

**MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK ANAK MELALUI  
MEDIA GADGET DI RA AN-NAJAH KECAMATAN  
SEIBAMBAN SERDANG BEDAGAI**

**SKRIPSI**

Oleh:

**MUSHAB AL UMAIRI**

**NPM: 1501240016**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

**MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK ANAK MELALUI  
MEDIA GADGET DI RA AN-NAJAH KECAMATAN  
SEIBAMBAN SERDANG BEDAGAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidika Islam ( S.Pd.I)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

**MUSHAB AL UMAIRI**  
NPM: 1501240016



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

**MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK ANAK MELALUI  
MEDIA GADGET DI RA AN-NAJAH KECAMATAN  
SEI BAMABAN SERDANG BEDAGAI**

SKRIPSI

Oleh:

**MUSHAB AL UMAIRI**  
**NPM: 1501240016**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Juli Maini Sitepu'.

**Juli Maini Sitepu, MA**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : MUSHAB AL UMAIRI  
N.P.M : 1501240016  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul Skripsi : MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK ANAK  
MELALUI MEDIA GADGET DI RA AN NAJAH  
KECAMATAN SEI BAMBAN SERDANG BEDAGAI

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2019

Pembimbing Skripsi

JULI MAINI SITEPU, MA

Diketahui/Disetujui  
Oleh:

Dekan

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

WIDYA MASITAH, S.Psi, 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 : Mushab Al Umairi  
NPM : 1501240016-L  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban Serdang Bedagai

Medan, Maret 2019

Pembimbing Skripsi



**(Juli Maini Sitepu, MA)**

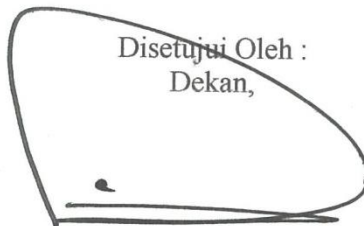
Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan,



**(Widya Masitah, S.Psi, M.Psi)**

Disetujui Oleh :  
Dekan,



**(Dr. Muhammad Qarib, MA)**

Medan,       Maret 2019

Nomor       : Istimewa  
Lamp.       : 3 (tiga) exemplar  
Hal         : Skripsi a.n. MUSHAB AL UMAIRI

Kepada     : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU  
Di-

Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. MUSHAB AL UMAIRI yang berjudul : "MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK ANAK MELALUI MEDIA GADGET DI RA. AN-NAJAH KECAMATAN SEI. BAMBAN SERDANG BEDAGAI" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada siding munaqasah untuk mendapat gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah Kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing Skripsi



(Juli Maini Sitepu, MA)

## SURAT KETERANGAN ORISINALITAS



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Mushab Al Umairi

NPM : 1501240016L

Jenjang Pendidikan : S-1

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul: “Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Keceamatan Sei Bamban Serdang Bedagai” merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Maret 2019

Hormat Saya

Yang Membuat Keterangan



(Mushab Al Umairi)

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Meningkatkan Kecerdasan Muisk Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban Serdang Bedagai”**.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata I pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak baik berupa materi maupun non materi, maka pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku rector Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam.
4. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA selaku Wakil Dekan II Fakultas Agama Islam.
5. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan perhatian dan pengarahan kepada kami sebagai anak didiknya.
6. Ibu Juli Maini Sitepu, MA selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
7. Ibu Juli Maini Sitepu, MA selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi selaku Dosen Penguji Skripsi.



9. Bapak dan ibu Dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Terima kasih pada teman-teman seperjuangan di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya, yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Terima kasih pada teman-teman seperjuangan di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Ayah Ngatino, S.Pd.I dan Mama Maimunah, S.Pd.I selaku kedua orang tua tersayang yang memberi dukungan dan do'a.
13. Rukiyah, Syafinatun Najah dan Ibnu Mas'ud adalah saudara tercinta, semoga kelak dapat menyelesaikan studinya dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan anak usia dini, khususnya anak di Raudhatul Athfal.

Medan, 28 Februari 2019

Penulis,



**MUSHAB AL UMAIRI**

NPM : 1501240016

## **ABSTRAK**

**Mushab Al Umairi, NPM: 1501240016 L. Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bambi Serdang Bedagai.**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di RA An-Najah Kecamatan Sei Bambi Serdang Bedagai. Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya kecerdasan musik anak mungkin disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan menyenangkan. Adapun tujuan penelitiannya adalah untuk meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget. Metode atau kegiatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu kegiatan bermain alat musik berbasis aplikasi gadget. Dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian PTK mengenai meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget dapat dilihat dari jumlah rata-rata persentase kecerdasan musik anak pada kondisi awal yaitu sebesar 17.5%, pada siklus I yaitu sebesar 33.75%, pada siklus II yaitu sebesar 47.5%, pada siklus III yaitu sebesar 80%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa peningkatan kecerdasan musik anak melalui media gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bambi Serdang Bedagai memperoleh hasil yang sangat baik sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Kata Kunci : Kecerdasan Musik, Media Gadget.

## **ABSTRACT**

**Mushab Al Umairi, NPM: 1501240016L. Increasing Children's Music Intelligence Through Gadget Media in RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban Serdang Bedagai.**

This research is a classroom action research. This research was conducted at RA An-Najah, Sei Bamban District, Serdang Bedagai. The background of the problem of this research is that the low musical intelligence of children may be caused by the learning media used by the teacher is less interesting and enjoyable. The research objective is to improve children's musical intelligence through media gadgets. The method or activity used in this study is the activity of playing a gadget-based application. With the steps of planning, implementing, observing and reflecting. The data collection techniques used are observation and documentation. While the data analysis used is quantitative data and qualitative data.

The results of PTK's research on improving children's musical intelligence through gadget media can be seen from the average percentage of children's musical intelligence in the initial conditions of 17.5%, in the first cycle that is 33.75%, in the second cycle that is equal to 47.5%, in cycle III by 80%. Thus, it can be stated that increasing children's musical intelligence through media gadgets at RA An-Najah Sei Bamban Subdistrict, Serdang Bedagai, obtained very good results as expected by the researchers.

Keyword : Musical Intelligence children, Gadget Media

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Perumusan Masalah .....	4
D. Cara Memecahkan Masalah.....	4
E. Hipotesis Tindakan .....	4
F. Tujuan PTK.....	4
G. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b> .....	<b>6</b>
A. Kecerdasan Musik .....	6
1. Pengertian Kecerdasan .....	6
2. Kecerdasan Musik .....	7
3. Manfaat Musik Bagi Anak .....	9
4. Karakteristik Kecerdasan Musik Anak Usia Dini ....	10
B. Media Gadget .....	12
1. Pengertian Media.....	12
2. Jenis-jenis Media.....	13
3. Pengertian Media Gadget .....	15
4. Jenis-jenis Media Gadget .....	16
C. Penelitian yang Relevan .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>19</b>
A. Setting Penelitian .....	19
1. Subjek Penelitian .....	19
2. Tempat Penelitian .....	19
3. Waktu Penelitian.....	19
4. Siklus PTK.....	19
B. Persiapan Penelitian .....	20
C. Sumber data .....	21
1. Anak.....	21

