedaan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda.³⁰

²⁴*Ibid.*, h. 277.

²⁵ Tarigan, *Pengembangan...*, h. 15.

²⁶*Ibid.*

²⁷Tim. *Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Jakarta: Depdikbud, 2008), h. 10.

²⁸Haryadi, dan Zamzami, *Terampil Berbahasa Indonesia* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 2008), h. 54.

²⁹Tantri Novia, *Teori dan Apresiasi Sastra* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 57.

³⁰Oktarina, *Pengelolaan Belajar* (Jakarta: Radjawali Press, 2009), h. 199.

Menurut Lerner dalam Abdurrahman kemampuan berbicara merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi, apabila anak tidak memiliki kemampuan berbicara maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi.³¹ Menurut Mercer dalam Abdurrahman “Kemampuan berbicara tidak hanya memungkinkan seseorang meningkatkan kemampuan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik, akan tetapi, dapat pula berpartisipasi dalam kehidupan sosial, budaya, politik, dan menemukan kebutuhan emosional”.³²

Berdasarkan sejumlah pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan menyampaikan pesan/informasi, pengajaran dan lain-lain secara lisan yang dapat dilakukan dengan cepat, tepat tanpa ada kesulitan.

2. Teknik Pengajaran Berbicara Pada Anak Usia Dini

Melakukan komunikasi tentu ada pihak yang berperan sebagai penyampai maksud dan penerima maksud. Agar komunikasi terjalin dengan baik, maka kedua pihak harus bekerjasama dengan baik.

Terampil berkomunikasi merupakan bagian penting yang tercantum dalam kurikulum, dengan harapan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang komunikatif dan apresiatif dapat tercapai sehingga standar kompetensi dapat terwujud. Interaksi lisan dapat ditandai dengan rutinitas, yang merupakan cara konvensional dalam menyampaikan informasi yang biasa berfokus pada informasi atau interaksi.³³

Latihan berkomunikasi yang terus-menerus membuat anak lebih peka dan interaktif dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Ciri lain interaksi lisan adalah partisipan perlu secara terus menerus menegosiasikan makna, dan secara umum terus mengatur interaksi dalam hal siapa, harus mengatakan apa, kepada siapa, kapan, dan tentang apa.³⁴ Oleh sebab itu, guru memerlukan teknik pengajaran berbicara secara tepat. Menguasai teknik pengajaran ketrampilan berbicara dengan tepat dapat lebih interaktif dan apresiasif dalam proses belajar.

³¹Mulyanto Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 200.

³²*Ibid.*

³³Azies dan A. Qadir, Alwasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktik* (Bandung: Rosdakarya, 2009), h. 92.

³⁴*Ibid.*

Teknik pengajaran berbicara dibagi menjadi tiga, yaitu berbicara terpimpin, semi terpimpin, dan bebas.³⁵

a. Berbicara terpimpin

Teknik ini ada dua pendekatan pokok, yaitu guru harus mengontrol apa yang akan diucapkan siswa dan siswa diberikan kebebasan membentuk kalimat dan menggunakan kata-kata yang tepat dalam menggunakan suatu masalah. Teknik berbicara terpimpin dapat dilakukan dengan cara dialog yang diperankan, dialog dengan gambar, dialog dengan wayang, dan dialog dalam bentuk teks tertulis.

b. Berbicara semi terpimpin

Teknik latihan berbicara secara semi terpimpin dapat dilakukan dengan reproduksi cerita, cerita berantai, dan melaporkan isi bacaan secara lisan. Teknik latihan berbicara dengan reproduksi cerita dilakukan dengan cara guru atau kelompok membaca satu cerita pendek. Kemudian anak diminta menceritakan kembali cerpen tersebut dengan kata-katanya sendiri.

Teknik latihan berbicara dengan cerita berantai dilakukan dengan cara anak dibagi menjadi dua bagian. Sebagaimana anak disuruh keluar kelas dan sebagian di dalam kelas. Kemudian guru menceritakan satu cerita kepada seorang anak di luar kelas. Seorang anak yang ada di luar kelas disuruh masuk dan menceritakan cerita dari guru kepada seorang anak di dalam kelas. Selanjutnya anak yang mendapat cerita dari dalam kelas menceritakan kembali kepada anak yang lain yang berada di luar kelas, demikian seterusnya sampai dengan selesai. Setelah selesai guru membacakan kembali naskah aslinya. Anak disuruh menyimak dan membandingkan dengan cerita yang disampaikan oleh teman-temennya. Teknik berbicara dengan melaporkan isi bacaan secara lisan dilakukan dengan cara setiap anak disuruh memilih satu cerita yang dibacanya di rumah.

c. Berbicara bebas

Teknik latihan berbicara bebas dilakukan dengan cara memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk berbicara secara bebas. Guru berfungsi sebagai fasilitator saja. Anak diberi kebebasan dalam mengungkapkan perasaan, gagasan, maupun pikiran dalam berkomunikasi di kelas. Namun kebebasan tersebut masih dalam batas pengawasan guru sebagai fasilitator.

³⁵Tim, *Pelajaran...* h. 12.

Penggunaan ketiga teknik ini dapat disesuaikan dengan hal-hal yang mungkin terjadi di kelas. Setelah anak mampu berbicara bebas maka sebaiknya guru melatih anak untuk belajar mengungkapkan pendapat, gagasan, maupun pikirannya di depan teman-temannya secara mandiri, tanpa bantuan guru maupun teman kelasnya.

Selain itu, teknik pengajaran berbicara pada anak usia dini dapat juga dilakukan dengan konsep *metamorphose* yang diatur dengan otak kanan, yang berarti bentuk perkembangan berbicara dengan bentuk visual-global serta penggunaan multisensori, serta memiliki kontak sosial emosional.³⁶ Pergeseran aktivitas otak dari kanan ke kiri akan menghasilkan suatu perkembangan kognitif dalam bentuk kemampuan analitik yang telah diatur oleh otak kiri, dengan pergeseran ini anak mampu membuat kalimat karena perkembangan morfologis dan sintaksis tergantung pada kematangan perkembangan otak kiri, sedangkan otak kanan mengatur aspek prosodi (melodi dan lagu).³⁷

Berdasarkan ungkapan teori-teori tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa teknik pengajaran bicara pada anak usia dini dapat dilakukan dengan teknik berbicara teknik berbicara bebas, tentunya materinya dapat disesuaikan dengan anak, selain itu hal ini harus dilakukan berulang-ulang agar anak terampil dalam berbicara. Teknik kemampuan berbicara dapat juga dilakukan dengan pengembangan otak kiri, dimana dengan pengembangan otak kiri anak dapat berfikir dan menganalisa setiap kata yang akan diutarakan dan kata-kata yang diperoleh anak, sehingga kemampuan berbicara anak dapat terus ditingkatkan.

3. Tujuan Berbicara Pada Anak Usia Dini

Berbicara hendaknya mempunyai tujuan, karena seorang yang berbicara dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Pada kegiatan berbicara di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan kegiatan berbicara dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan berbicara anak itu sendiri.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki tujuan, begitu juga dengan kegiatan berbicara. Kegiatan berbicara memiliki tujuan yang akan disampaikan kepada pendengar atau pengamat. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi, sementara pada

³⁶Julia Maria Van Tiel, *Anakku Terlambat Berbicara* (Jakarta: Prenada, 2008), h. 321.

³⁷*Ibid.*, h. 321-322

anak dapat juga sebagai wahana melatih kemampuan berbicara anak.³⁸ Tujuan berbicara biasanya dapat dibedakan atas beberapa golongan, yaitu:³⁹

- a. Menghibur
- b. Menginformasikan
- c. Menstimulasi
- d. Meyakinkan
- e. Menggerakkan.
- f. Melatih

Tujuan anak memiliki kemampuan berbicara menurut Farida Rahim adalah sebagai proses visual menterjemahkan simbol bunyi sebagai suatu proses berfikir, pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, agar mampu bersikap kritis, dan dapat berbuat kreatif.⁴⁰ Farida juga mengutarakan berbicara sebagai proses linguistic bertujuan membantu anak membangun makna, sedangkan tujuan kemampuan berbicara secara *fonologis*, semantik dan fitur sintaksis membantu anak untuk dapat mengomunikasikan pesan-pesan agar dapat disampaikan⁴¹

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik. Adanya hubungan timbal balik secara efektif dalam kegiatan berbicara, antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi, lebih efektif dan efisien. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif dan ekspresif maka seharusnya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin disampaikan terhadap pendengar.

4. Karakteristik Kemampuan Berbicara Anak

Menurut Suhartono bahwa yang dimaksud dengan pengembangan bicara anak yaitu usaha meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan sesuai dengan situasi yang dimasukinya.⁴² Anak yang sejak kecil dilatih dan dibimbing untuk berbicara secara tepat dan baik, akan mampu berpikir kritis dan logis. Melalui bimbingan anak yang dapat berbicara sejak usia dini akan memberikan banyak manfaat bagi kemampuan anak. Anak akan mampu

³⁸Suhartono, *Pengembangan...*, h. 5.

³⁹Tarigan, *Pengembangan...*, h. 37.

⁴⁰ Farida Rahim, *Pengajaran Berbicara dan Membaca* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h. 16.

⁴¹*Ibid.*, h. 17.

⁴² Suhartono, *Pengembangan...*, h. 122

mengungkapkan isi hatinya (pendapat, sikap) secara lisan dengan lafal yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan umum dari pengembangan bicara anak tercapai.

Pada anak usia 4-6 tahun, kemampuan berbahasa yang umum dan efektif digunakan adalah berbicara. Hal ini selaras dengan karakteristik umum kemampuan berbicara pada anak usia tersebut. Karakteristik ini meliputi kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik, melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami, membandingkan dua hal, memahami konsep timbale balik, menyusun kalimat, mengucapkan lebih dari tiga kalimat, dan mengenal tulisan sederhana.⁴³ Menurut Dhiene anak usia Taman Kanak-kanak atau RA mempunyai karakteristik khusus dalam kemampuan berbahasa atau berbicara, antara lain sudah dapat bicara lancar dengan kalimat sederhana, mengenal sejumlah kosakata, menjawab dan membuat pertanyaan sederhana, serta menceritakan kembali isi cerita.⁴⁴

Perkembangan berbicara pada anak berlangsung cepat, seperti terlihat dalam berkembangnya pengertian dan berbagai keterampilan berbicara, hal ini memberikan dampak yang kuat terhadap jumlah bicara dan isi pembicaraan. Perkembangan bahasa anak usia dini berada pada tahap ekspresif, sehingga anak dapat mengungkapkan keinginannya, penolakan maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan untuk digunakan dalam proses komunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan berbicara anak sangat penting untuk dikembangkan, karena perkembangan bahasa dan perilaku yang dilakukan anak dapat diketahui dengan mengamati perkembangan berbicara anak. Pengembangan bicara merupakan suatu hal yang esensial dan sangat dibutuhkan oleh anak, sebab pengembangan bicara itu sangat berguna bagi anak untuk memperlancar kemampuan dan keterampilan berbicara anak itu sendiri.

B. Permainan Kotak Pos

1. Pengertian Bermain

⁴³Dhieni, *Metode...*, h.7.

⁴⁴*Ibid.*, 8

Hurlock mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dari bermain, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁴⁵ Menurut Bettelhiem dalam Mayke S. Tedjasaputra, bermain adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama.⁴⁶ Sementara itu, Docket dan Flee dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁴⁷

Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Menurut Soegeng Santoso dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.⁴⁸

Bermain sebagai peluang menjelajah perilaku baru. Heron dalam Januardi menegaskan bermain sebagai suatu pekerjaan bagi anak-anak.⁴⁹ Lebih jauh Moyles dalam Januardi menegaskan bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.⁵⁰ Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan. Oleh sebab itu, bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah, dan mengenal dunia mereka sendiri.

Menurut tokoh-tokoh pendidikan, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer dalam Satya bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti: keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain.⁵¹ Bermain sebagai kegiatan mempunyai

⁴⁵Hurlock, *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) (Jakarta: Erlangga, 2008), h. 162.

⁴⁶Mayke S. Tedjasaputra, *Mainan dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 60.

⁴⁷Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 34.

⁴⁸Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 47.

⁴⁹Januardi. *Mengenal Permainan Rakyat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009) h. 45.

⁵⁰*Ibid.*

⁵¹Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2008) h. 77-79.

nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Menurut Januardi ketika bermain anak-anak belajar memahami orang lain dengan cara menepakati komitmen yang mereka buat dari berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama.⁵² Bermain mematangkan perkembangan anak-anak dalam semua area; intelektual, sosial ekonomi dan fisik. Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan.

Menurut Mayesky, dalam Satya bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya.⁵³ Bermain bagi anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya (perkembangan sosial), dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya. Permainan anak-anak merupakan wadah dasar dan indikator pengembangan mental. Menurut George W Maxim, dalam Satya bermain memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensori motor, intelegensi pada bayi, mulai dari operasional sampai operasional konkrit pada anak pra sekolah juga mengembangkan kognitif, fisik, dan perkembangan sosial ekonomi.⁵⁴

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Bermain bagi anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Bermain bagi anak-anak merupakan penggunaan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa mereka dengan berbicara dan mendengar anak lain.

Berdasarkan sejumlah pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses pembelajaran bagi anak yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial, dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran intrinsik dan kegembiraan, dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban.

⁵²Januardi. *Mengenang*.,h. 47.