2. Guru .....	22
3. Teman Sejawat dan Kolaborator.....	23
D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data .....	23
1. Teknik Pengumpulan Data.....	23
2. Alat Pengumpulan Data .....	24
E. Indikator Kinerja .....	26
1. Anak.....	26
2. Guru .....	26
F. Pengamatan / Pengumpulan Data Instrumen .....	27
G. Analisa Data.....	27
1. Data Kuantitatif.....	27
2. Data Kualitatif.....	27
H. Prosedur Penelitian .....	28
1. Tahap Perencanaan .....	29
2. Tahap Pelaksanaan.....	29
3. Tahap Observasi .....	30
4. Tahap Refleksi .....	30
I. Personalia Penelitian .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal .....	32
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
1. Siklus I.....	36
2. Siklus II.....	42
3. Siklus III .....	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Sumber Data Anak .....	22
Tabel 2.	Sumber Data Guru .....	23
Tabel 3.	Lembar Observasi .....	25
Tabel 4.	Personalia Penelitian.....	31
Tabel 5.	Daftar Observasi Kondisi Awal Kecerdasan Musik Anak .....	33
Tabel 6.	Persentase Kondisi Awal Kecerdasan Musik .....	34
Tabel 7.	Kondisi Awal Kecerdasan Musik yang BSH dan BSB .....	36
Tabel 8.	Data Observasi Siklus I Kecerdasan Musik.....	38
Tabel 9.	Persentase Siklus I Kecerdasan Musik.....	39
Tabel 10.	Kondisi Siklus I Kecerdasan Musik yang BSH dan BSB .....	41
Tabel 11.	Data Observasi Siklus II Kecerdasan Musik.....	44
Tabel 12.	Persentase Siklus II Kecerdasan Musik .....	45
Tabel 13.	Kondisi Siklus II Kecerdasan Musik yang BSH dan BSB .....	47
Tabel 14.	Data Observasi Siklus III Kecerdasan Musik .....	50
Tabel 15.	Persentase Siklus III Kecerdasan Musik.....	51
Tabel 16.	Kondisi Siklus III Kecerdasan Musik yang BSH dan BSB .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Siklus PTK .....	20
Gambar 2.	Kondisi Awal Kecerdasan Musik .....	35
Gambar 3.	Kondisi Siklus I Kecerdasan Musik .....	41
Gambar 4.	Kondisi Siklus II Kecerdasan Musik .....	46
Gambar 5.	Kondisi Siklus III Kecerdasan Musik .....	52
Gambar 6.	Peningkatan Kondisi Awal Samapi Siklus III .....	54

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman (dalam Patmonodewo, 2003). Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan sampai 5 tahun) dan kelompokbermain (3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek sosial emosional, agama, kognitif, motorik, dan seni<sup>1</sup>.

Adapun dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut<sup>2</sup>

secara umum tujuan program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi Depdiknas tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral, dan agama optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis, dan kompetitif.

Pada penelitian kali ini akan dijelaskan mengenai pentingnya pendidikan musik untuk anak usia dini. Pendidikan musik anak usia dini

---

<sup>1</sup> Khadijah, M.Ag. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Medan : Perdana Publishing, 2015) h. 3

<sup>2</sup> Fadillah Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012) h. 66



adalah salah satu alternatif yang dapat ditempuh, upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya pembelajaran seni musik anak dapat mengembangkan talenta dan membina anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya<sup>3</sup>.

Musik merupakan sebuah disiplin ilmu yang tidak terlalu baru sebagai bagian dari disiplin psikologi dan musikologi. Tetapi di Indonesia pendidikan musik masih dirasa sebagai disiplin ilmu yang masih terbilang baru. Walaupun demikian, penelitian-penelitian mengenai musik ataupun penelitian mengenai musik implikasinya terhadap pendidikan, telah banyak dihasilkan. Hal ini merupakan sebuah gambaran kepedulian para pendidik musik yang sedang tumbuh secara holistik tentang musik.

Musik dapat memberikan manfaat positif bagi tumbuh kembang bagi seorang anak. Mendengarkan musik saja sudah banyak manfaat yang diperoleh, apalagi anak didik belajar memainkan alat musik. Di antaranya, berefek positif bagi perkembangan utamanya aspek kognitif dan kecerdasan emosi, menstimulasi otak kanan dan kiri, mengasah keterampilan motorik anak, dan lain-lain<sup>4</sup>.

Pada dasarnya, setiap anak memiliki kecerdasan musik secara alamiah. Kecerdasan musik ini dapat dirangsang hingga anak berusia tiga tahun. Imitasi dan eksplorasi terhadap berbagai bunyi, gambar, dan gerakan menjadi bagian dari pengalaman hidup anak sehari-hari. Untuk mengasahnya, orangtua atau guru dapat secara imajinatif bernyanyi, berbicara, bermain, mendengarkan, menggambar, menonton, menari, dan meniru berbagai gerakan bersama anak.

Kecerdasan musikal-berirama (*musical-rhythmic intelligence*) adalah kapasitas untuk berfikir tentang musik seperti mampu mendengar, mengenali, mengingat dan bahkan memanipulasi pola-pola musik (Baum, Viens, and tin,

---

<sup>3</sup> <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan>

<sup>4</sup> Munif Chatib. *Sekolahnya Manusia Berbasis Multiple Intelligence*. (Jakarta : Kaifa PT. Mizan pustaka, 2011). h. 76.

2005)<sup>5</sup>.

Kecerdasan musik diindikasikan memiliki banyak pengaruh terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak. Misalnya saja, anak dapat mengenal dan menghafal nada-nada. Disini berarti musik dapat mengasah daya ingat dan mengembangkan daya imajinasi anak sehingga menjadikannya lebih kreatif.

Pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak, khususnya dalam musik, menggunakan bermacam-macam alat. Dengan adanya perkembangan jaman maka, salah satu alat yang dimainkan pada pembelajaran musik pada Taman Kanak-kanak adalah alat musik modern yang sederhana seperti gadget.

Pada penelitian ini, aspek pengembangan yang diteliti adalah pengembangan motorik halus, khususnya kecerdasan musik yang dikembangkan melalui permainan alat musik modern sederhana. Praktek-praktek pembelajaran musik untuk anak usia dini diberbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non-formal masih sedikit yang melaksanakannya.

Untuk kegiatan penelitian ini, kecerdasan musik anak difokuskan pada kegiatan bermain dengan media gadget. Permainan dengan menggunakan teknologi dalam penelitian ini mempunyai tujuan melatih daya konsentrasi anak dalam memainkan alat yang dimainkan dari sebelum penelitian, membantu anak dalam intelegensinya, membantu menyalurkan bakat seni yang dimiliki oleh anak.

Masalah yang dihadapi anak-anak RA An-Najah dalam memahami dan memotivasi anak untuk melakukan kegiatan musik melalui media gadget ialah anak belum mengenal tangga/pola nada pada musik, anak belum bisa membedakan jenis-jenis musik, anak belum bisa membedakan alat musik, anak belum mampu untuk memainkan alat musik.

---

<sup>5</sup>Yaumi Muhammad, dkk, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016). h. 117

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, tentang perlunya meningkatkan kecerdasan musik pada anak seperti apa yang diharapkan, maka peneliti perlu melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan judul : **Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najjah Sei Bamban Serdang Bedagai.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan deskripsi tentang ruang lingkup masalah yang akan diteliti, oleh karena itu untuk kepentingan penelitian, melalui identifikasi masalah ruang lingkup serta batasan-batasan terlalu luas dan menyulitkan maka perlu dibuat batasan untuk mempersempit batasan yang akan dibahas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka saya sebagai peneliti pada penelitian ini dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak belum mengenal tangga dan pola nada pada musik ?
2. Anak belum bisa membedakan jenis-jenis musik ?
3. Anak belum bisa membedakan alat-alat musik ?
4. Anak belum mampu memainkan alat musik melalui aplikasi di gadget ?

## **C. Perumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah upaya guru dalam meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget di RA An-Najjah Sei Bamban?

## **D. Cara memecahkan Masalah PTK**

Cara pemecahan masalah yang akan digunakan dalam PTK ini adalah dengan menggunakan media gadget, yaitu berupa pemberian tugas dengan kegiatan menyelesaikan masalah menggunakan media gadget yang diberikan dalam proses pembelajaran pada saat kegiatan inti. Melalui kegiatan ini diharapkan kecerdasan musik anak meningkat dan lebih baik dari sebelumnya.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui hasil penelitian. Adapun hipotesis peneliti dalam penelitian ini adalah: “Melalui media gadget dapat meningkatkan kecerdasan musik anak di RA An-Najah”.

### **F. Tujuan PTK**

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk : meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget di RA An-Najah Sei Bamban Serdang Bedagai.

### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini meliputi:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Sebagai dasar dalam pemilihan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan anak didik.

#### **2. Manfaat Praktis**

a. Manfaat bagi Anak:

- 1) Menanamkan sikap melatih anak dalam memahami bagaimana cara bermain musik dengan baik.
- 2) Memainkan musik dari media gadget yang dapat melatih jari-jemarinya.
- 3) Melatih kemampuan dalam memainkan media gadget sehingga menghasilkan irama lagu yang baik dan enak di dengar.

b. Manfaat bagi Guru:

- 1) Penambah wawasan pentingnya perencanaan kegiatan yang lebih baik untuk mempersiapkan kegiatan yang sesuai dengan tujuan.
- 2) Proses pembelajaran dan hasil kegiatan yang membentuk guru lebih kreatif, merancang, mengelola kegiatan yang tidak dapat terlepas dari metode/teknik pembelajaran, media atau alat peraga yang digunakan, waktu yang ditentukan,

perpaduan pengelolaan kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

c. Manfaat bagi Sekolah:

- 1) Memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif di Raudhatul Athfal.
- 2) Memberikan inspirasi untuk menggali dan mewujudkan strategi pembelajaran yang inovatif dengan mengoptimalkan kemajuan dan perkembangan zaman di Raudhatul Athfal.

## BAB II

### KAJIAN TEORETIS

#### A. Kecerdasan Musik

##### 1. Pengertian Kecerdasan

*Intelligence* (kecerdasan) adalah istilah yang sulit untuk didefinisikan dan menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda di antara para ilmuwan. Dalam pengertian yang populer, kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berfikir abstrak (Bainbridge, 2010)<sup>6</sup>.

Kecerdasan adalah kemampuan bersikap, berfikir, dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki<sup>7</sup>.

Sebagian lain mengatakan bahwa *intelligences is a mental adaptation to new circumstances* (kecerdasan adalah adaptasi mental pada keadaan baru). Terdapat juga pandangan yang lebih spesifik dengan mengatakan bahwa kecerdasan itu lebih merupakan *insting* dan kebiasaan yang turun-temurun atau adaptasi yang diperoleh untuk mengulangi keadaan; yang dimulai dengan *trial and error* secara empiris. Bagi yang tidak sependapat dengan kedua pandangan tersebut menanggapi bahwa definisi ini masih terlalu luas termasuk yang disebut keadaan mental dalam definisi pertama perlu dibagi ke dalam struktur mental, yakni *insting*, *training*, dan kecerdasan (Piaget, 2002).

Pada dasarnya setiap individu memiliki kemampuan atau kekuatan yang berbeda antara satu dengan yang individu lainnya, masing-masing individu akan mempertahankan hidup dan mengembangkan pengetahuannya, sikap dan keterampilan dengan cara berbeda pula. Setiap individu memiliki laju kecepatan belajar yang berbeda-beda.

---

<sup>6</sup>Yaumi Muhammad, dkk, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016) h. 9

<sup>7</sup><http://ian43.wordpress.com/2012/12/31/pengertian-kecerdasan> diakses 31 mei 2013

Tingkat kecerdasan yang dimiliki seseorang umumnya akan menentukan penghargaan orang lain terhadap dirinya. Hal ini memiliki pengertian bahwa, semakin cerdas pemikiran yang dimiliki oleh seseorang individu maka akan sangat berpengaruh pada saat ia bergaul atau bersosialisasi dengan masyarakat yang ada di sekitarnya, dan tidak menutup kemungkinan ia juga akan mendapatkan perlakuan yang istimewa.

Berbicara mengenai pengertian kecerdasan yang mengandung arti bahwa, kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya, serta kemampuan dalam menciptakan suatu hasil yang mungkin dapat bermanfaat untuk orang-orang yang ada di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat<sup>8</sup>.

Pada umumnya pengertian kecerdasan adalah kemampuan untuk memahami dunia, berfikir rasional dan menggunakan sumber secara efektif pada saat dihadapkan pada tantangan. Atau kemampuan pribadi untuk memahami, melakukan inovasi dan memberikan solusi diberbagai situasi.

Setelah mencermati pendapat-pendapat yang mengemukakan tentang pengertian kecerdasan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang individu dalam memahami dan menangani segala bentuk-bentuk yang berkaitan dengan kehidupan dan pengetahuan.

## **2. Kecerdasan Musik**

Musik telah berada di sekeliling kehidupan manusia sejak dia berada dalam kandungan ibunya. Selain itu, musik juga mempunyai peranan penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Dalam kehidupan manusia, otak juga ikut berkembang seiring dengan bertambahnya usia seseorang dan pengalaman belajar yang dimilikinya.

---

<sup>8</sup> Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif Cetakan kelima belas* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010) h. 6.4

Kecerdasan seseorang dengan musik sangat berkaitan erat dengan perkembangan kehidupan manusia itu sendiri, salah satunya adalah kecerdasan dalam memahami musik, baik dalam hal memainkan alat-alat yang dipakai dalam bermain musik. mampu menyanyikan lagu yang diiringi dengan musik. Kecerdasan seorang individu yang berkaitan dengan musik disebut juga dengan kecerdasan musik.

Kecerdasan musikal didefinisikan sebagai kemampuan menangani bentuk musik yang meliputi (1) kemampuan memersepsi bentuk musikal seperti menangkap atau menikmati musik dan bunyi-bunyi berpola nada, (2) kemampuan membedakan bentuk musik, seperti membedakan dan membandingkan ciri bunyi musik, suara, dan alat musik, (3) kemampuan mengubah bentuk musik, seperti mencipta dan memversikan musik, (4) kemampuan mengekspresikan bentuk musik seperti bernyanyi, bersenandung, dan bersiul-siul (Snyder, 1997)<sup>9</sup>

Kecerdasan musik adalah kapasitas berfikir dalam musik untuk mampu mendengarkan pola-pola dan mengenal serta mungkin memaniulasinya. Orang yang mempunyai kecerdasan musik yang kuat tidak saja mengingat musik dengan mudah, mereka tidak dapat keluar dari pemikiran musik dan selalu hadir di mana-mana<sup>10</sup>.

Salah seorang ahli berpendapat bahwa, “ kecerdasan musik adalah kemampuan seseorang yang punya sensitivitas pada pola titik nada, melodi, ritme, dan nada. Musik tidak hanya dipelajari secara auditori, tetapi juga melibatkan semua fungsi panca indera”<sup>11</sup>.

Selain pendapat diatas mengenai kecerdasan musik, masih ada pendapat lain yang mengemukakan bahwa kecerdasan musik, yaitu “kemampuan mengenai bentuk-bentuk musik, dengan cara memersepsi (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer), mengekspresikan (penyanyi). Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada irama, pola titik nada

---

<sup>9</sup>Yaumi Muhammad, dkk, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016). h. 17

<sup>10</sup>*Ibid*,

<sup>11</sup>Munif Chatib. *Sekolah Anak-anak Juara*. (Jakarta : Kaifa Learning, 2012). h. 92



pada melodi, dan warna nada atau warna suara suatu lagu<sup>12</sup>.

Setelah mencermati pendapat-pendapat yang mengemukakan tentang pengertian dari kecerdasan musik, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan musik adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu dalam memahami dan menangani segala bentuk-bentuk yang berkaitan dengan musik, yang meliputi kepekaan pada irama yang berkaitan dengan pola nada, warna nada atau suara pada suatu lagu dan dalam pelaksanaannya melibatkan fungsi panca indera.

### **3. Manfaat Musik Bagi Anak**

Sering tidak disadari bahwa anak-anak yang cenderung menghabiskan waktu untuk belajar atau memainkan beberapa alat musik dianggap sebagai aktivitas yang tidak memberikan manfaat yang berarti pada anak, bahkan banyak orang tua yang menganggap anak tersebut tidak memahami keberadaannya sebagai siswa atau peserta didik karena sering mengabaikan pelajaran sekolah yang jauh lebih penting dari sekedar memainkan alat-alat musik. Anggapan tersebut tidak saja menghalangi perkembangan kecerdasan musik yang dimiliki anak, tetapi juga telah memaksa anak untuk menekuni bidang lain yang sebenarnya tidak relevan dengan bakat, talenta dan minatnya.

Musik sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa manusia, khususnya pada masa usia satu sampai dengan duabelas tahun. Dimana pada masa dan proses pertumbuhan perlu banyak referensi dan masukan yang baik dan positif, sehingga anak akan tumbuh dan berkembang secara seimbang.