⁵³Satya. *Membangun...*, h. 80

⁵⁴*Ibid.*

2. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Lee bermain merupakan kepentingan utama seorang anak dalam hidupnya, lewat bermain ia belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam dunia yang penuh kebingungan.⁵⁵ Bermain merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak. Secara bertahap anak-anak mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan dan merumuskan. Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak, terutama pada saat mereka berada di sekolah dasar, menurut Laurence Tecik dalam Satya diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakannya.⁵⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Kemper di Negeri Belanda dengan memasang alat pedometer (alat pengukur langkah, skor 1 (satu) setara dengan satu langkah) anak yang aktif melakukan 102.000 langkah/minggu, maka rata-rata memerlukan aktifitas fisik perhari adalah $102.000 : 7 = 14.000$ per hari atau setara dengan 3,5 jam, jika 2 X 45 menit menunjukkan skor 4000 langkah. Kebutuhan 3,5 jam tersebut tidak mungkin dipenuhi pada jam pelajaran di sekolah.⁵⁷ Oleh sebab itu, guru pendidikan jasmani harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif permainan yang dapat dimainkan siswa saat jam istirahat atau di rumah, karena anak tidak merasa betah bila duduk seharian diruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain yang lebih banyak dan merasa gembira ketika menyongsong jam istirahat, karena memiliki kesempatan untuk bermain sambil melepaskan kepenatan dan memulihkan kondisinya.

Sedangkan menurut Claparade dalam Satya bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak, akan tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.⁵⁸

Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak :⁵⁹

⁵⁵Rosegrant Lee, *Reaching Potential : Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children* (Whashington D.C: NAEYC, 2010), h. 112.

⁵⁶Satya. *Membangun...*, h. 84

⁵⁷Lee, *Reaching Potential...*, h. 120.

⁵⁸Satya. *Membangun...*, h. 85

⁵⁹Muhammad Markam, *Alat Permainan & Sumber Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 2009) h. 70.

- a. Anak dapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan)
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi
- c. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya
- e. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya ke dalam aktivitas yang menyenangkan
- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.
- h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak
- j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain, akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Menurut Markam manfaat bermain bagi perkembangan anak meliputi :⁶⁰

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- b. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- c. Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
- d. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- e. Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
- f. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

Mayke S. Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, menjelaskan beberapa manfaat bermain sebagai berikut:

- a. Sebagai alat perkembangan fisik, bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, serta penyaluran tenaga yang berlebihan apabila terpendam anak terganggu, gelisah, dan mudah tersinggung. Oleh sebab itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar dapat membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.
- b. Sebagai perkembangan motorik kasar dan motorik halus, anak usia 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya berlari, melompat, dan memanjat.

⁶⁰*Ibid.*, h. 72.

- c. Sebagai metode perkembangan aspek sosial, bersama teman yang sebaya usianya, anak dapat belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang telah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak dapat belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak.
- d. Sebagai perkembangan aspek emosi, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.
- e. Sebagai cara perkembangan aspek kognitif, aspek kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.
- f. Guna mengasah ketajaman penginderaan, penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.
- g. Guna mengembangkan keterampilan, melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri, dalam bermainlah anak mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya.⁶¹

Diana Mutiah dalam pandangan psikologis mengutarakan manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu:

- a. Sarana mensosialisasikan diri.
- b. Mengukur potensi diri anak.
- c. Melatih bakat dan kecenderungan yang dimiliki.
- d. Memahami berbagai kondisi sosial.
- e. Sebagai alat pendidikan.
- f. Latihan memahami norma-norma yang ada.
- g. Melatih sensorik motorik anak.⁶²

Berdasarkan pendapat para ahli baik ditinjau dari segi aspek fisiologis maupun psikologis dengan aktivitas fisik secara teratur, terukur dan cukup akan diperoleh kesimpulan bahwa manfaat bermain bagi anak sangat banyak, seperti: meningkatnya kinerja sistem saraf, dengan bertambah banyaknya jumlah percabangan sel-sel saraf dan sinapsisnya, maka akan bertambah rimbun hubungan antara sel saraf, makin tinggi pula tingkat kecerdasan.

⁶¹Kamtini, *Bermain...*, h. 55-57.

⁶²Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 113.

3. Permainan Kotak Pos

Permainan kotak pos termasuk permainan tradisional, karena permainan ini telah turun-temurun dimainkan oleh anak-anak di Negeri ini. Permainan ini minimal dilakukan oleh 2 orang anak dan memerlukan tempat yang cukup luas. Karena permainan ini dibutuhkan ruang gerak anak agar merasa nyaman untuk bermain. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan khusus, tetapi hanya membutuhkan anggota badan saja yaitu tangan. Tangan pemain membentuk kepalan tangan yang mengarah ke atas dan diletakkan di atas paha. Kepalan tangan ini diibaratkan sebagai kotak pos yang berisi kata-kata, yang akan disalurkan atau diinformasikan ke temannya dengan meletakkan kepalan tangan kanannya ke kepalan tangan kiri teman sebelah lainnya secara bergiliran sampai batas waktu tertentu. Permainan ini berjalan dengan diiringi lagu kotak pos. Permainan ini berakhir dengan tebak kata sesuai tema yang disepakati sebelum permainan dimulai dan sesuai dengan huruf awalan yang disepakati selama permainan.⁶³

Permainan kotak pos dapat dilakukan lebih dari dua anak, misalnya 10 anak, kemudian seluruh anak membuat lingkaran. Sebelum permainan ini dimulai, para pemain membuat kesepakatan untuk menentukan terlebih dahulu tema-tema atau jenis apa saja yang ingin dijadikan bahan tebak kata. Misalnya nama binatang. Selanjutnya menentukan siapa yang kalah dengan cara suit atau hom pimpa. Permainan dimulai dari yang kalah. Setelah ditentukan siapa yang kalah, saatnya pemain mengatur posisi duduk membentuk lingkaran dengan duduk bersila, dan posisi tangan berada di atas pahanya masing-masing. Tangan kanan berada dipaha kanan, begitu sebaliknya tangan kiri berada dipaha sebelah kiri. Posisi tangan mengempal dengan posisi tegak ke atas. Permainan pertama dimulai dari yang kalah dengan diiringi lagu kotak pos, selanjutnya bergiliran kearah teman kanannya dengan meletakkan kepalan tangan kanannya ke kepalan tangan kiri temannya.

Selanjutnya nyanyian dimulai

“Kotak Pos belum diisi, mari kita isi dengan isi-isian mau minta huruf apa...?”

(Jika lagu sudah sampai bertanya minta huruf apa, maka kegiatan meletakkan kepalan tangan akan dihentikan sejenak sampai yang terakhir diletakkan kepalan tangan oleh temannya itu mengungkapkan huruf apa yang diinginkan.)

⁶³Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.55-56.

“Kemudian dijawab: misalnya minta huruf K.”

(Selanjutnya lagu berlanjut dengan melanjutkan giliran meletakkan tangan tersebut sampai lagu berhenti, kemudian dijawab)

“Lagu selanjutnya: Si Rita (nama teman yang minta huruf) minta huruf “K”

(Setelah lagu sampai bertanya maka kegiatan meletakkan tangan ini sudah dihentikan, dan yang terakhir menerima letakkan tangan oleh temannya itu harus menyebutkan jawabannya, sebutkan kata dari huruf K sesuai dengan tema yang telah disepakati.

Permainan kotak pos ini semakin lama akan sulit. Karena pemain berikutnya berusaha untuk memikirkan kata lain, sehingga jawabannya nanti tidak sama dengan teman yang sudah menyebutkan. Pada permainan ini tidak boleh menyebutkan jawaban/kata yang sudah diungkapkan temannya, dan jawaban yang mereka ungkapkan harus sesuai dengan tema yang ditentukan sebelum permainan. Apabila ada anak yang tidak dapat menyebutkan saat gilirannya, maka anak tersebut yang kalah dalam permainan ini dan harus keluar, selanjutnya teman-teman lainnya harus segera lari, dan anak yang tidak dapat menjawab bertugas untuk mengejar temannya sampai ada salah satu temannya yang tertangkap. Apabila ada salah satu temannya yang tertangkap, permainan selesai. Anak-anak dapat mengulanginya lagi sampai mereka merasa cukup untuk bersenang-senang.⁶⁴

Berdasarkan uraian tentang permainan kotak pos, maka dapat disimpulkan bahwa permainan kotak pos merupakan permainan tradisional yang masih exsist saat ini. Permainan kotak pos dimainkan dalam berkelompok minimal dua anak dan dimainkan dengan menggunakan lagu. Manakala lagu yang dinyanyikan habis, maka pada tepukan yang terakhir anak harus berbicara menjawab tebakan yang telah disepakati diawal. Kendatipun permainan kotak pos merupakan permainan tradisonal, permainan ini masih tetap dimainkan oleh anak-anak dengan mengganti lagu yang dinyanyikan sesuai kondisi saat ini. Hebatnya permainan kotak pos dapat dijadikan sebagai metode dalam belajar.

⁶⁴ *Ibid.*, h. 57-58.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ikhlas Medan Krio yang beralamat di Jl. Bengawan III No. 25 Desa Medan Krio Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang .

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

3. Siklus PTK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan upaya untuk mengkaji apa yang terjadi dan telah dihasilkan atau belum tuntas pada langkah upaya sebelumnya.⁶⁵ Hasil refleksi digunakan untuk mengambil langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian. Oleh sebab itu, refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan terhadap pencapaian tujuan tindakan pembelajaran.

Pada dasarnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki karakteristik yaitu:

- a. Bersifat situasional, artinya mencoba mendiagnosis masalah dalam konteks tertentu, dan berupaya menyelesaikannya dalam konteks itu
- b. Adanya kolaborasi-partisipatoris.
- c. *Self-evaluative*, yaitu modifikasi yang dilakukan secara kontiniu yang berjalan secara siklus, dengan tujuan adanya peningkatan pembelajaran.⁶⁶

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Konsep pokok PTK terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).⁶⁷ Setiap siklus

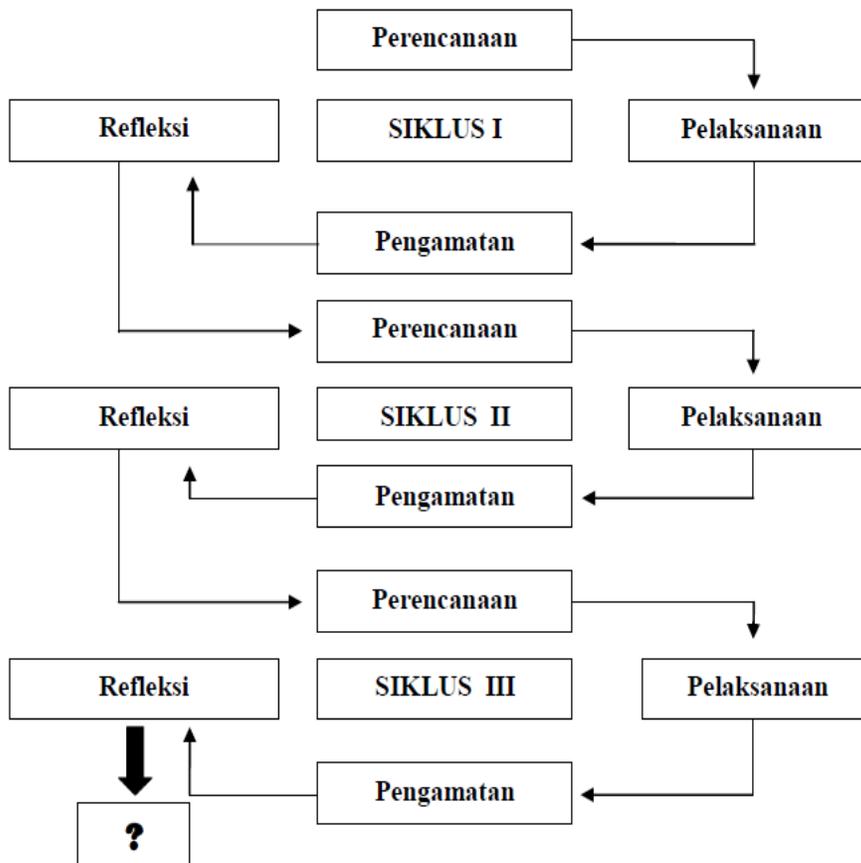
⁶⁵Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2011),h. 100.

⁶⁶*Ibid.*, h. 105.

⁶⁷*Ibid.*, h. 45.

harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 3 siklus telah mencapai harapan maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keberhasilan penelitian melalui siklus ini apabila terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos di RA Al-Ikhlash Medan Krio. Siklus peneliti ini dapat peneliti gambarkan pada gambar berikut ini:

Gambar 02: Alur Penelitian Tindakan Kelas⁶⁸



B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Berkaitan dengan penelitian ini, maka persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) yaitu tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.

⁶⁸Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 18.

2. Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran sebagai sumber belajar dan sarana pendukung lainnya.
3. Mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
 - a. Menyusun dan mempersiapkan pedoman *check list* bagi anak untuk mempermudah peneliti mengetahui kemampuan anak.
 - b. Menyusun dan mempersiapkan tema, bahan dan bentuk berbicara sesuai kegiatan yang akan digunakan untuk mengamati kemampuan anak dalam berbicara.
 - c. Mempersiapkan dokumentasi yang digunakan sebagai bukti bahwa anak telah mengikuti pembelajaran

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal, orang, atau tempat penelitian.⁶⁹ Subjek dalam penelitian ini adalah anak RA Al-Ikhlas Medan Krio yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki, dan 9 orang anak perempuan. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak belajar untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos. Data ini diperoleh melalui hasil pengamatan pada anak. Pada penelitian ini tidak semua anak diturut sertakan, karena sebahagian anak telah memiliki kemampuan berbicara yang cukup baik dan lugas, sehingga anak yang diikutkan sebagai sumber data adalah anak yang belum memiliki kemampuan berbicara dengan baik, sementara anak yang memiliki kemampuan berbicara baik. Adapun anak yang menjadi sumber data anak adalah:

Tabel 01
Sumber Data Anak

⁶⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 109.

NO	Nama Anak	L/P
1	Adinda Apriyani	P
2	Aditya Nabawi Surbakti	L
3	Aura Khairanisa	P
4	Hafizah Yasmin Harahap	P
5	Idelia Khusna Butar-butur	P
6	Muhammad Al-Farizy	L
7	Muhammad Ardi	L
8	Muhammad Faiz	L
9	Muhammad Farel Rizky	L
10	Muhammad Yusri	L
11	Nadira	P
12	Putri Adelia	P
13	Rafi Pratama	P
14	Reihan Aqila Pranata	P
15	Rizky Aditya	P

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembar observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Sumber Data dari guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 02
Sumber Data Guru

Nama Guru	Tugas	Waktu
Supiah, S.Pd.I.	Kolaborator I	24 Jam/Minggu
Siti Amalia, S.Sos. I	Kolaborator II	24 Jam/Minggu

3. Teman Sejawat

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Adapun teman sejawat dalam penelitian ini adalah

Tabel 03

Sumber Data Teman Sejawat

Nama Guru	Tugas	Waktu
Leni Rahmawati, S.Pd.	Teman Sejawat I	24 Jam/Minggu
Sri Wardani, S.Pd.I.	Teman Sejawat II	24 Jam/Minggu

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.⁷⁰ Bagian terpenting dalam penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan sebagian atau keseluruhan elemen yang akan menunjang dan mendukung penelitian. Data yang terkumpul dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu simpulan. Setiap jenis peneliti mempunyai cara atau metode tersendiri untuk pengumpulan data. Hal ini disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Pada PTK, proses pengumpulan data dilakukan observasi, tes, angket, atau wawancara. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi. Teknik observasi adalah upaya merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melingkupinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan

⁷⁰*Ibid.*, h.23.

subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian tindakan.

- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil dokumentasinya dalam bentuk photo untuk menunjukkan bukti autentik.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

Tabel 04
Observasi Kemampuan Berbicara

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat berbicara lancar				Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain				Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami				Dapat menceritakan kembali isi cerita			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
		B	B	S	H	B	B	S	H	B	B	S	H	B	B	S	H
1	Adinda Apriyani																
2	Aditya Nabawi Surbakti																
3	Aura Khairanisa																
4	Hafizah Yasmin Harahap																
5	Idelia Khusna Butar-butur																
6	Muhammad Al-Farizy																
7	Muhammad Ardi																
8	Muhammad Faiz																
9	Muhammad Farel Rizky																
10	Muhammad Yusri																
11	Nadira																

12	Putri Adelia																
13	Rafi Pratama																
14	Reihan Aqila Pranata																
15	Rizky Aditya																

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik.

F. Indikator Kinerja

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila kemampuan berbicara anak telah mengalami peningkatan dan menunjukkan pencapaian sebesar 80% dari 18 anak dengan standart keberhasilan minimal BSH.

G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Data Kuantitatif

Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁷¹

2. Data Kualitatif

Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persentase. Selanjutnya mencari persentase peningkatan peningkatan anak dengan rumus :

⁷¹ Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 45

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

Keterangan

P= Presentase keberhasilan

f= Jumlah anak yang mendapat nilai

n= Jumlah anak.⁷²

H. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Tahapan pada PTK yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).⁷³

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan langsung tema yang akan diajarkan, menyediakan media untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat pada tahap *planning*, yang meliputi langkah pendahuluan, inti, istirahat, dan penutup.

c. Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan persentase. Dalam pelaksanaan observasi guru dibantu oleh pengamat (teman sejawat).

d. Refleksi (*Reflecting*)

⁷²*Ibid.*

⁷³Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Univesitas Terbuka, 2011) h 31.

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mendiskusikan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dari data yang didapat kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dalam tahap berikutnya. Secara rinci penelitian ini disusun dengan langkah-langkah:

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, bahwa kemampuan berbicara anak masih sangat rendah. Hal ini terlihat ketika anak diminta untuk menjawab pertanyaan dan berkomunikasi dengan temannya, anak belum mampu menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih sangat rendah.

2. Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 2) Menyiapkan tema tentang pembelajaran yang dibutuhkan sebagai media belajar.
- 3) Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- 1) Guru menerapkan pembelajaran melalui permainan kotak pos.
- 2) Guru menjelaskan cara permainan kotak pos.
- 3) Anak melakukan pembelajaran melalui permainan kotak pos yang sesuai tema.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran berbicara melalui permainan kotak pos.
- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan
- 3) Memberikan tanda *ceklist* terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini guru menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- 2) sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus kedua. Jika pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos, maka perlu dilanjutkan dengan siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 2) Menyiapkan tema tentang pembelajaran yang dibutuhkan sebagai media belajar.
- 3) Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- 1) Guru menerapkan pembelajaran melalui permainan kotak pos.
- 2) Guru menjelaskan cara permainan kotak pos.
- 3) Anak melakukan pembelajaran melalui permainan kotak pos yang sesuai tema.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran berbicara melalui permainan kotak pos.
- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan
- 3) Memberikan tanda *ceklist* terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini guru menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- 2) sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus ketiga. Apabila pada siklus II belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos, maka perlu dilanjutkan dengan siklus III.

4. Deskripsi Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 2) Menyiapkan tema tentang pembelajaran yang dibutuhkan sebagai media belajar.
- 3) Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- 1) Guru menerapkan pembelajaran melalui permainan kotak pos.
- 2) Guru menjelaskan cara permainan kotak pos.
- 3) Anak melakukan pembelajaran melalui permainan kotak pos.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran berbicara melalui permainan kotak pos.

- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan
- 3) Memberikan tanda *ceklist* terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini guru menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- 2) Apabila pada siklus III belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos, maka perlu dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 05
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Handayani	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Supiah, S.Pd.I.	Kolaborator	Penilai I	24 Jam/Minggu
Leni Rahmawati, S.Pd.	Teman Sejawat	Penilai II	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus

Penggunaan metode yang menarik dalam kegiatan berbicara mempengaruhi ketertarikan anak dalam berbicara, karena metode dapat membantu anak lebih fokus dan mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru. Upaya mengembangkan kemampuan berbicara pada anak yang telah dilakukan guru RA Al-Ikhlas Medan Krio Kecamatan Sunggal yaitu latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kata, mengenal kalimat melalui cerita dan nyanyian, mengenal lambang tulisan, dan pemberian *reward* ketika anak mampu melakukan sesuatu. Proses pengembangan bahasa anak dapat tercapai, apabila diberikan stimulasi yang dapat diupayakan melalui kegiatan.

Berdasarkan pengamatan awal di RA Al-Ikhlas Medan Krio Kecamatan Sunggal, menunjukkan bahwa berbicara yang tidak menggunakan metode membuat anak lebih tertarik dalam proses belajar. Akan tetapi, pembelajaran berbicara yang tidak dapat membantu dan menarik perhatian anak mengakibatkan anak bermain sendiri dengan temannya tanpa memperhatikan guru. Momen bermain inilah yang kemudian dijadikan metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio Sunggal. Pada kegiatan berbicara melalui permainan tebak kata anak tidak memberikan respon yang positif, kecuali hanya sebahagian kecil. Hal inilah menjadi landasan dilakukan penelitian ini, dasar ini menjadi dasar pra siklus dalam penelitian ini mengenai kemampuan anak berbicara sebelum menggunakan permainan kotak pos. Hasil observasi awal atau pada pra siklus ini dapat peneliti tuangkan pada tabel berikut ini:

Tabel 06.
Hasil Observasi Pra Siklus

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat berbicara lancar				Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain				Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami				Dapat menceritakan kembali isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adinda Apriyani			√		√				√				√			
2	Aditya Nabawi Surbakti		√				√			√				√			
3	Aura Khairanisa	√				√				√				√			
4	Hafizah Yasmin Harahap				√			√					√				√
5	Idelia Khusna Butar-butur		√				√			√				√			
6	Muhammad Al-Farizy	√				√				√						√	
7	Muhammad Ardi		√				√			√				√			
8	Muhammad Faiz		√				√			√				√			
9	Muhammad Farel Rizky				√			√					√			√	
10	Muhammad Yusri			√		√				√						√	
11	Nadira	√				√				√				√			
12	Putri Adelia		√				√			√				√			
13	Rafi Pratama			√		√				√				√			
14	Reihan Aqila Pranata	√				√				√				√			
15	Rizky Aditya	√					√			√				√			

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik.

Tabel 07
Kemampuan Berbicara Anak Pada Pra Siklus

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	5	5	3	2	5
		33,3 %	33,3 %	20%	13,4%	33,4%
2	Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain	7	6	2	0	2
		46,7%	40 %	13,3%	0%	13,3%
3	Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami	10	3	2	0	2
		66,7%	20 %	13,3%	0 %	13,3%
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	11	3	1	0	1
		73,3%	20 %	6,7%	0%	6,7%

Rumus Data Kuantitatif

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

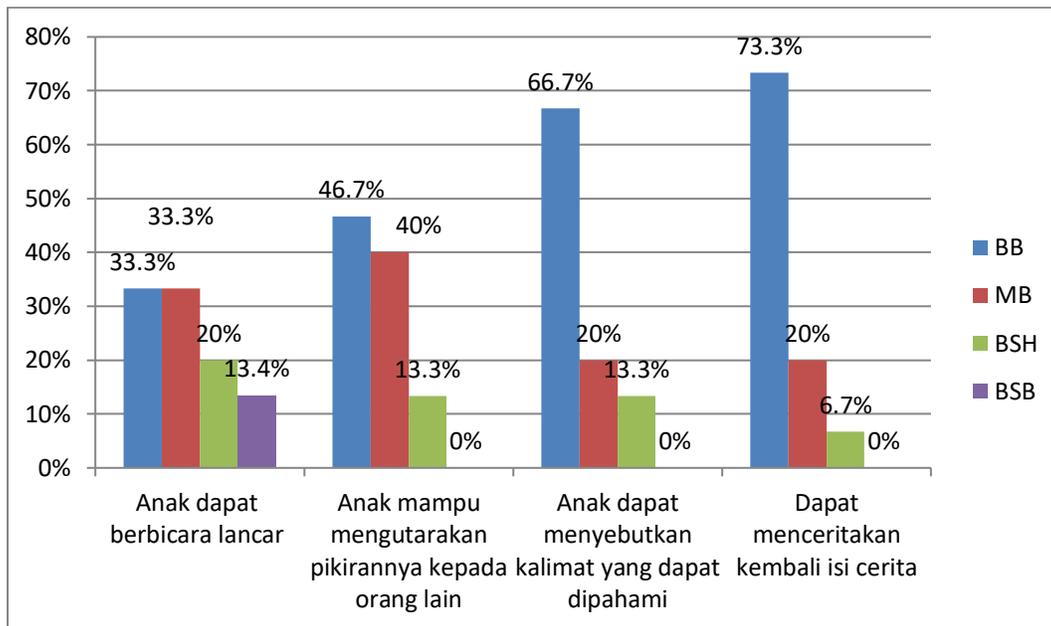
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 01
Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan hasil observasi dan deskripsi data pada pra siklus tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, bahwa.

1. Anak dapat berbicara lancar, ada 5 anak belum berkembang atau 33,3%, 5 anak mulai berkembang atau 33,3%, 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 20%, dan 2 anak yang berkembang sangat baik atau 13,4%.
2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang belum berkembang ada 7 anak atau 46,7%, mulai berkembang ada 6 anak atau 40%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 13,3%, berkembang sangat baik tidak ada atau 0%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang belum berkembang sebanyak 10 anak atau 66,7%, mulai berkembang 3 anak atau 20%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 13,3%, dan berkembang sangat baik tidak ada atau 0%.
4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang belum berkembang sebanyak 11 anak atau 73,3%, mulai berkembang 3 anak atau 20%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 6,7%, dan berkembang sangat baik tidak ada atau 0%.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu BSH dan BSB adalah:

Tabel 08
Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Pra Siklus

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	3	2	5
		20%	13,4%	33,4%
2	Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain	2	0	2
		13,3%	0%	13,3%
3	Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami	2	0	2
		13,3%	0 %	13,3%
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	1	0	1
		6,7%	0%	6,7%
Rata-Rata 16,7%				

Berdasarkan analisis data pra siklus tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlis Medan Krio berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

1. Anak dapat berbicara lancar, 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 20%, dan 2 anak yang berkembang sangat baik atau 13,4%, jumlah seluruhnya ada 5 anak atau 33,4%.
2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 13,3%, berkembang sangat baik tidak ada atau 0%, jumlah seluruhnya ada 2 anak atau 13,3%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 13,3%, dan berkembang sangat baik tidak ada atau 0%, jumlah seluruhnya ada 2 anak atau 13,3%.