Hal ini berarti, kecerdasan musikal meliputi kemampuan memersepsi dan memahami, mencipta dan menyanyikan bentuk-bentuk musikal. Para ahli mengakui bahwa musik merangsang aktivitas kognitif dalam otak dan mendorong kecerdasan. Anak-anak yang memiliki kecerdasan musik yang tinggi memiliki sensitivitas untuk mendengar pola-pola, bersenandung dan dapat memainkan sesuai dengan irama, mampu membedakan bunyi-bunyi

---

<sup>12</sup>Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif Cetakan kelima belas* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010) h. 6.24

dan memiliki perasaan yang baik terhadap tangga nada, bergerak sesuai dengan irama, mengingat irama, dan pola-pola bunyi.

Secara emosional, mendengarkan musik juga dapat membantu mengatasi kebosanan atau melepas stres. Jika musik diperdengarkan pada anak sekitar 10-20 menit sebelum tidur, maka anak juga dapat lebih tenang dan nyenyak tidurnya. Tidak bisa dipungkiri, musik memang memiliki kekuatan luar biasa yang juga berdampak besar bagi kejiwaan anak.

Selain itu, sajian musik dapat memberikan pengaruh pada peningkatan prestasi akademik, demikian juga jika anak belajar memainkan instrumen sejak usia dini. Dengan demikian, secara emosional anak lebih terkendali, lebih mampu berkonsentrasi, dan tentu saja akan berpengaruh pada perilakunya atau prestasi belajarnya jika ia sudah bersekolah. Mengingat manfaat musik yang sungguh luas, maka peneliti mulai mengembangkan terapi musik.

Selain beberapa manfaat dari musik di atas, terdapat manfaat lainnya dari bermusik, diantaranya adalah musik dapat mengoptimalkan perkembangan intelektual anak dan musik juga bisa membuat anak menjadi cerdas sekaligus kreatif, musik juga dapat membangun rasa percaya diri dan kemandirian.

Setelah mencermati pendapat-pendapat tentang manfaat musik, maka dapat diambil kesimpulan bahwa musik dipercaya mampu mempengaruhi perkembangan intelektual anak, sekaligus membuat anak pintar bersosialisasi. Namun tidak semua jenis musik berpengaruh positif bagi tumbuh kembang anak.

#### **4. Karakteristik Kecerdasan Musik Anak Usia Dini**

Karakteristik anak yang memiliki kecerdasan musikal berirama sangat jelas terlihat dalam kehidupan sehari-hari, baik diamati melalui kecenderungan mereka terhadap musik yang jauh lebih menonjol jika dibandingkan dengan orang lain umumnya, maupun dilihat dari segi kapasitas dan kemampuan yang dimiliki oleh mereka ketika bermain musik dan menyanyikan lagu-lagu.

Namun untuk lebih jelas dan terarah tentang ciri dan karakteristik kecerdasan musikal-berirama dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Sangat tertarik untuk memainkan instrumen musik
- b. Merasa mudah belajar pola-pola irama musik
- c. Selalu terfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan suara dan bunyi
- d. Berpindah-pindah sambil memukul-mukul sesuatu seperti meja, kursi, tembok, dan benda-benda yang ada disekitarnya.
- e. Sangat mudah menghafal dan mengingat ketika objek yang dihafal dimasukkan dalam irama-irama musik
- f. Sangat senang menikmati semua jenis musik dan lagu
- g. Merasa bahwa irama musik jauh lebih menarik daripada melakukan atau bermain sesuatu<sup>13</sup>.

Karakteristik musik untuk anak usia dini adalah musik yang memiliki struktur dan irama yang sederhana, tetapi relatif konstan merupakan musik yang baik bagi anak-anak dalam periode ini. Struktur sederhana musik dapat dibentuk dengan penyusunan lagu dalam batas satu oktaf. Adapun irama musik yang baik bagi anak-anak usia dini ini umumnya berada pada rentang irama sedang, tidak terlalu cepat, dan tidak pula terlalu lambat. Dalam kajian seni musik, tempo irama ini berada pada tempo *Andante-Moderato*, contohnya lagu *twinkle-twinkle little star*<sup>14</sup>

Musik untuk anak usia dini tidak dapat dipilih begitu saja. Tentu ada kriteria yang harus dipenuhi agar tidak salah dalam memilih musik untuk anak. Sehingga musik tersebut tidak sekedar menghibur tetapi mendidik. Berikut ini kriteria-kriteria pemilihan musik untuk anak usia dini :

- a. Ritme, yang dimainkan seharusnya tidak terlalu menyentak-nyentak atau riang, namun dengan sedikit perubahan ritme yang tidak terlalu rumit.

---

<sup>13</sup>Yaumi Muhammad, dkk, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016). h. 119

<sup>14</sup><https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan>

- b. Melodi, yang sederhana, indah, mudah untuk diikuti, lembut dan banyak pengulangan.
- c. Harmoni, musik anak usia dini sebaiknya menggunakan akorad-akorad dasar saja, serta perpindahan akorad yang lembut dan nada yang digunakan adalah nada-nada rendah.
- d. Volume, sebaiknya dinyanyikan dengan satu tingkatan yang umum untuk mengkontraskan crescendo atau perubahan-perubahan mendadak lainnya.
- e. Tempo, menggunakan tempo sebaiknya yang sedang saja, tapi juga tidak terlalu lambat sehingga mereka tidak menyanyi dengan nada yang terlalu panjang atau kehilangan minat jika mendengarnya<sup>15</sup>.

Anak-anak yang memiliki kecerdasan musik yang tinggi memiliki sensitivitas untuk mendengarkan pola-pola, bersenandung dan dapat memainkan sesuai irama, mampu membedakan bunyi-bunyi dan memiliki perasaan yang baik terhadap tangga nada, bergerak sesuai irama, mengingat irama, mengingat irama dan pola-pola bunyi, mencari dan menikmati pengalaman musik, bermain dengan suara, sangat bagus dalam mengambil nada, mengingat melodi, dan memberikan respon secara emosional pada musik yang didengarkan.

## **B. Media Gadget**

### **1. Pengertian Media**

Penggunaan media merupakan salah satu bantuan yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Karena media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah pengirim pesan dan anak usia dini sebagai penerima pesan<sup>16</sup>

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu

---

<sup>15</sup> <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan>

<sup>16</sup> Khadijah, M.Ag. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Medan : Perdana Publishing, 2015) h. 1

informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Sejalan dengan itu, Anitah (2008) mendefinisikan bahwa media secara umum merupakan perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan<sup>17</sup>.

Saat ini, sekolah telah mengakui bahwa media sangat memberikan nilai dan manfaat yang bersifat edukatif bagi perkembangan para peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan dalam UNESCO (2006) bahwa media memberikan berbagai alternatif pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung<sup>18</sup>.

Dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang dilakukan secara berkelanjutan dengan menggunakan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan bahwa media yang digunakan dapat mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Selain itu juga banyak keuntungan yang dapat diperoleh apabila menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar menumbuhkan rasa ingin tahu tentang musik.

Media merupakan medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor<sup>19</sup>.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga peserta mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang

---

<sup>17</sup> Suryani Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2

<sup>18</sup> *Ibid*

<sup>19</sup> Khadijah, M.Ag. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Medan : Perdana Publishing, 2015) h. 14

disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh peserta, tetapi dapat digunakan secara tidak langsung melalui media.

## 2. Jenis-jenis media

Media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Media grafis termasuk media visual karena saluran yang dipakai adalah indra penglihatan, media audio berbeda dengan media grafis karena media audio berkaitan dengan indra pendengaran, media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual<sup>20</sup>.

Ada beberapa jenis media terdiri dari :

- a. Media Visual : yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, poster, dan lainnya.
- b. Media Audio : media yang hanya dapat didengar saja, seperti : radio, mp3, dan lainnya.
- c. Media Audio Visual : media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti : film bersuara, video, TV, dan lainnya.
- d. Multimedia : media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti : animasi.
- e. Media Realita : yaitu media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan , seperti : binatang, tumbuhan dan lainnya<sup>21</sup>

Arsyad (2016) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

- a. Media berbasis manusia, merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa.

---

<sup>20</sup> *Ibid*

<sup>21</sup> <https://asikbelajar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran>

- b. Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jrnal, majalah, dan lembaran kertas.
- c. Media berbasis visual, menurut kustandi dan sutjipto (2011) tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak
- d. Media berbasis audio-visual, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual.
- e. Media berbasis komputer, merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital<sup>22</sup>.

Sedangkan menurut Kemp, Morisson dan Ross (dalam Prawiradilaga, 2009) kategori media pembelajaran/sumber belajar, sebagai berikut : benda nyata, dua dimensi, audio, diproyeksi diam, diproyeksi gerak, media paduan, dan teknologi interaktif<sup>23</sup>.

Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol verbal dan non verbal yang melibatkan rangsangan semua indera pada manusia.

### **3. Pengertian media gadget**

Media gadget adalah alat kecil seperti mesin, ia memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap sebagai sesuatu yang baru. Sedangkan menurut wikipedia berbahasa Indonesia menyamakan gadget dengan gawai. Gawai adalah suatu peranti yang memiliki tujuan serta fungsi praktis. Secara umum gadget bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya<sup>24</sup>.

---

<sup>22</sup> Suryani Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 47

<sup>23</sup> Khadijah, M.Ag. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Medan : Perdana Publishing, 2015) h. 30

<sup>24</sup> <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget>

Media tidak dapat terlepas dari perkembangan dunia dan kebutuhan pembelajaran, saat ini cenderung dibutuhkan media yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun, pengguna media mengalami kesulitan membawa PC atau laptop dalam beberapa situasi sehingga dibutuhkan alat yang lebih mudah dibawa, seperti *mobile phone* dan *gadget* untuk mengakses informasi. Terdapat beberapa aplikasi android yang dapat dibuat oleh guru atau pendidik dalam rangka membantu penyampaian informasi kepada peserta didik<sup>25</sup>.

Penggunaan gadget tidak hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak juga dapat menggunakannya. Anak-anak di jaman sekarang cenderung tumbuh bersama gadget. Gadget dapat memberikan pengaruh yang positif maupun negatif pada anak, sehingga dibutuhkan pengawasan dan pengarahan pada anak. Manfaat-manfaat positif dari adanya gadget ialah anak dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, untuk itulah gadget menjadi media pendukung yang dipilih untuk pembuatan aplikasi yang dapat membantu anak mengenal kecerdasan musik.

Berdasarkan pengertian dan penjelasan yang telah dikemukakan, maka yang dimaksud bermain dengan media gadget adalah suatu kegiatan bermain dengan menggunakan alat-alat teknologi sederhana sebagai media atau alat yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan tertentu dari suatu pembelajaran seni khususnya bermain musik. Selain mudah dan simple, gadget juga sangat praktis apabila dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya dibidang seni musik.

#### **4. Jenis-jenis media gadget**

Gadget yang saat ini banyak digemari mempunyai beberapa jenis-jenis gadget (Irawan, 2013) :

- a. Handphone (HP), merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan.
- b. Laptop/Notebook/Komputer, jenis gadget ini paling banyak digunakan untuk mendukung pekerjaan.

---

<sup>25</sup> Suryani Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 104



- c. Tablet, memiliki bentuk yang sedikit lebih lebar dari hp. Keunggulan tablet jika dibandingkan dengan hp ialah lebih nyaman dalam bermain game, streaming belajar dan lainnya.
- d. Kamera Digital juga termasuk dalam kategori atau jenis gadget.
- e. Media player (MP3/MP4), merupakan salah satu media gadget, yang digunakan untuk melihat dan mendengarkan film ataupun musik, dan masih banyak lagi jenis-jenis gadget<sup>26</sup>.

Salah satu jenis media gadget yang dapat digunakan pada pembelajaran saat ini adalah handphone dan tablet. Karena dengan adanya kedua media gadget ini terdapat beberapa aplikasi android yang dapat dibuat oleh guru dan pendidik dalam rangka membantu kegiatan pembelajaran dan penyampaian informasi kepada para peserta didik<sup>27</sup>. Jenis media pembelajaran ini juga sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni musik pada anak usia dini.

### C. Penelitian yang Relevan

Sejalan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini, ternyata ada beberapa penelitian relevan yang sudah pernah dilakukan penelitian lain sebelumnya yang sesuai dengan judul penelitian saat ini, diantaranya adalah :

khairunnisa<sup>28</sup>. Judul PTK : Meningkatkan Minat Belajar Seni Musik Melalui Metode Bermain Alat Perkusi di TK Mawar Indah 02 Sidomulyo Kota Batu. Penerbitan 2010, S1 Program Studi PG-PAUD. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan metode bermain menggunakan alat perkusi dapat meningkatkan minat belajar seni. Berdasarkan lembar observasi pada siklus I pemahaman anak mengikuti arahan guru mengenai permainan alat perkusi 65%, kemampuan anak memainkan alat perkusi 67% kemampuan anak menggunakan alat perkusi tanpa bantuan 66%. Pada siklus II pemahaman anak mengikuti arahan guru mengenai permainan alat perkusi

---

<sup>26</sup> <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget>

<sup>27</sup> Suryani Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 104

<sup>28</sup> [Http: gudang makalah.blogspot.com/2012/2013/skripsi-ptk-peningkatan-kreativitas.html](http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/2013/skripsi-ptk-peningkatan-kreativitas.html). diakses tanggal 23 Mei 2013

75%, kemampuan anak memainkan alat perkusi 77% kemampuan anak menggunakan alat perkusi tanpa bantuan 76%.

Rahma<sup>29</sup>. Judul PTK : Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermusik Melalui Permainan Dengan Bunyi-bunyi Benda di TK Al-Fadhi Malang. Penerbitan 2009. S1 Program Studi PG-PAUD. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan bermain menggunakan bunyi-bunyi benda dapat menanamkan kecerdasan musik anak. Berdasarkan lembar observasi siklus I kemampuan anak bermain alat sesuai petunjuk 67% kemampuan anak memainkan bunyi-bunyi tanpa bantuan 66%, kemampuan anak memainkan alat permainan bunyi-bunyi benda 65%. Pada siklus II kemampuan anak bermain alat sesuai petunjuk 77%, kemampuan anak memainkan bunyi-bunyian tanpa bantuan 76%, kemampuan anak memainkan alat permainan buyi-bunyi benda 75%.

---

<sup>29</sup><http://lib.ac.id/thesis/fullchapter/05410055-rahma.pdf.h.1> diakses tanggal 25 Mei 2013

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

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

##### **1. Subjek penelitian**

Dalam penelitian ini menjadi subjek penelitian adalah anak RA An-Najah Sei Baman yang terdiri dari 20 anak dengan komposisi 11 laki-laki dan 9 perempuan.

##### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA An-Najah Sei Baman Serdang Bedagai.

##### **3. Waktu Penelitian**

penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 yaitu bulan januari - februari 2019. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah. Karena PTK memerlukan dua siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif dikelas.

##### **4. Siklus PTK**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan kecerdasan musik melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media gadget sesuai tema yang telah disediakan oleh pihak sekolah sebagai media kegiatan dalam meningkatkan kecerdasan musik anak.

Penelitian tindakan kelas (PTK) diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi – kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan<sup>30</sup>. Definisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka

---

<sup>30</sup> Wahidmurni dan Nur Ali. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam dan Umum dari Teori Menuju Praktek Disertasi Contoh Hasil Penelitian*. (Malang : UM Press 2008) h. 14.



## **B. Persiapan Penelitian**

Sebelum pelaksanaan PTK akan dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu berupa RPPM, RPPH, penguasaan materi, penyediaan media dan sumber belajar, metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu, dan penilaian. Adapun teknik atau metode yang akan digunakan pada pelaksanaan PTK adalah dengan menggunakan metode Demonstrasi serta tanya jawab yang memerlukan alat atau media serta sumber tertentu dalam hal ini adalah menggunakan media gadget. Semua rencana kegiatan yang disusun terlebih dahulu di diskusikan dengan kepala sekolah RA An- Najah, beserta guru dan teman sejawat.

## **C. Sumber Data**

Dalam penelitian ini sumber data diperoleh dari :

### **1. Anak**

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan kegiatan penggunaan media gadget untuk meningkatkan kecerdasan musik anak. Data ini diperoleh dari data hasil observasi.