4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau 6,7%, dan berkembang sangat baik tidak ada atau 0%, jumlah seluruhnya ada 1 anak atau 6,7%.

Berdasarkan hasil analisis observasi awal, kemampuan berbicara pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB dapat diperoleh rata-ratanya adalah 16,7%. Hal ini menunjukkan kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio masih sangat 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 Al-Ikhlas Medan Krio untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kemampuan berbicara anak.

B. Deskripsi Penelitian Siklus I

Proses penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus I dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 25-29 September 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus 1 ini adalah lingkunganku dengan sub tema rumah, sedangkan tema spesifiknya adalah Rumah ibadah, Rumah tinggal, Rumah makan, rumah sakit, dan rumah adat. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. 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 RKH, 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 koin dan gambar sesuai tema dan tema spesifiknya .

- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi.
- h. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos.

2. Pelaksanaan

a. RKH hari Ke 1/ Senin 25 September 2017

Tema: Lingkungan dan subtema rumah, dan tema spesifiknya rumah ibadah.

Kegiatan perbaikan: Bermain Kotak pos tentang nama-nama rumah Ibadah.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menghafal Surah An- Naas
- 3) Mewarnai 5 gambar rumah ibadah.
- 4) Guru mendemonstrasikan berbicara tentang gambar rumah ibadah
- 5) Guru member penjelasan tentang cara berbicara pada anak
- 6) Anak berbicara tentang fungsi rumah ibadah.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain kotak pos tentang nama-nama rumah ibadah.
- 8) Istirahat.
- 9) Menghafal do`a masuk dan keluar masjid
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan hari ini dan esok hari
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

b. RKH hari Ke 2/ Selasa 26 September 2017

Tema: Lingkungan dan subtema rumah, dan tema spesifiknya rumah tinggal.

Kegiatan perbaikan: Bermain kotak pos tentang benda-benda isi rumah.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Bercerita tentang rumahku.
- 3) Menciptakan bentuk rumah dari balok.
- 4) Guru mendemonstrasikan berbicara dengan gambar sesuai tema spesifik pada anak
- 5) Guru menjelaskan hal-hal apa saja yang akan dibicarakan sesuai tema
- 6) Anak bermain kotak pos tentang benda-benda isi rumah.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain kotak pos.
- 8) Istirahat.
- 9) Bermain Tikus dan Kucing
- 10) Bernyanyi lagu rumahku
- 11) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 12) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. RKH hari Ke 3/ Rabu 27 September 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema rumah, dan tema spesifiknya rumah makan.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan kotak pos tentang rumah makan

Langkah-Langkah Kegiatan.

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Terbiasa bersedekah.
- 3) Membuat gambar rumah makan dengan tehnik mozaik.
- 4) Melipat kertas bentuk gelas
- 5) Guru mendemonstrasikan permainan kotak pos dihadapan anak-anak
- 6) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan di rumah makan dengan gambar
- 7) Anak melakukan permainan kotak pos tentang rumah makan
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat melakukan permainan kotak pos tentang rumah makan.
- 9) Istirahat.

- 10) Menceritakan pengalaman saat makan di rumah makan bersama keluarga
- 11) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 12) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang.

d. RKH hari Ke 4/ Kamis 28 September 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema rumah, dan tema spesifiknya rumah Sakit.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan kotak pos tentang rumah sakit

Langkah-Langkah Kegiatan.

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a.
- 2) Meloncat dari ketinggian 40 cm.
- 3) Mewarnai gambar anak sedang berobat kedokter.
- 4) Menghubungkan titik-titik menjadi gambar suntik
- 5) Guru menjelaskan tentang apa saja yang ada di rumah sakit
- 6) Anak melakukan permainan kotak pos tentang rumahsakit.
- 7) Istirahat.
- 8) Menyebutkan kalimat toyyibah” *Innalillahi wa inna Ilahi rojiun*”
- 9) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 10) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang.

e. RKH hari Ke 5/ Jumat 29 September 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema rumah, dan tema spesifiknya rumah adat.

Kegiatan perbaikan: Mengenal adat-adat Indonesia melalui permainan kotak pos.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama.
- 2) Mengekspresikan iringan lagu daerah
- 3) Mewarnai gambar rumah adat
- 4) Menggunting zig zag pola rumah adat
- 5) Guru mendemonstrasikan permainan kotak pos tentang rumah adat
- 6) Guru menjelaskan hal-hal apa saja yang ada di rumah adat
- 7) Melakukan permainan kotak pos mengenal adat-adat di Indonesia.
- 8) Istirahat.

- 9) Menggambar bebas rumah adat melayu
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain kotak pos, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus I ini adalah:

Tabel 09.
Hasil Observasi Siklus I

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat berbicara lancar				Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain				Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami				Dapat menceritakan kembali isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adinda Apriyani		√				√				√					√	
2	Aditya Nabawi Surbakti			√			√						√			√	
3	Aura Khairanisa		√				√			√						√	
4	Hafizah Yasmin Harahap	√				√			√					√			
5	Idelia Khusna Butar-butur			√		√			√							√	
6	Muhammad Al-Farizy				√			√				√					√
7	Muhammad Ardi	√				√			√				√				
8	Muhammad Faiz			√			√			√				√			
9	Muhammad Farel Rizky	√				√			√				√				
10	Muhammad Yusri		√			√			√							√	
11	Nadira				√			√				√					√
12	Putri Adelia	√				√			√				√				
13	Rafi Pratama		√			√			√							√	
14	Reihan Aqila Pranata	√				√			√				√				
15	Rizky Aditya		√			√			√							√	

Keterangan:

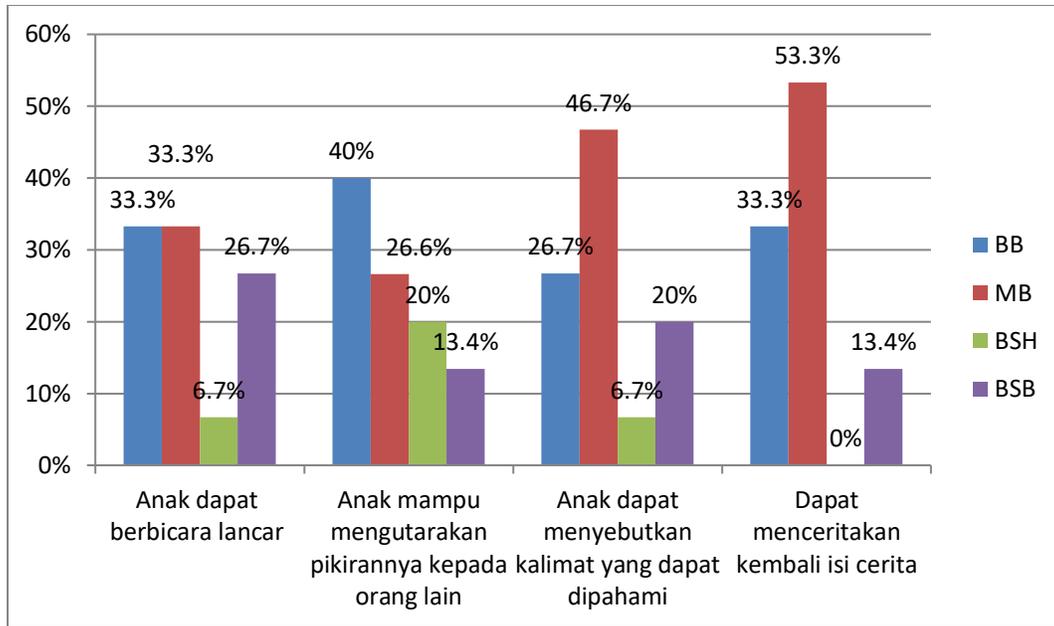
BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik.

Tabel 10
Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	5	5	1	4	5
		33,3%	33,3%	6,7%	26,7%	33,4%
2	Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain	6	4	3	2	5
		40%	26,6%	20%	13,4%	33,4%
3	Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami	4	7	1	3	4
		26,7%	46,7%	6,7%	20%	26,7%
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	5	8	0	2	2
		33,3%	53,3%	0%	13,4%	13,4%

Grafik 02
Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I



Berdasarkan hasil observasi dan deskripsi data pada siklus I tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, bahwa.

1. Anak dapat berbicara lancar, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%.
2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang belum berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang belum berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, mulai berkembang terdapat 7 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 46,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%.
4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, mulai berkembang terdapat 8 anak atau apabila

dipersentasekan sebesar 53,3%, berkembang sesuai harapan tidak ada atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu BSH dan BSB adalah:

Tabel 11
Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	1	4	5
		6,7%	26,7%	33,4%
2	Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain	3	2	5
		20%	13,4%	33,4%
3	Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami	1	3	4
		6,7%	20%	26,7%
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	0	2	2
		0%	13,4%	13,4%
Rata-Rata 26,7%				

Berdasarkan analisis data pada siklus I tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

1. Anak dapat berbicara lancar, 1 anak yang berkembang sesuai harapan atau 6.7%, dan 4 anak yang berkembang sangat baik atau 26,7%, jumlah seluruhnya ada 5 anak atau 33,4%.

2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, berkembang sangat baik ada 2 anak atau 13,4%, jumlah seluruhnya ada 5 anak atau 33,4%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau 6,7%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%, jumlah seluruhnya ada 4 anak atau 26,7%.
4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang berkembang sesuai harapan tidak ada atau 0%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 13,4%, jumlah seluruhnya ada 2 anak atau 13,4%.

Berdasarkan hasil analisis dari hasil observasi pada siklus I, kemampuan berbicara pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB dapat diperoleh rata-ratanya adalah 26,7% atau terjadi kenaikan sebesar 10% dari sebelum dilakukan penelitian. Hal ini menunjukkan kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio pada siklus I ini 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 I ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- a. Kekuatan
 - 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 - 2) Berbicara anak disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
 - 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan anak secara mandiri, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan imajinasi dan daya ingat anak-anak sambil bermain.
- b. Kelemahan
 - 1) Anak belum banyak mengingat penjelasan guru tentang tema yang diajarkan, sehingga anak masih suka terdiam dan malu-malu.
 - 2) Anak masih sulit berbicara mengutarakan huruf yang akan diberikan dan menjawab huruf yang diminta teman lainnya.

- 3) Anak masih lebih terfokus pada permainan dari pada mengutarakan kata yang diminta temannya.
- 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 II

Proses penelitian pada siklus II ini sama dengan siklus 1 terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus II dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 02-06 Oktober 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus 2 ini adalah lingkunganku dengan sub tema sekolahku, sedangkan tema spesifiknya adalah fungsi sekolah, gedung sekolah, ruangan yang ada di sekolah, peralatan di sekolah, dan tata tertib di sekolah. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan siklus I
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus II.
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran yaitu lingkunganku dengan sub tema sekolahku.
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, 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 media gambar dan koin sesuai dengan tema dan tema spesifik.
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi.

- h. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan berbicara anak.

2. Pelaksanaan

a. RKH hari Ke 1/ Senin 02 Oktober 2017

Tema lingkunganku dan sub tema sekolahku, dan tema spesifiknya fungsi sekolah.

Kegiatan perbaikan: Bermain kotak pos tentang sekolah

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Menghafal do`a sebelum dan sesudah belajar
- 4) Mengerjakan maze pergi ke sekolah.
- 5) Menggambar bebas dengan pipet.
- 6) Guru mendemonstrasikan permainan kotak pos dihadapan anak-anak
- 7) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang fungsi sekolah dengan gambar.
- 8) Melakukan permainan kotak pos tentang fungsi sekolah
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat melakukan permainan kotak pos
- 10) Istirahat
- 11) Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang sekolah.
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Berdo`a pulang dan salam

b. RKH hari Ke 2/ Selasa 03 Oktober 2017

Tema lingkunganku dan sub tema sekolahku, dan tema spesifiknya gedung sekolah.

Kegiatan perbaikan: Melalui permainan kotak pos tentang gedung sekolah

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya

- 4) Mewarnai gambar gedung sekolah.
- 5) Mewarnai gedung sekolah dengan kardus dan cat
- 6) Guru mendemonstrasikan kembali permainan kotak pos dihadapan anak-anak
- 7) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang gedung sekolah.
- 8) Anak melakukan permainan kotak pos sesuai tema spesifiknya.
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat melakukan permainan kotak pos
- 10) Istirahat
- 11) Menghafal hadis menuntut ilmu dari buaian hingga ke liang lahat
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Berdo`a pulang dan salam.

c. RKH hari Ke 3/ Rabu 04 Oktober 2017

Tema lingkunganku dan sub tema sekolahku, dan tema spesifiknya ruangan yang ada di sekolah.

Kegiatan perbaikan: Melalui permainan kotak pos menyebutkan ruangan yang ada di sekolah

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdo`a dan memberi salam.
- 3) Menyebutkan fungsi ruangan-ruangan di sekitar sekolah
- 4) Menyebutkan dan menghitung jumlah benda yang ada di sekolah
- 5) Bermain dadu di lapangan
- 6) Guru mendemonstrasikan permainan kotak pos dihadapan anak-anak
- 7) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang ruangan-ruangan yang ada di sekolah.
- 8) Anak melakukan permainan kotak pos tentang ruangan-ruangan yang ada di sekolah.

- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat melakukan permainan kotak pos
- 10) Istirahat
- 11) Kalimat Toyyibah *Allahu akbar*
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Berdo`a pulang dan salam

d. RKH hari Ke 4/ Kamis 05 Oktober 2017

Tema lingkunganku dan sub tema sekolahku, dan tema spesifiknya orang-orang yang ada di sekolah.

Kegiatan perbaikan: Bermain kotak pos tentang benda-benda peralatan belajar

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Sikap menghormati guru
- 4) Mengekspresikan gerakan kepala dengan irama lagu selamat pagi guruku.
- 5) Mewarnai gambar guru yang sedang berada di sekolah.
- 6) Guru mendemonstrasikan permainan kotak pos dihadapan anak-anak
- 7) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan sesuai tema.
- 8) Anak melakukan permainan kotak pos tentang benda-benda peralatan belajar.
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat melakukan permainan kotak pos
- 10) Istirahat
- 11) Bermain peran guruku yang baik hati
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan

e. RKH hari Ke 5/ Jumat 06 Oktober 2017

Tema lingkunganku dan sub tema sekolahku, dan tema spesifiknya tata tertib di sekolah.

Kegiatan perbaikan: Bermain kotak pos tentang tata tertib di sekolah

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.

- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Membedakan milik sendiri dan orang lain
- 4) Membedakan bentuk benda berdasarkan jumlah
- 5) Menciptakan bentuk papan tulis dari kepingan geometri
- 6) Guru mendemonstrasikan permainan kotak pos dihadapan anak-anak
- 7) Guru menjelaskan tentang apa saja yang akan dibicarakan sesuai tema.
- 8) Anak melakukan permainan kotak pos tentang tata tertib di sekolah
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat melakukan permainan kotak pos
- 10) Istirahat
- 11) Menghitung jumlah peralatan belajar yang disediakan guru.
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Berdo`a pulang dan salam.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran berbicara melalui permainan kotak pos, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Hasil pengamatan pada siklus II adalah:

Tabel 12.
Hasil Observasi Siklus II

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat berbicara lancar				Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain				Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami				Dapat menceritakan kembali isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adinda Apriyani				√				√				√				√
2	Aditya Nabawi Surbakti				√				√				√				√
3	Aura Khairanisa		√					√				√					√
4	Hafizah Yasmin Harahap	√				√			√				√				
5	Idelia Khusna Butar-butar				√				√				√				√
6	Muhammad Al-Farizy				√				√				√				√
7	Muhammad Ardi		√				√			√					√		

8	Muhammad Faiz		√			√			√			√	
9	Muhammad Farel Rizky	√			√			√				√	
10	Muhammad Yusri		√		√			√				√	
11	Nadira			√			√			√			√
12	Putri Adelia		√		√			√				√	
13	Rafi Pratama			√			√			√			√
14	Reihan Aqila Pranata		√		√			√			√		
15	Rizky Aditya			√		√			√			√	

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik.

Tabel 13
Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	2	5	2	6	8
		13,3%	33,3%	13,4%	40%	53,4%
2	Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain	2	4	1	8	9
		13,3%	26,7%	6,7%	53,3%	60%
3	Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat	2	4	3	6	9
		13,4%	26,6%	20%	40%	60%

	dipahami					
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	3	5	4	3	7
		20%	33,3%	26,7%	20%	46,7%

Rumus Data Kuantitatif

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

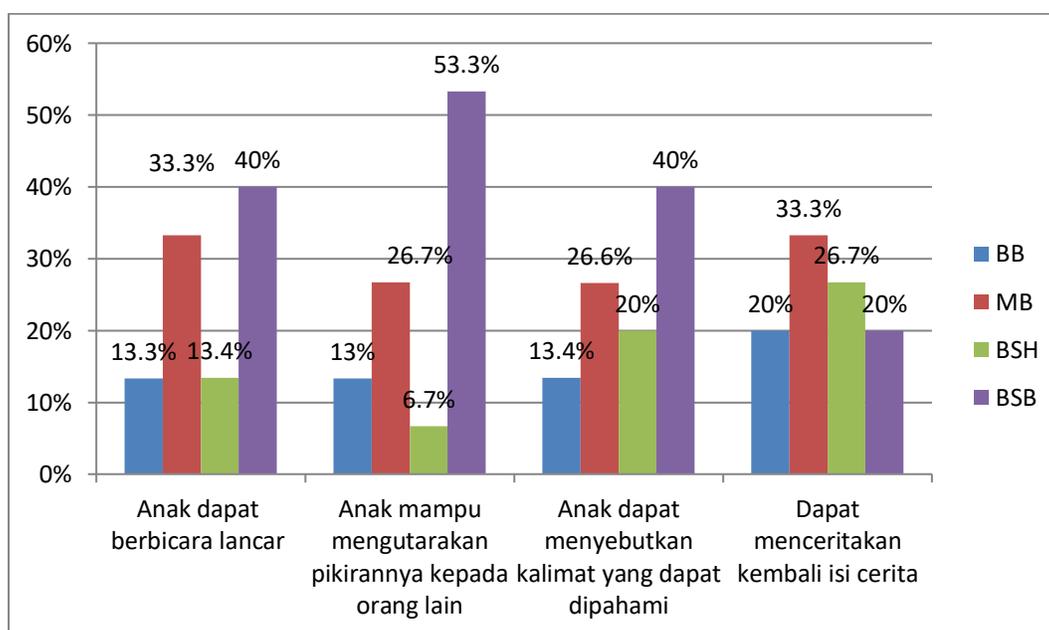
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 03
Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II



Berdasarkan hasil observasi dan deskripsi data pada siklus II tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, bahwa.

1. Anak dapat berbicara lancar, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila

dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%.

2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%.
4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang belum berkembang terdapat 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu BSH dan BSB adalah:

Tabel 14
Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	2	6	8
		13,4%	40%	53,4%
2	Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain	1	8	9
		6,7%	53,3%	60%
3	Anak dapat	3	6	9

	menyebutkan kalimat yang dapat dipahami	20%	40%	60%
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	4	3	7
		26,7%	20%	46,7%
Rata-Rata 55,1%				

Berdasarkan analisis data pada siklus II tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

1. Anak dapat berbicara lancar, 2 anak yang berkembang sesuai harapan atau 13,4%, dan 6 anak yang berkembang sangat baik atau 40%, jumlah seluruhnya ada 8 anak atau 53,4%.
2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 6,7%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 53,3%, jumlah seluruhnya ada 9 anak atau 60%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%, jumlah seluruhnya ada 9 anak atau 60%.
4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang berkembang sesuai harapan tidak ada 4 anak atau 26,7%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%, jumlah seluruhnya ada 7 anak atau 46,7%.

Berdasarkan hasil analisis dari hasil observasi pada siklus II, kemampuan berbicara pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB dapat diperoleh rata-ratanya adalah 55,1% atau terjadi kenaikan dari siklus sebelumnya sebesar 28,4%. Hal ini menunjukkan kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio pada siklus II ini terjadi peningkatan dalam kategori sedang atau berada di pertengahan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan.

4. Refleksi

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

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- 2) Berbicara anak disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan anak secara mandiri, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan sesuai cerita anak masing-masing.

b. Kelemahan

- 1) Sebahagian anak belum memiliki perbendaharaan kata dalam melakukan permainan kotak pos, anak masih suka terdiam dan malu-malu.
- 2) Sebahagian anak masih sulit berbicara karena imajinasi anak belum terarah.

c. Tindakan perbaikan

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

D. Deskripsi Penelitian Siklus III

Proses penelitian pada siklus III ini sama dengan siklus I dan siklus II terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus III dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 09-13 Oktober 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus III ini adalah lingkunganku dengan sub tema lingkungan sekitarku, sedangkan tema spesifiknya adalah warung, pasar tradisional, sawah, jalan dan kebun. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus ketiga ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan siklus II
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus III.
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran yaitu lingkunganku dengan sub tema lingkungan sekitarku.

- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran berupa koin dan media gambar sesuai dengan tema spesifik
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran sesuai tema dan tema spesifik.
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi
- h. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan berbicara anak.

2. Pelaksanaan

a. RKH hari Ke 1/ Senin 09 Oktober 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema lingkungan sekitarku, dan tema spesifiknya warung.

Kegiatan perbaikan: Menyebutkan nama-nama benda yang ada di warung melalui permainan kotak pos

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menghafal Surah Al-Ashr.
- 3) Bercerita tentang membantu Ibu belanja di warung
- 4) Menciptakan bentuk warung dari bentuk-bentuk geometri
- 5) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang warung
- 6) Anak melakukan permainan kotak pos tentang warung.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat proses pembelajaran berlangsung.
- 8) Istirahat.
- 9) Mendengarkan dan menceritakan kembali akibat jajan sembarangan.
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

b. RKH hari Ke 2/ Selasa 10 Oktober 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema lingkungan sekitarku, dan tema spesifiknya pasar tradisional.

Kegiatan perbaikan: Bermain kotak pos menyebutkan nama-nama benda yang ada di jual di pasar.

Langkah-langkah kegiatan.

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menceritakan pengalaman ikut ibu berbelanja ke pasar tradisional
- 3) Bermain lego membentuk kios-kios kecil seperti di pasar
- 4) Membuat gambar gerobak.
- 5) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang pasar tradisional.
- 6) Anak melakukan permainan kotak pos tentang pasar tradisonal.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat proses pembelajaran berlangsung.
- 8) Istirahat.
- 9) Bernyanyi tentang pasar
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. RKH hari Ke 3/ Rabu 11 Oktober 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema lingkungan sekitarku, dan tema spesifiknya sawah.

Kegiatan perbaikan: bermain kotak pos menyebutkan benda yang ada di sawah

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Senam fantasi menirukan gerakan pak tani mencangkul di sawah.
- 3) Mewarnai gambar pemandangan sawah.
- 4) Menganyam membentuk topi pak tani.
- 5) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang sawah.
- 6) Anak melakukan permainan kotak pos menyebutkan benda yang ada di sawah.

- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat proses pembelajaran berlangsung
- 8) Istirahat.
- 9) Menimbang hasil panen
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

d. RKH hari Ke 4/ Kamis 12 Oktober 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema lingkungan sekitarku, dan tema spesifiknya jalan.

Kegiatan perbaikan: menyebutkan nama-nama benda dan alat yang digunakan untuk membuat jalan melalui permainan kotak pos

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Mengukur panjang jalan sekolah dengan langkah.
- 3) Membuat gambar jalan dengan teknik kolase dari pasir.
- 4) Menyebutkan nama jalan menuju ke rumah
- 5) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang jalan.
- 6) Anak melakukan permainan kotak pos menyebutkan nama-nama benda dan alat yang digunakan untuk membuat jalan.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat proses pembelajaran berlangsung
- 8) Istirahat.
- 9) Menuliskan kalimat "Jauh berjalan banyak dilihat"
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

e. RKH hari Ke 5/ Jumat 13 Oktober 2017

Tema: Lingkunganku dan subtema lingkungan sekitarku, dan tema spesifiknya kebun.

Kegiatan perbaikan: Bermain kotak pos menyebutkan buah-buahan yang ditanam di kebun.

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Bernyanyi lagu kebunku
- 3) Membuat gambar buah pepaya dengan teknik kolase
- 4) Menghitung jumlah hasil panen jagung dari kebun
- 5) Guru menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang akan dibicarakan tentang kebun.
- 6) Anak melakukan permainan kotak pos menyebutkan nama buah-buahan yang ditanam di kebun.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat proses pembelajaran berlangsung
- 8) Istirahat.
- 9) Menyiram tanaman.
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain kotak pos berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus III ini adalah:

Tabel 15.
Hasil Observasi Siklus III

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat berbicara lancar				Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain				Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami				Dapat menceritakan kembali isi cerita			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adinda Apriyani				√				√				√				√
2	Aditya Nabawi Surbakti				√				√				√				√
3	Aura Khairanisa				√				√				√				√
4	Hafizah Yasmin Harahap				√				√				√				√
5	Idelia Khusna Butar-butur				√				√			√				√	

6	Muhammad Al-Farizy			√			√			√			√
7	Muhammad Ardi			√		√			√				√
8	Muhammad Faiz			√			√			√			√
9	Muhammad Farel Rizky	√			√			√			√		
10	Muhammad Yusri			√			√			√			√
11	Nadira			√			√			√			√
12	Putri Adelia		√			√			√			√	
13	Rafi Pratama			√			√			√			√
14	Reihan Aqila Pranata			√			√			√			√
15	Rizky Aditya			√			√			√			√

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik.