Dalam penelitian ini sumber data dapat dilihat dari table berikut ini :

**Tabel 1.**  
**Sumber Data (Anak) Tahun Ajaran 2019-2020**

No	Nama Anak	Laki-laki	Perempuan
1	Adam	✓	
2	Adam Kurniawan	✓	
3	Alliya		✓
4	Alfarino	✓	
5	Amira Nadira		✓
6	Bunga Ayudia		✓
7	Chiko Putra Dhebu	✓	
8	Dzahwa Aulia		✓
9	Davin Ardiansyah	✓	
10	Hazlan Pratama	✓	
11	Khayla Azzahra		✓
12	Lutfi Fahrevi	✓	
13	Mirza Al Fahira		✓
14	Muhammad Anizam	✓	
15	Putra Habib Yudistira	✓	
16	Reval Agus Rahmadani	✓	
17	Silvi Tri Handayani		✓
18	Sri Wahyuni		✓
19	Sultan Sulaiman	✓	
20	Wenny Novita		✓

## 2. Guru

Sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran dalam menggunakan alat peraga atau media dalam kegiatan belajar mengajar, untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi dari kegiatan bermain dengan menggunakan media gadget dan hasil belajar serta aktivitas anak dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2.**  
**Sumber Data (Guru) Tahun Ajaran 2019-2020**

No	Nama	Status	Kelas
1	Rukiyah, S.Pd	Kepala Sekolah	-
2	Baniah, S.Pd	Guru	B
3	Siti Marwiyah, SE	Guru	A

### 3. Teman sejawat dan kolaborator

Sebagai pengamat, penilai dan sumber informasi dalam penelitian tindakan kelas.

## D. Teknik Dan Alat Pengumpul Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, diskusi dan dokumentasi sebagai berikut :

- a. Observasi : Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan implementasi bermain dengan menggunakan media gadget.
- b. Tes : Digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar anak.
- c. Diskusi : Merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar dimana interaksi antara peneliti dan anak-anak untuk merangsang kemampuan anak dalam bentuk ide atau gagasan dapat mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain, memperluas wawasan dan membina untuk terbiasa musyawarah dalam memecahkan masalah<sup>33</sup>. Diskusi juga dilakukan bersama guru, teman sejawat dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus penelitian tindakan kelas.
- d. Dokumentasi : dilakukan dengan mengumpulkan lembar kerja anak untuk mengetahui peningkatan kecerdasan musik anak melalui bermain dengan menggunakan media gadget.

---

<sup>33</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta, Rineka Cipta, 2010), h. 88.

## 2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, diskusi dan dokumentasi sebagai berikut :

- a. Observasi : menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat aktivasi anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Margono, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian<sup>34</sup>. Lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat aktivasi anak dalam kegiatan bermain menggunakan teknologi sederhana.

**Tabel 3.**  
**Lembar Observasi**  
**Instrumen Penelitian Anak Melalui Media Gadget**

No	Nama Anak	Anak dapat mengenal tangga nada musik				Anak dapat membedakan jenis musik				Anak dapat membedakan alat musik				Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi			
		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	Adam																
2	Adam Kurniawan																
3	Alliya																
4	Alfarino																
5	Amira Nadira																
6	Bunga Ayudia																
7	Chiko Putra Dhebu																
8	Dzahwa Aulia																
9	Davin Ardiyansyah																
10	Hazlan Pratama																
11	Khayla Azzahra																
12	Luthfi Fahrevi																
13	Mirza Al Fahira																
14	Muhammad Anizam																
15	Putra Habib Yudistira																

<sup>34</sup> Deny Setiawan, dkk. *Analisa Kegiatan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010). h. 5.



16	Reval Agus Ramadhani																
17	Silvi Tri Handayani																
18	Sultan Sulaiman																
19	Sri Wahyuni																
20	Wenny Novita																

**Keterangan :**

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

- b. Tes : menggunakan instrumen soal untuk mengukur hasil belajar anak.
- c. Dokumentasi : menggunakan buku daftar hadir anak dan photo-photo anak.

**E. Indikator Kerja**

Indikator kerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dalam kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu KBM di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya).

Dalam kegiatan PTK yang akan dilihat indikator kinerjanya selain anak adalah guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivasi dan perkembangan anak didik.

**1. Anak**

a. Tes

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya 80% anak dapat memainkan teknologi sederhana dengan baik, dan 70% anak dapat menunjukkan peningkatan kecerdasan musik sesuai harapan dengan baik.

b. Observasi

Keaktifan anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran peningkatan kecerdasan musik yang dilakukan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan teknologi sederhana.

**2. Guru**

- a. Dokumentasi : kehadiran anak didik, buku daftar hadir dan photo anak.
- b. Observasi : hasil observasi/pengamatan teman sejawat terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

**F. Pengamatan / Pengumpulan Data Instrumen**

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengamatan atau pengumpulan data instrumen yang dilakukan oleh guru (kolaborator) terhadap peneliti pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Penilaian yang dilakukan meliputi perencanaan kegiatan (awal), kegiatan pelaksanaan (inti) dan kegiatan akhir (penutup).

**G. Analisa Data**

Menurut Mills, 2000 dalam IGAK. Wardani dan Kuswaya Wihardit, analisa data adalah “ Upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar”<sup>35</sup>.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis dilakukan sejak awal, pada setiap aspek kegiatan peneliti yaitu dengan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaan PTK, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan pengumpulan oleh peneliti, yaitu :

**1. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, hal ini dapat dilihat dari beberapa persenkah tingkat keberhasilan yang dicapai, dalam hal ini penelitian ini menggunakan analisis statistik. Tindakan ini berhasil apabila

---

<sup>35</sup>IGAK. Wardhani dan Wihardit. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 5.4

paling sedikit 70% anak telah tuntas dalam pembelajarannya. Adapun rumus teknik persentase ini adalah seperti yang dikemukakan oleh Anas Sudjiono sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka persentase

f = jumlah anak yang mengalami perubahan

n = jumlah seluruh anak<sup>36</sup>

## 2. Data Kualitatif

Tahap data kualitatif yang dilakukan meliputi :

- a. Melakukan pemeriksaan data terhadap peningkatan kecerdasan musik yang sudah diberikan kepada anak.
- b. Melakukan penafsiran.
- c. Menyimpulkan apakah selama tindakan pembelajaran terjadi peningkatan kecerdasan musik anak berhasil atau tidak berdasarkan hasil observasi.
- d. Tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
- e. Pengambilan keputusan.

## H. Prosedur Penelitian

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melihat hasil pembelajaran kecerdasan musik anak yang termasuk dalam pra siklus, yang bertujuan agar peneliti dapat mengambil langkah-langkah apa yang harus diambil sebagai upaya meningkatkan kecerdasan musikal anak. Hal ini dapat kita lihat pada penjelasan berikut ini :

### Pra Siklus

Adapun proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelum

---

<sup>36</sup> Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT Grasindo Persada, 2008) h. 43

penelitian adalah :

- a. Guru bercerita dengan anak tentang panca indra yang ada pada manusia.
- b. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.
- c. Guru membagikan dan menjelaskan lembar kerja kegiatan kepada anak.
- d. Guru meminta anak memulai kegiatan yang telah dijelaskan.
- e. Guru meminta anak bercerita tentang kegiatan yang dilakukan sesuai petunjuk dan arahan yang telah diberikan.
- f. Selanjutnya guru meminta anak menceritakan kembali apa yang diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah melihat hasil kegiatan dari pembelajaran sebelum penelitian (Pra siklus), maka peneliti menentukan prosedur yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Hal ini akan dijelaskan pada penjelasan berikut ini :

### **Siklus 1**

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, maka peneliti membuat beberapa tahap yang merupakan siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Pada penelitian ini dilaksanakan tiga siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

#### **1. Tahap Perencanaan (*planning*)**

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- c. Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- d. Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran yang kondusif
- e. Mempersiapkan instrument lembar kerja penelitian untuk guru dan anak
- f. Mengumpulkan portofolio untuk melihat tingkat keberhasilan anak
- g. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

## **2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)**

- a. Guru bercerita dengan anak tentang sekolah dan benda apa saja yang ada di sekolah.
- b. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok, dua kelompok terdiri dari 5 orang anak, dan 1 kelompok terdiri dari 7 anak.
- c. Guru menjelaskan kegiatan yang akan diajarkan hari ini.
- d. Guru memberikan anak berupa media gadget yang akan dimainkan kepada anak.
- e. Guru mengajak anak memainkan media gadget yang telah diberikan.
- f. Guru meminta anak untuk memainkan alat/media gadget tersebut sesuai dengan arahan yang telah diberikan.
- g. Selanjutnya guru meminta anak memainkan permainan alat musik tersebut dengan sendiri tanpa bantuan.
- h. Guru meminta anak mengemukakan lagu apa yang telah dimainkan anak menggunakan alat/media gadget.

## **3. Tahap Observasi (*Observation*)**

Observasi dilakukan di dalam kelas saat belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru kelas lain RA An-Najah Sei Baman.

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Hasil observasi ini diserahkan kembali kepada peneliti untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kecerdasan musik anak didik.

## **4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)**

Refleksi dilaksanakan berdasarkan analisis, baik dasar hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak. Penggunaan waktu serta penilaian proses dan hasil

belajar sudah terlaksana dengan baik. Dan terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan siklus berikutnya.

### I. Personalia Penelitian

Tim penelitian yang terlibat dalam PTK ini adalah :

**Tabel 4.**  
**Personalia Penelitian**

No	Nama	Status	Tugas	Jam Kerja Per Minggu
1	Maimunah, S.Pd	Yayasan	Pengawas	24 jam
2	Rukiyah, S.Pd	Kepala RA	Kolaborator (penilai 1)	24 jam
3	Baniyah, S.Pd	Guru	Kolaborator (penilai 2)	24 jam
4	Mushab Al Umairi	Peneliti	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisa Data d. Pengambil Keputusan	12 jam

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Sebelum Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelompok yang akan diberikan tindakan yaitu kelompok B RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban TA. 2018/2019. Kondisi awal anak yang akan diteliti perlu diketahui, hal ini dimaksudkan agar penelitian ini sesuai yang diharapkan. Dengan dilakukannya pengumpulan data, maka penelitian dapat mengetahui apakah benar kelompok yang akan diteliti ini perlu diberikan tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti yaitu meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget.

Untuk mengetahui kondisi awal anak yang akan diteliti, maka peneliti mengadakan observasi yang bekerjasama dengan guru lain yang juga mengetahui kondisi yang terjadi. Kondisi yang terjadi pada saat menunjukkan bahwa kecerdasan musik anak dalam kondisi masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya kecerdasan musik anak dalam kegiatan belajar, seperti tidak adanya gairah dalam belajar musik, tidak fokus terhadap pelajaran musik, serta tidak merasa senang dalam belajar musik. Hal ini terjadi mungkin disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak menarik, sehingga saya sebagai peneliti ingin mengubah cara mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan media gadget untuk meningkatkan kecerdasan musik anak. Prosedur penelitian dilakukan dengan metode demonstrasi, yaitu mengenalkan tangga nada musik, membedakan jenis musik, membedakan alat musik dan memainkan alat musik pada aplikasi gadget. Dalam mengikuti pembelajaran ini anak dibagi menjadi tiga kelompok. Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti mengambil langkah untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Tujuan dari observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang tepat

digunakan untuk meningkatkan kecerdasan musik anak. Berikut data hasil observasi awal kondisi kecerdasan musik anak

**Tabel 5**  
**Data Observasi Kondisi Awal**  
**Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**

No	Nama Anak	Anak dapat mengenal tangga nada musik				Anak dapat membedakan jenis musik				Anak dapat membedakan alat musik				Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi			
		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	Adam		√				√					√				√	
2	Adam Kurniawan		√			√						√			√		
3	Alliya	√				√				√				√			
4	Alfarino	√				√					√			√			
5	Amira Nadira	√				√				√				√			
6	Bunga Ayudia		√				√					√					
7	Chiko Putra Dhebu		√				√						√				√
8	Dzahwa Aulia	√				√				√				√			
9	Davin Ardiyansyah			√				√					√				√
10	Hazlan Pratama	√				√				√				√			
11	Khayla Azzahra	√				√				√				√			
12	Luthfi Fahrevi	√				√				√				√			
13	Mirza Al Fahira		√			√						√		√			
14	Muhammad Anizam	√				√				√				√			
15	Putra Habib Yudistira				√			√			√				√		
16	Reval Agus Ramadhani		√				√						√			√	
17	Silvi Tri Handayani	√				√				√				√			
18	Sultan Sulaiman	√				√					√			√			
19	Sri Wahyuni	√				√				√				√			
20	Wenny Novita	√				√				√				√			

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang



BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

Keterangan :

P : Persentase keberhasilan

*f* : Jumlah anak yang mendapat nilai

*n* : Jumlah anak

Kondisi awal kecerdasan musik anak dengan persentase yang dicapai oleh anak sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Gadget sesuai indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mengetahui kecerdasan musik anak dengan pencapaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 6.**  
**Persentase Kondisi Awal Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**

No.	Indikator	Jumlah Anak				Jumlah (%)		
		E	M	B	B			
		E	B	S	H	S	B	
1.	Anak dapat mengenal tangga nada musik	12	6	1	1	20		
		60%	30%	5%	5%	100%		
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	14	4	2	-	20		
		70%	20%	10%		100%		

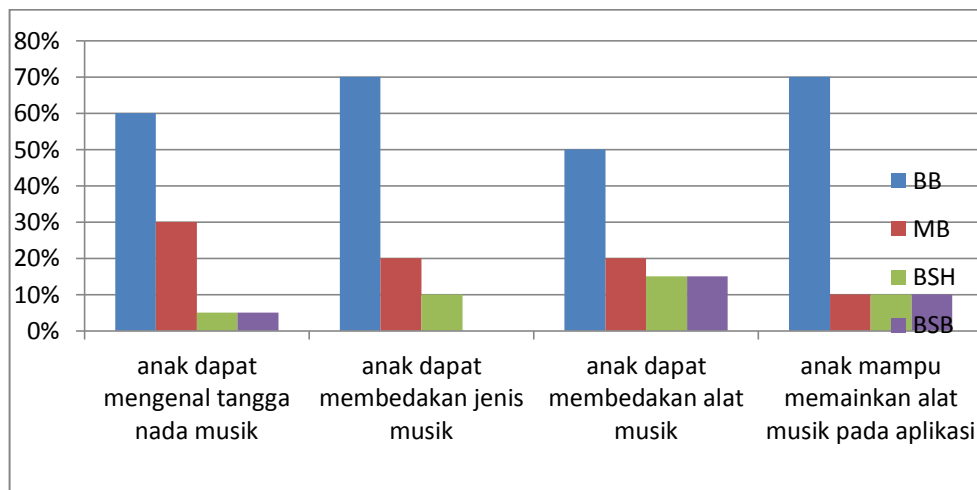
3	Anak dapat membedakan alat musik	10	4	3	3	20
		50%	20%	15%	15%	100%
4	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	14	2	2	2	20
		70%	10%	10%	10%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak pada kondisi awal di RA. An-Najah, sebagai berikut :

1. Anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 12 orang yaitu 60%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang yaitu 5%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang yaitu 15%.
2. Anak dapat membedakan jenis musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 14 orang yaitu 70%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang yaitu 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang yaitu 10%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada 0%.
3. Anak dapat membedakan alat musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 10 orang yaitu 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang yaitu 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang yaitu 15%.
4. Anak mampu memainkan alat music pada aplikasi yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 14 orang yaitu 70%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang yaitu 10%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang yaitu 10%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang yaitu 10%.