Tabel 16
Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus III

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	1	1	0	13	13
		6,7%	6,7%	0%	86,6%	86,6%
2	Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain	1	1	1	12	13
		6,7%	6,7%	6,6%	80%	86,6%

3	Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami	1	1	2	11	13
		6,7%	6,7%	13,3%	73,3%	86,6%
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	1	1	3	10	13
		6,7%	6,7%	20%	66,6%	86,6%

Rumus Data Kuantitatif

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

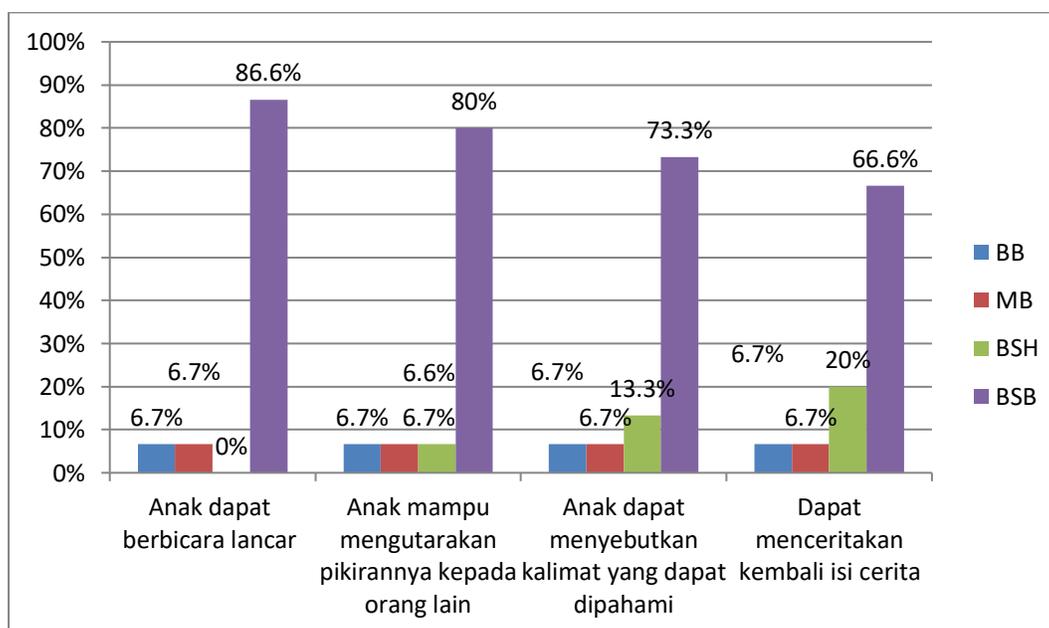
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 04
Kondisi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus III



Berdasarkan hasil observasi dan deskripsi data pada siklus III tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlal Medan Krio, bahwa.

1. Anak dapat berbicara lancar, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sesuai harapan tidak ada atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sangat baik 13 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 86,6%.
2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,6%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sangat baik 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 73,3%.
4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 10 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,6%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu BSH dan BSB adalah:

Tabel 17
Rata-Rata Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus III

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat berbicara lancar	0	13	13
		0%	86,6%	86,6%
2	Anak mampu mengutarakan	1	12	13
		6,6%	80%	86,6%

	pikirannya kepada orang lain			
3	Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami	2	11	13
		13,3%	73,3%	86,6%
4	Dapat menceritakan kembali isi cerita	3	10	13
		20%	66,6%	86,6%
Rata-Rata 86,6%				

Berdasarkan analisis data pada siklus III tentang kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

1. Anak dapat berbicara lancar, tidak ada anak yang berkembang sesuai harapan atau 0%, dan 13 anak yang berkembang sangat baik atau 86,6%, jumlah seluruhnya ada 13 anak atau 86,6%.
2. Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 6,6%, berkembang sangat baik ada 12 anak atau 80%, jumlah seluruhnya ada 13 anak atau 86,6%.
3. Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 13,3%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 73,3%, jumlah seluruhnya ada 13 anak atau 86,6%.
4. Dapat menceritakan kembali isi cerita, yang berkembang sesuai harapan tidak ada 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 66,6%, jumlah seluruhnya ada 13 anak atau 86,6%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, diketahui bahwa kemampuan berbicara pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB dapat diperoleh rata-ratanya adalah 86,6% yang menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 31,5% dari siklus sebelumnya atau siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak RA Al-Ikhlas Medan Krio dalam kategori sangat baik.

4. Refleksi

Keberhasilan yang terjadi pada siklus III ini adalah:

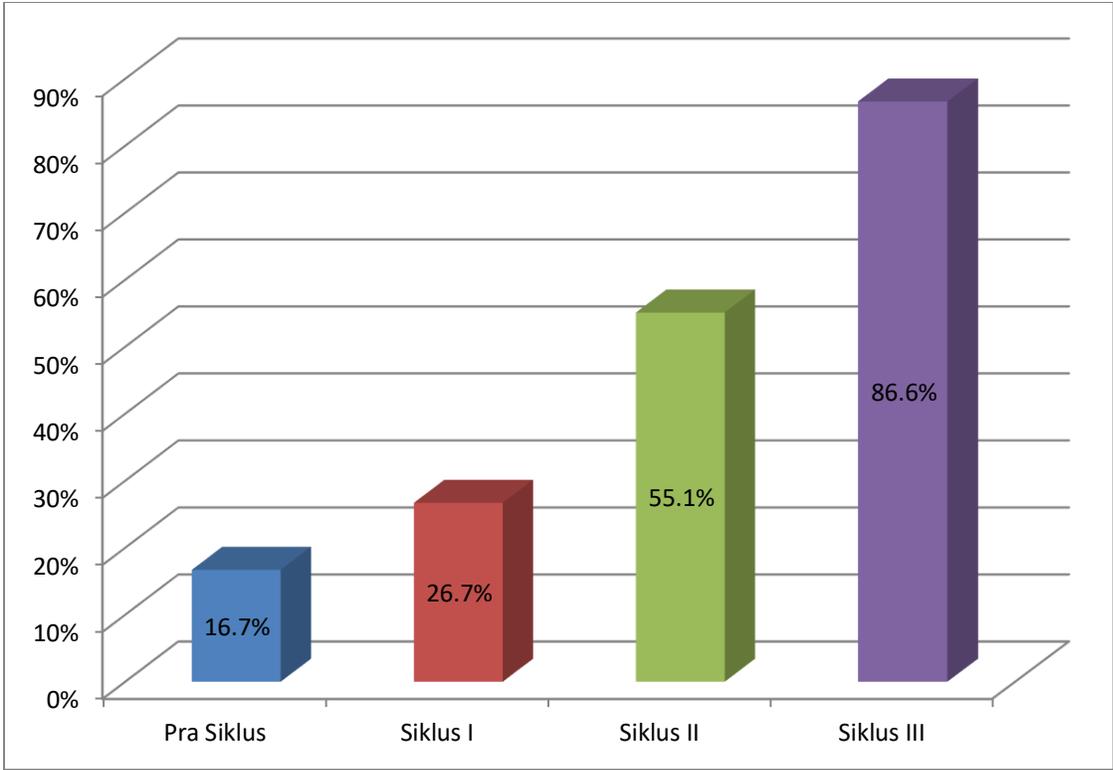
- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- b. Berbicara anak disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan anak secara mandiri, sehingga anak dapat melakukan sesuai keinginan anak masing-masing.

E. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan adalah BSH dan BSB, maka dapat diketahui peningkatan keberhasilan kemampuan berbicara pada anak melalui permainan kotak pos yaitu 10% dari pra siklus ke siklus I, selanjutnya dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 28,4%, kemudian dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 31,5%. Hasil rata-rata kelas pada pra siklus adalah 16,7%, selanjutnya pada siklus I 26,7%, kemudian pada siklus II 55,1%, dan pada siklus III sebesar 86,6%, sekaligus menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil dilakukan. Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah:

Grafik 05

Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak RA Al-Ikhlas Medan Krio Melalui Permainan Kotak Pos



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan Kotak Pos pada anak RA Al-Ikhlas Medan Krio dapat ditingkatkan dan berhasil dilakukan hingga mencapai rata-rata secara keseluruhan sebesar 86,6% dengan predikat sangat baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Peningkatan kemampuan berbicara pada anak melalui permainan kotak pos yaitu 10% dari pra siklus ke siklus I, selanjutnya dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 28,4%, kemudian dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 31,5%. Berdasarkan ketentuan keberhasilan anak adalah BSH dan BSB maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 16,7%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 26,7%, pada siklus II terjadi peningkkatan dengan rata-rata, 55,1%, selanjutnya pada siklus III rata-rata yang diperoleh anak adalah 86,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui permainan Kotak Pos dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini.

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Perlu ada metode lainnya yang dapat dilakukan bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran pada aspek berbicara anak.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Al-Ikhlas Medan Krio Sunggal.

2. Bagi Lembaga

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

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kegiatan berbicara melalui permainan kotak pos dapat juga mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, serta anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal banyak kata dan kalimat-kalimat baru, oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat melakukannya.
- b. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyanto. 2008. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alwi. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azies dan A. Qadir, Alwasilah. 2009. *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktik*. Bandung: Rosdakarya.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Univesitas Terbuka.
- Dhieni, Nurbian, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryadi, dan Zamzami. 2008. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Hendrikus, Dori Wuwur. 2008. *Retorika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak*, Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa. Jakarta: Erlangga.
- [http://Jurnal Bahasa ILM, or, id/archives /2017/ 7/ 22/ /16.17 wib/Linguistik Terapan](http://Jurnal Bahasa ILM, or, id/archives /2017/ 7/ 22/ /16.17 wib/Linguistik Terapan, Lilik Sulistiyawati), Lilik Sulistiyawati.
- Januardi. 2009. *Mengenang Permainan Rakyat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kamtini & Tanjung, Husni Wardi. 2008. *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

- Lee, Rosegrant. 2010. *Reaching Potential: Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Whashington D.C: NAEYC.
- Markam, Muhammad. 2009. *Alat Permainan & Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Mustakim, Nur. 2008. *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Novia, Tantri. 2009. *Teori dan Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nuh, Mohammad. 2015. *Undang-Undang No. 146*. Jakarta: Kemendikbud
- Nurgiyantoro, Burhan. 2008. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Oktarina. 2009. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Radjawali Press.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Berbicara dan Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satya. Wira Indra. 2008. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Suhartono. 2008. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono. Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sumantri. 2008. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Supartini. 2010. *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika*. Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pergantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Suyanto, Slamet. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarigan, dkk. 2009. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: PTK.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2010. *Mainan dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tiel, Julia Maria Van. 2008. *Anakku Terlambat Berbicara*. Jakarta: Prenada.
- Tim. 2008. *Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Yus, Anita. 2010. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I
RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO SUNGGAL KABUPATEN DELI SERDANG

Nama RA : AL-IKHLAS

Alamat : Jl. Bengawan III No. 25 Desa Medan Krio Kec. Sunggal.

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 25 September 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Rumah/ Rumah Ibadah
II	Selasa, 26 September 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Rumah/ Rumah Tinggal
III	Rabu, 27 September 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Rumah/ Rumah Makan
IV	Kamis, 28 September 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Rumah/ Rumah Sakit
V	Jumat, 29 September 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Rumah/ Rumah Adat

Mengetahui

Kepala RA Al-Ikhlās

Kolaborator

Peneliti

Supiah, S.Pd.I.

Supiah, S.Pd.I.

Handayani

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II

RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO SUNGGAL KABUPATEN DELI SERDANG

Nama RA : AL-IKHLAS

Alamat : Jl. Bengawan III No. 25 Desa Medan Krio Kec. Sunggal.

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 02 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Sekolahku/ Fungsi Sekolah
II	Selasa, 03 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Sekolahku/ Gedung Sekolah
III	Rabu, 04 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Sekolahku/ Ruangan yang ada di sekolah
IV	Kamis, 05 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Sekolahku/ Peralatan Sekolah
V	Jumat, 06 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Sekolahku/ Tata Tertib di sekolah

Mengetahui

Kepala RA Al-Ikhlas

Kolaborator

Peneliti

Supiah, S.Pd.I.

Supiah, S.Pd.I.

Handayani

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS III
RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO SUNGGAL KABUPATEN DELI SERDANG

Nama RA : AL-IKHLAS

Alamat : Jl. Bengawan III No. 25 Desa Medan Krio Kec. Sunggal.

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 09 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Lingkungan Sekitarku/ Warung
II	Selasa, 10 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Lingkungan Sekitarku/ Pasar Tradisional
III	Rabu, 11 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Lingkungan Sekitarku/ Sawah
IV	Kamis, 12 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Lingkungan Sekitarku/ Jalan
V	Jumat, 13 Oktober 2017	08.00-11.00 WIB	Lingkunganku/ Lingkungan Sekitarku/ Kebun

Mengetahui

Kepala RA Al-Ikhlash

Kolaborator

Peneliti

Supiah, S.Pd.I.

Supiah, S.Pd.I.

Handayani

RANCANGAN SIKLUS I

Siklus : I
Tema : Lingkungan
Kelompok : B
Tujuan Perbaikan :
Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio.

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan kurang jelas?
- Apakah pembelajaran kurang menarik bagi anak?
- Mengapa anak kurang berminat melakukan pembelajaran melakukan permainan kotak pos?
- Mengapa anak tidak termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos bahwa anak masih merasa kesulitan untuk mengikuti dan melakukan permainan kotak pos, sehingga anak masih canggung untuk mengutarakan jawaban dari permainan.

RANCANGAN SIKLUS II

Siklus : II

Tema : Lingkunganku
Kelompok : B
Tujuan Perbaikan :
Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio.

Identifikasi Masalah

- Mengapa sebahagian anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos?
- Mengapa sebahagian anak belum termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab sebahagian anak kurang berminat dan belum termotivasi untuk melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos bahwa sebahagian anak masih timbul keragu-raguan karena khawatir jawabannya salah, sehingga teman yang lain menertawainya.

RANCANGAN SIKLUS III

Siklus : III
Tema : Lingkunganku
Kelompok : B
Tujuan Perbaikan :

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio.

Identifikasi Masalah

- Mengapa masih ada anak yang kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan kotak pos?
- Mengapa masih ada anak yang belum mampu menjawab atau mengeluarkan kata-kata melalui lisannya dalam permainan kotak pos?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab anak kurang berminat dan belum mampu mengeluarkan kata-kata melalui lisannya karena anak tersebut merasa tenggorokannya sakit, sehingga suara yang dikeluarkan tidak terdengar jelas, dan perbendaharaan kata atau pemahaman anak terhadap kognitifnya masih rendah.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS I

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio.

Siklus : I

Hari Tanggal : Senin- Jumat, 25-29 September 2017

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ✓ Anak dapat berbicara lancar.
- ✓ Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain.
- ✓ Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami.
- ✓ Anak dapat menceritakan kembali isi cerita.

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk dalam 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran melalui permainan kotak pos sesuai rencana pembelajaran dalam RKH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang tema yang akan dimainkan.
2. Guru memberikan penjelasan tentang cara permainan kotak pos dengan mendemonstrasikannya kepada anak-anak.
3. Anak dikelompokkan sesuai dengan kelompoknya
4. Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS II

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio.

Siklus : II

Hari Tanggal : Senin- Jumat, 02-06 Oktober 2017

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ✓ Anak dapat berbicara lancar.
- ✓ Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain.
- ✓ Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami.
- ✓ Anak dapat menceritakan kembali isi cerita.

2. Pengelolaan Kelas

Penataan anak, anak dibentuk dalam 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 7 dan 8 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos sesuai rencana pembelajaran dalam RKH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang tema yang berlangsung.
2. Guru memberikan penjelasan kembali pada anak tentang permainan kotak pos.
3. Anak diberi pengertian oleh guru bahwa tidak dibenarkan menertawai temannya yang salah menjawab.
4. Anak melakukan pembelajaran sesuai kelompoknya.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS III

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Kotak Pos di RA Al-Ikhlas Medan Krio.

Siklus : III

Hari Tanggal : Senin- Jumat, 09-13 Oktober 2017

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ✓ Anak dapat berbicara lancar.
- ✓ Anak mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain.

- ✓ Anak dapat menyebutkan kalimat yang dapat dipahami.
- ✓ Anak dapat menceritakan kembali isi cerita.

2. Pengelolaan Kelas

Penataan anak, anak dibentuk dalam satu kelompok. Pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan kotak pos sesuai rencana pembelajaran dalam RKH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang tema yang berlangsung.
2. Anak melakukan pembelajaran.
3. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Nama : HANDAYANI
NPM : 1601240085 P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PGRA
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak terlihat sebahagian senang karena anak merasa mereka sedang bermain

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah pengelolaan anak yang belum maksimal karena anak masih ada yang bingung melakukan pembelajaran bermain kotak pos, sehingga hasil pembelajaran belum tercapai

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal, melalui diskusi pada teman sejawat dan kolaborator.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak merasa gembira dan lompat-lompat ketika jawaban yang diberikannya benar.

LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Nama : HANDAYANI
NPM : 1601240085 P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PGRA
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan bahwa anak lebih tertarik dari pada pembelajaran sebelumnya karena anak merasa mereka sedang bermain

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan, dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah anak masih menertawai temannya yang salah dalam memberikan tanggapan dari permainan kotak pos.

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal, melalui diskusi pada teman sejawat dan kolaborator.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak kegembiraan anak yang membara dalam bermain yang tidak mereka sadari mereka sedang belajar.

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III**

Nama : HANDAYANI
NPM : 1601240085 P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PGRA
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak merasa senang karena anak merasa mereka sedang bermain

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan tidak terlihat mempengaruhi karena kondisi anak yang kurang sehat.

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal, melalui diskusi pada teman sejawat dan kolaborator, mengajak orangtua anak untuk sama-sama menjaga kondisi anak.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak merasa gembira dan lompat-lompat ketika jawaban yang diberikannya benar.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama	: HANDAYANI
NPM	: 1601240085 P
Tempat Tgl. Lahir	: Payageli, 13 September 1983
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Status	: Kawin
Alamat	: Jl. Sei Mencirim Dsn. III Payageli.
Nama Orangtua	
a. Ayah	: Mishan
b. Ibu	: Radiah
c. Suami	: Edy Supriono Harahap
d. Anak	: Hafizah Yasmin Hrp. : Raniah Humairah Hrp.

B. Jenjang Pendidikan :

- | | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 1. SDN 101854 Sei Mencirim | Tammat Tahun 1996. |
| 2. MTs. Al-Washliyah Sei Mencirim | Tammat Tahun 1999. |
| 3. MA. Al-Washliyah Sei Mencirim | Tammat Tahun 2002. |
| 4. S.1 PAI | Tammat Tahun 2010. |
| 5. S.1. PGRA UMSU | Tammat Tahun 2017. |

C. Pengalaman Bekerja

- | | |
|-------------------------------|----------------------|
| RA Al-Ikhwan Sei Mencirim | Tahun 2002-2016 |
| RA Al-Ikhlis Desa Medan Krio. | Tahun 2016- sekarang |

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: HANDAYANI
NPM	: 1601240085 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA AL-IKHLAS
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGAN KU
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 25– 29 September 2017

A. RKH/RK PERBAIKAN

- 1. Merumuskan atau menentukan indikator perbaikan kegiatan pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 1 = A

4

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
				√

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian

anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

			√	
--	--	--	---	--

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 5 = E

4

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

			√	
--	--	--	---	--

6.2.Penggunaan bahasa tulis

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 6 = F

4

<p>NILAI APKF 1 =R</p> <p>$R = \frac{4+4+4+4+4+4}{6} = 4$</p>
--

Penilai II

Leni Rahmawati, S.Pd.

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: HANDAYANI
NPM	: 1601240085 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA AL-IKHLAS
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGANKU
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 25-29 September 2017

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

			√	
--	--	--	---	--

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 1 = A

4

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai

perbaiki kegiatan

			√	
--	--	--	---	--

- 2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak, situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan
- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak
- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

				√
--	--	--	--	---

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak
- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing
- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

				√
--	--	--	--	---

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan
inovatif

				√
--	--	--	--	---

5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan dengan perbaikan kegiatan

6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan
pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku anak

				√
--	--	--	--	---

7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

5

Rata-rata butir 7 = G

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{7} = 4$$

Sunggal, 29 September 2017

Penilai II

Leni Rahmawati, S.Pd.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN
KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS
MEDAN KRIO**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS I

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menghafal Surah An-naas 	<ol style="list-style-type: none"> Mewarnai 5 gambar rumah ibadah Bercerita tentang fungsi rumah ibadah Bermain Kotak pos tentang nama-nama rumah Ibadah 	<ol style="list-style-type: none"> Meghafalkan do`a masuk dan keluar masjid Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini. Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Bercerita tentang rumahku 	<ol style="list-style-type: none"> Menciptakan bentuk rumah dari balok Menyebutkan benda-benda di dalam rumah Bermain kotak pos tentang benda-benda isi rumah 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain Tikus dan Kucing Bernyanyi lagu rumahku Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Terbiasa bersedekah 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat gambar rumah makan dengan tehnik mozaik Melipat kertas bentuk gelas Melakukan permainan kotak pos tentang rumah makan 	<ol style="list-style-type: none"> Menceritakan pengalaman saat makan di rumah makan bersama keluarga Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Meloncat dari ketinggian 40 cm 	<ol style="list-style-type: none"> Mewarnai gambar anak sedang berobat ke dokter Menghubungkan titik-titik menjadi gambar suntik Melakukan permainan kotak pos tentang rumah sakit 	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan kalimat” <i>Innalillahi wa Inna ilahi rojiuun</i>”. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Mengekspresikan iringan lagu daerah 	<ol style="list-style-type: none"> Mewarnai gambar rumah adat Menggunting zig zag pola rumah adat Menganal adat-adat di Indonesia melalui 	<ol style="list-style-type: none"> Menggambar bebas rumah adat Melayu Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari

		permainan kotak pos	ini 3. Do`a Pulang dan salam
--	--	----------------------------	---------------------------------

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlash Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I

Handayani.

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS II

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menghafal Do`a sebelum dan sesudah belajar 	<ol style="list-style-type: none"> Mengerjakan maze pergi ke sekolah Menggambar bebas dengan pipet Bermain Kotak Pos tentang sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang sekolah. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya 	<ol style="list-style-type: none"> Mewarnai gambar gedung sekolah Mewarnai gedung sekolah dengan kardus dan cat Melalui permainan kotak pos tentang gedung sekolah. 	<ol style="list-style-type: none"> Menghafal hadis menuntut ilmu dari buaian hingga ke liang lahat Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menyebutkan fungsi ruangan-ruangan di sekitar sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan dan menghitung jumlah benda yang ada di sekolah Bermain dadu di lapangan Melalui permainan kotak pos menyebutkan tentang ruangan yang ada di sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> Kalimat Toyyibah Allahu akbar Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam 	<ol style="list-style-type: none"> Mengekspresikan gerakan kepala dengan 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain peran guruku yang baik hati

	3. Sikap menghormati guru	irama lagu selamat pagi guruku 2. Mewarnai gambar guru yang sedang berada di sekolah 3. Bermain kotak pos tentang benda-benda peralatan belajar	2. Menghitung dan menjumlahkan peralatan sekolah 3. Do`a Pulang dan salam
V	1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Membedakan milik sendiri dan orang lain	1. Membedakan bentuk benda berdasarkan jumlah 2. Menciptakan bentuk papan tulis dari kepingan geometri 3. Bermain Kotak Pos tentang tata tertib di sekolah	1. Menghitung jumlah peralatan belajar yang disediakan guru. 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlâs Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I

Handayani.

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS MEDAN KRIO

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS III

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Surah Al-`Asr	1. Bercerita tentang membantu ibu berbelanja di warung 2. Menciptakan bentuk warung dari bentuk-bentuk geometri 3. Menyebutkan nama-nama benda yang ada di warung melalui permainan kotak pos	1. Mendengarkan dan menceritakan kembali akibat jajan sembarangan 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
II	1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menceritakan pengalaman ikut ibu berbelanja di pasar tradisional	1. Bermain lego membentuk kios-kios kecil seperti di pasar 2. Membuat gambar gerobak 3. Bermain kotak pos menyebutkan nama-nama benda yang di jual di pasar tradisional	1. Bernyanyi tentang pasar 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
III	1. Berbaris	1. Mewarnai gambar	1. Menimbang hasil

	<ol style="list-style-type: none"> Berdo`a dan Salam Senam fantasi menirukan gerakan pak tani mencangkul di sawah 	<p>pemandangan sawah</p> <ol style="list-style-type: none"> Menganyam membentuk topi pak tani Bermain kotak pos menyebutkan kata-kata yang ada di sawah 	<p>panen</p> <ol style="list-style-type: none"> Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Mengukur panjang jalan sekolah dengan langkah 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat gambar jalan dengan teknik kolase dari pasir Menyebutkan nama jalan menuju kerumah Menyebutkan nama-nama benda dan alat yang digunakan untuk membuat jalan. 	<ol style="list-style-type: none"> Menuliskan kalimat “ Jauh berjalan banyak di lihat” Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Bernyanyi lagu”Kebunku” 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat gambar buah papaya dengan teknik kolase dari ampas kelapa Menghitung jumlah hasil panen jagung dari kebun Bermain kotak pos menyebutkan buah-buahan yang di tanam di kebun. 	<ol style="list-style-type: none"> Menyiram tanaman Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I

Handayani.

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Al-Ikhlas
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 6
Tema : Lingkungan/Rumah
Hari/Tanggal : Senin, 25 September 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan	

Tanggung Jawab	Disiplin	(ASK) Hafalan surah pilihan	➤ Melafalkan surah Annas
Kreatifitas	Kreatifitas	Tanya jawab sekitar rumah ibadah	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai lima gambar rumah ibadah
Tanggung jawab	Disiplin	Bercerita tentang masjid	➤ Bercerita tentang fungsi rumah ibadah
Tanggung Jawab	Disiplin	Tanya jawab tentang isi rumah ibadah	➤ Bermain Kotak pos tentang nama-nama rumah Ibadah
			Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain
Tanggung jawab	Disiplin	Adab Masuk masjid	Kegiatan Penutup 30 Menit ➤ Melafalkan do`a masuk dan keluar masjid” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam

S

u
n
g
g
a
l
,
2
5

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani.

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Al-Ikhlas
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : Lingkunganku/Rumah
 Hari/Tanggal : Selasa, 26 September 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	

Tanggung Jawab	Disiplin	Bercerita dan mendengarkan cerita	➤ Bercerita tentang rumahku
Tanggung jawab	Disiplin	Menyusun balok menyerupai bentuk	Kegiatan Inti ± 90 menit
Tanggung jawab	Disiplin	Menceritakan kepunyaan	➤ Menciptakan bentuk rumah dari balok
Tanggung jawab	Disiplin	Bermain dilapangan	➤ Menyebutkan benda-benda dalam rumah
			➤ Bermain kotak pos tentang benda-benda isi rumah
			Istirahat 30 Menit
			➤ Cuci Tangan
			➤ Berdoa
			➤ Makan dan Minum
			➤ Bermain
			Kegiatan Penutup 30 Menit
Tanggung jawab	Kerja sama	Bermain peran	➤ Bermain tikus dan kucing
Tanggung jawab	Kerja sama	Tanya jawab tentang rumahku	➤ Bernyanyi lagu "Rumahku"
			➤ Do`a pulang dan salam

S

u
n
g
g
a
l
,
2
6

S
e
p
t

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Al-Ikhlas
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 6
Tema : Lingkunganku/Rumah
Hari/Tanggal : Rabu, 27 September 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	

Tanggung jawab	Disiplin	Bercerita tentang tolong menolong	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Terbiasa bersedekah <p>Kegiatan Inti ± 90 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat gambar rumah makan dengan teknik mozaik ➤ Melipat kertas bentuk gelas ➤ Melakukan permainan kotak pos tentang rumah makan <p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menceritakan pengalaman saat makan di rumah makan ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam
Tanggung jawab	Disiplin	Menggambar dengan teknik mozaik	
Tanggung jawab	Disiplin	Demonstrasi Membuat lipatan	
Tanggung jawab	Disiplin	Bermain tebak kata	
Tanggung jawab	Disiplin	Menceritakan pengalaman	

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Al-Ikhlas
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : Lingkunganku/Rumah
 Hari/Tanggal : Kamis, 28 September 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris.
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan	➤ Berdoa dan salam

Tanggung jawab	Disiplin	(ASK) Melompat	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meloncat dari ketinggian 40 cm <p>Kegiatan Inti ± 90 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai gambar anal sedang berobat kedokter ➤ Menghungkan titik-titik mennajdi gambar suntikikan ➤ Bermain kotak pos tentang rumah sakit <p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan kalima toyyibah <i>Innalillahi wa innalilahi rojiun</i> ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam
Tanggung jawab	Disiplin	Mewarnai gambar	
Tanggung jawab	Disiplin	Menghubungkan satu titik dengan titik lainnya	
Tanggung jawab	Disiplin	Menyebutkan nama alat/benda	
Tanggung jawab	Disiplin	Menggambar bebas	

S

u
n
g
g
a
l
,
2
8
S

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Al-Ikhlas
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : Lingkunganku/Rumah
 Hari/Tanggal : Jumat, 29 September 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan	

Tanggung jawab	Disiplin	(ASK) Demonstrasi dan praktek langsung gerakan lagu daerah	➤ Mengekspresikan iringan lagu daerah Kegiatan Inti ± 90 menit
Tanggung jawab	Disiplin	Mewarnai gambar bebas	➤ Mewarnai gambar rumah adat
Tanggung jawab	Disiplin	Menggunting pola lurus dan miring	➤ Menggunting zig zag pola rumah adat
Tanggung jawab	Disiplin	Menyebutkan nama adat istiadat	➤ Mengenal adat-adat dan Indonesia melalui permainan kotak pos Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain
Tanggung jawab	Disiplin	Menggambar bebas	Kegiatan Penutup 30 Menit ➤ Menggambar bebas rumah adat melayu ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam

S

u
n
g
g
a
l
,
2
9
S

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlash Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Al-Ikhlash
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkungan/Sekolahku
 Hari/Tanggal : Senin, 02 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan	

Bersahabat	Komitmen	(ASK) Hafalan do`a sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghafal Doa sebelum dan sesudah belajar <p>Kegiatan Inti ± 90 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengerjakan maze pergi ke sekolah ➤ Menggambar bebas dengan pipet ➤ Bermain kotak pos tentang sekolah <p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang sekolah ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam
Kreatifitas	Kreatifitas	Mengerjakan tugas dari guru	
Kreatif	Kreatifitas	Menggambar bebas	
Bersahabat	Komitmen	Bermain di lapangan	
Bersahabat	Komitmen	Mendengarkan cerita dan menceritakan penjelasan guru kembali	

S

u
n
g
g
a
l
,
0
2
0

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II
 Nama RA : RA Al-Ikhlas
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/Sekolahku
 Hari/Tanggal : Selasa, 03 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	

Bersahabat	Komitmen	Bercerita tentang kebersihan lingkungan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya
Bersahabat	Komitmen	Mewarnai bentuk bangunan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai gambar gedung sekolah
Bersahabat	Komitmen	Bermain dengan bahan bekas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai gedung sekolah dengan kardus dan cat
Bersahabat	Komitmen	Tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melalui permainan kotak pos tentang gedung sekolah
			<p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain
Bersahabat	Komitmen	Bercakap-cakap tentang menuntut ilmu	<p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melafalkan hadis menuntut ilmu dari buaian hingga keliang lahat ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam

S

u
n
g
g
a
l
,
0
3

0
k

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II
 Nama RA : RA Al-Ikhlas
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/Sekolahku
 Hari/Tanggal : Rabu, 04 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	

Bersahabat	Komitmen	Bercerita tentang ruangan di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan fungsi ruangan -ruangan di sekitar sekolah
Bersahabat	Komitmen	Menghitung banyak benda	<p>Kegiatan Inti ± 90 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan dan menghitung jumlah benda yang ada di sekolah ➤ Bermain dadu di lapangan ➤ Melalui permainan kotal pos menyebutkan ruangan yang ada di sekolah
Bersahabat	Komitmen	Bermain di lapangan	
Bersahabat	Komitmen	Tanya jawab	<p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain
Bersahabat	Komitmen	Menceritakan Kebesaran Allah swt.	<p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kalimat Toyyibah “ Allah Akbar” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam

S

u
n
g
a
l
,
0
4

0
k
t

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Al-Ikhlas
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 7
Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Hari/Tanggal : Kamis, 05 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none">➤ Berbaris.➤ Berdoa dan salam➤ Sikap menghormati Guru
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Bersahabat	Komitmen	Tanya jawab tentang akhlak	

Bersahabat	Komitmen	Menggerakkan anggota tubuh kekiri dan kekanan	<p>Kegiatan Inti ± 90 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengekspresikan gerakan kepala dengan irama lagu selamat pagi guruku.
Bersahabat	Komitmen	Mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai gambar guru yang sedang berada di sekolah
Bersahabat	Komitmen	Menyebutkan nama-nama benda	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain kotak pos tentang benda-benda peralatan belajar <p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain peran “Guruku yang baik hati” ➤ Menghitung dan menjumlahkan peralatan sekolah ➤ Do`a pulang dan salam
Bersahabat	Komitmen	Bermain Peran Berhitung 1-20	

S

u
n
g
g
a
l
,
0
5

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Al-Ikhlas
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/Sekolahku
 Hari/Tanggal : Jumat, 06 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Membedakan milik sendiri dan orang lain
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Bersahabat	Komitmen	Mengelompokkan benda-benda	

Bersahabat	Komitmen	Mengelompokkan benda 1-10	<p>Kegiatan Inti ± 90 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membedakan bentuk benda berdasarkan jumlah ➤ Menciptakan bentuk papir tulis dari kepingan geometri ➤ Bermain kotak pos tentang tata tertib di sekolah <p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung jumlah peralatan belajar yang diberikan guru ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam
Bersahabat	Komitmen	Membuat bentuk sesuai keinginan	
Bersahabat	Komitmen	Bermain di lapangan	
Bersahabat	Komitmen	Berhitung 1-20	

S

u
n
g
g
a
l
,
0
6

0
k
t
o
b
e
r

2
0

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Al-Ikhlas
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 8
Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
Hari/Tanggal : Senin, 09 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Surah Al-`Asr Kegiatan Inti ± 120 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita tentang membant
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menghafalkan surah-surah pendek	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menceritakan pengalaman	

Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Bermain dengan balok geometri	Ibu belanja di warung
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Berani mengungkapkan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menciptakan bentuk warung dari bentuk-bentuk geometri ➤ Menyebutkan nama-nama benda yang ada di warung melalui permainan kotak pos <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita jajan sembarangan. ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini ➤ Do`a pulang dan salam
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali isi cerita	

S

u
n
g
g
a
l
,
0
9

0
k
t
o
b
e
r

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlash Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III
Nama RA : RA Al-Ikhlash
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 8
Tema : LINGKUNGAN/LINGKUNGAN SEKITARKU
Hari/Tanggal : Selasa, 10 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menceritakan pengalaman ikut ibu berbelanja ke pasar tradisional
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menirukan gerakan binatang	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menciptakan bentuk	Kegiatan Inti ± 120 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain lego membentuk kios-kios kecil seperti di pasar

Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Meniru pola dengan teknik	➤ Membuat gambar gerobak
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menyebutkan 5-10 jenis buah-buahan	➤ Bermain kotak postcard menyebutkan nama-nama benda yang ada di jual di pasar
			Istirahat 20 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menggerakkan tubuh sesuai irama	Kegiatan Penutup 10 Menit ➤ Bernyanyi tentang pasar ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam

S

u
n
g
g
a
l
,
1
0

0
k
t
o
b
e
r

2
0
1
7

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Al-Ikhlas
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 8
 Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
 Hari/Tanggal : Rabu, 11 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Senam fantasi menirukan gerakan pak tani mencangkul di sawah Kegiatan Inti ± 120 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai gambar pemandangan sawah
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Melakukan gerakan mengukiti irama	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menggambar bebas	

Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menganyam	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menganyam membentuk top pak tani
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Melakukan perintah secara sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain kotak po menyebutkan benda yang ada di sawah <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menimbang hasil panen ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Membedakan banyak dan sedikit	

S

u
n
g
g
a
l
,
1
1

0
k
t
o
b
e
r

2
0
1
7

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Al-Ikhlas
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 8
Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
Hari/Tanggal : Kamis, 12 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Mengukur panjang jalan sekolah dengan langkah Kegiatan Inti ± 120 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat gambar jalan dengan teknik kolase dan pasir ➤ Menyebutkan nama jalan
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Membedakan panjang dan pendek	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menggambar bentuk sederhana	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Tanya jawab	

Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menyebutkan 5-10 kata	<p>menuju ke rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan nama-nama benda dan alat yang digunakan untuk membua jalan melalui permainan kotak pos <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menuliskan kalimat “Jaul berjalan banyak dilihat” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menuliskan kalimat sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menuliskan kalimat “Jaul berjalan banyak dilihat” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam

S

u
n
g
g
a
l
,
1
2

0
k
t
o
b
e
r

2
0

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III
Nama RA : RA Al-Ikhlas
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 8
Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
Hari/Tanggal : Jumat, 13 Oktober 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bernyanyi lagu kebunku Kegiatan Inti ± 120 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat gambar buah pepaya dengan teknik kolase ➤ Menghitung jumlah hasil panen jagung dari kebun ➤ Bermain kotak po
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Bernyanyi	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Membuat berbagai macam coretan	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menghitung 11-20	
Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Menyebutakn 5-10 nama buah	

Peduli Lingkungan	Tanggung Jawab	Merawat tanaman	<p>menyebutkan buah-buahan yang ditanam di kebun</p> <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiram tanaman ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam
-------------------	----------------	-----------------	---

S

u
n
g
g
a
l
,
1
3

0
k
t
o
b
e
r

2
0
1
7

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlash Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN
KOTAK POS DI RA AL-IKHLAS
MEDAN KRIO**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) PRA SIKLUS

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none">BerbarisBerdo`a dan SalamMenghafal Do`a untuk kedua orangtua	<ol style="list-style-type: none">Membuat gambar tas ibuBercerita tentang ayah dan ibuBermain tebak kata tentang benda-benda milik ayah dan ibu	<ol style="list-style-type: none">Menyanyikan lagu "Oh Ibu dan ayah"Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari iniDo`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none">BerbarisBerdo`a dan SalamMencertikan pengalaman ke rumah kakek dan nenek	<ol style="list-style-type: none">Menganyam tikar dari daun pisang untuk kakek nenekMenceritakan kepunyaan kakek dan nenekMenciptakan bentuk dari playdough	<ol style="list-style-type: none">Bermain Peran "Keluargaku"Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari iniDo`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none">BerbarisBerdo`a dan SalamMenceritakan Asmaul Husnah "Arrahman"	<ol style="list-style-type: none">Menghitung warna kalung kakakBermain dadu di lapanganMembuat boneka untuk adik dan kakak	<ol style="list-style-type: none">Cerita gambar seri keluargakuDiskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari iniDo`a Pulang dan salam

IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Bercerita tentang om dan tante 	<ol style="list-style-type: none"> Membatik baju yang dibelikan om dan tante dengan lilin Meronce manik-manik untuk kalung tante Menggambar dan mewarnai gambar om dan tante 	<ol style="list-style-type: none"> Bernyanyi keluarga Nabi Muhammad Gerakan lagu tante cerewet Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Melafalkan Azan dan Iqomah 	<ol style="list-style-type: none"> Mengelompokkan peralatan sholat Membuat corak berwarna pada gambar sajadah dengan crayon Bermain lingkaran sholat 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain Tepuk wudhu` Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani

RENCANA KEGIATAN HARIAN PRA SIKLUS

Nama RA : RA Al-Ikhlas
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 5
Tema : Lingkunganku/Keluargaku Tersayang
Hari/Tanggal : Senin, 11 September 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN		
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Doa untuk kedua Orangtua Kegiatan Inti ± 90 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat gambar tas ibu
Religius	Religius	Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	
Cinta Damai	Kerjasama	<i>Birrul walidaini</i>	
Kreatifitas	Kreatifitas	Mengetahui barang milik sendiri dan	

Kreatif	Kreatifitas	orang lain Bercerita tentang keluarga	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita tentang ayah dan ibu
Kreatif	Kerja keras	Bermain tebak-tebakan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain tebak kata tentang benda-benda milik ayah dan ibu <p>Istirahat 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain
Kreatif	Mandiri	Adab kepada kedua orangtua	<p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagu “oh Ibu dan ayah” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Al-Ikhlas Medan Krio
Peneliti

Supiah, S.Pd.I
Handayani