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, dapat diketahui perbedaan perkembangan kecerdasan musik anak di RA. An-Najah pada gambar dibawah ini:

**Gambar 2.**  
**Kondisi Awal Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**



Berdasarkan tabel dan gambar diatas, maka dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB), pada tabel dibawah ini :

**Tabel 7.**  
**Kondisi Awal Kecerdasan Musik Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB)**

No.	Indikator	Jumlah Anak		Jumlah (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak dapat mengenal tangga nada musik	1	1	2
		5%	5%	10%
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	2	-	2
		10%		10%
3.	Anak dapat membedakan alat musik	3	3	6
		15%	15%	30%
4.	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	2	2	4
		10%	10%	20%
Jumlah rata-rata persentase		<b>10%</b>	<b>7.5%</b>	<b>17.5%</b>

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran yang dilakukan sebelum diberikan tindakan masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat jumlah rata-rata persentase kecerdasan musik anak yaitu sebesar 17.5%. Dari data yang diketahui bahwa anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu sebesar 10%, anak dapat membedakan jenis musik yaitu sebesar 10%, anak dapat membedakan alat musik yaitu sebesar 30%, anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi yaitu sebesar 20%. Oleh sebab itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media gadget sebagai media pembelajaran dalam melakukan kegiatan pembelajaran di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman selama tiga siklus.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Siklus I**

Pada siklus I ini terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap tersebut, sebagai berikut :

#### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Meminta persetujuan Kepala RA
- 2) Membuat skenario perbaikan
- 3) Membuat rencana kegiatan siklus II
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 5) Membuat instrumen melalui media gadget yang akan digunakan dalam PTK
- 6) Membuat lembar observasi

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan siklus I ini, pemberian tindakan dalam melaksanakan pembelajaran yaitu peneliti bertindak sebagai guru di kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran dengan

menggunakan media gadget untuk dapat meningkatkan kecerdasan musik anak. Kemudian peneliti melakukan tindakan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Guru bercerita tentang instrumen musik (alat-alat dan jenis-jenis musik)
- 3) Guru menyiapkan media gadget
- 4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan
- 5) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
- 6) Guru menertibkan anak-anak
- 7) Guru membagikan sebuah gadget pada setiap kelompok
- 8) Guru meminta anak bersama-sama dalam kelompoknya untuk menyanyikan lagu "Oh ibu dan ayah"
- 9) Guru mengajak anak dari setiap kelompok untuk mencoba memainkan musik pada aplikasi gadget
- 10) Guru mengamati anak belajar musik dengan media gadget

c. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan yang dilakukan pada siklus I pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget, dapat diketahui hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut :

**Tabel 8.**  
**Data Observasi Siklus I**  
**Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**

No	Nama Anak	Anak dapat mengenal tangga nada musik				Anak dapat membedakan jenis musik				Anak dapat membedakan alat musik				Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
				H	B			H	B			H	B			H	B
1	Adam			√					√				√				√

2	Adam Kurniawan		√			√			√			√		
3	Alliya	√			√			√			√			
4	Alfarino	√					√	√				√		
5	Amira Nadira	√			√			√				√		
6	Bunga Ayudia			√			√				√			√
7	Chiko Putra Dhebu				√			√			√			√
8	Dzahwa Aulia	√			√			√						
9	Davin Ardiyansyah				√			√			√			√
10	Hazlan Pratama		√			√			√			√		
11	Khayla Azzahra	√			√			√						
12	Luthfi Fahrevi	√			√				√			√		
13	Mirza Al Fahira		√			√				√			√	
14	Muhammad Anizam		√				√		√					√
15	Putra Habib Yudistira				√			√			√			√
16	Reval Agus Ramadhani		√			√				√				√
17	Silvi Tri Handayani	√				√				√		√		
18	Sultan Sulaiman		√				√		√				√	
19	Sri Wahyuni	√			√			√				√		
20	Wenny Novita	√			√			√				√		

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus I ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

Keterangan :

P : Persentase keberhasilan

*f* : Jumlah anak yang mendapat nilai

n : Jumlah anak

Pada siklus I kecerdasan musik anak dengan persentase yang dicapai oleh anak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media gadget sesuai indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu dengan pencapaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 9.**

**Persentase Siklus I Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**

No.	Indikator	Jumlah Anak				Jumlah (%)
		B E	M B	B S H	B S B	
1.	Anak dapat mengenal tangga nada music	9	6	2	3	20
		45%	30%	10%	15%	100%
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	7	6	3	4	20
		35%	30%	15%	20%	100%
3.	Anak dapat membedakan alat music	7	5	4	4	20
		35%	25%	20%	20%	100%
4.	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	10	3	4	3	20
		50%	15%	20%	15%	100%

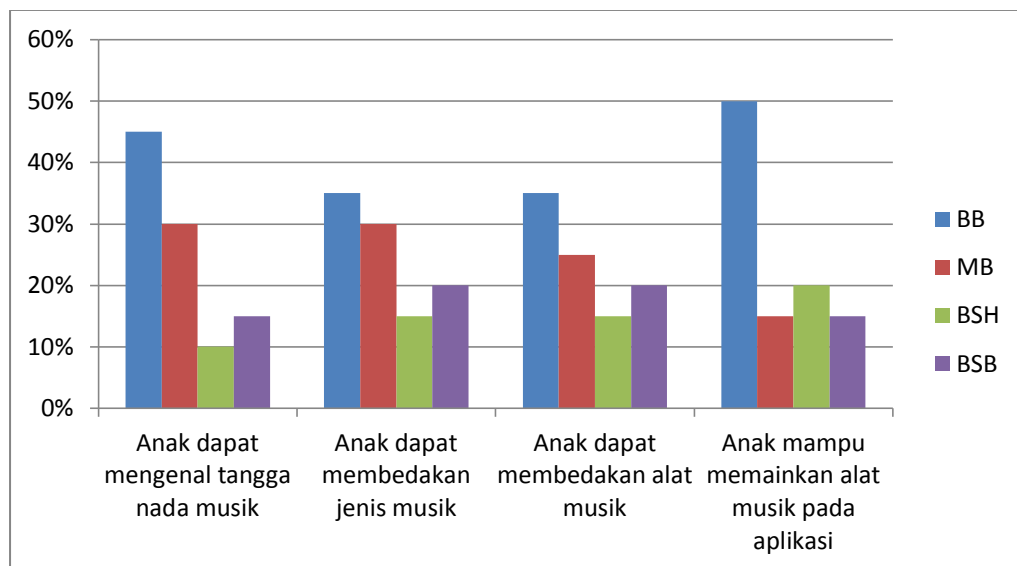
Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak pada siklus I di RA. An-Najah, sebagai berikut :

1. Anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 9 orang yaitu 45%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang yaitu 10%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang yaitu 15%.
2. Anak dapat membedakan jenis musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 orang yaitu 35%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang yaitu 20%.
3. Anak dapat membedakan alat musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 orang yaitu 35%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang yaitu 20%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang yaitu 20%.
4. Anak mampu memainkan alat music pada aplikasi yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 10 orang yaitu 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang yaitu 20%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang yaitu 15%.

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, dapat diketahui perbedaan kecerdasan musik anak di RA. An-Najah pada gambar dibawah ini:



**Gambar 3.**  
**Kondisi Siklus I Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**



Berdasarkan tabel dan gambar diatas, maka dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB), pada tabel dibawah ini :

**Tabel 10.**  
**Kondisi Siklus I Kecerdasan Musik Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB)**

No.	Indikator	Jumlah Anak		Jumlah (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak dapat mengenal tangga nada musik	2	3	5
		10%	15%	25%
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	3	4	7
		15%	20%	35%
3.	Anak dapat membedakan alat musik	4	4	8
		20%	20%	40%
4.	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	4	3	7
		20%	15%	35%
Jumlah rata-rata persentase		<b>16.25%</b>	<b>17.5%</b>	<b>33.75%</b>

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa pada siklus I pembelajaran yang dilakukan setelah diberikan tindakan masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat jumlah rata-rata persentase 33.75%. Dari data yang diketahui bahwa anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu sebesar 25%, anak dapat membedakan jenis musik yaitu sebesar 35%, anak dapat membedakan alat musik yaitu sebesar 40%, anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi 35%. Kondisi pada siklus I menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gadget dapat meningkatkan kecerdasan musik anak.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gadget dapat memberikan motivasi kecerdasan musik anak menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk diikuti. Meskipun, hasil yang diperoleh pada siklus I masih kurang sesuai yang diharapkan dengan rata-rata kecerdasan musik anak sebesar 33,75%.

#### d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, hasil pengamatan terhadap kecerdasan musik anak dengan menggunakan media gadget yang diperoleh belum menunjukkan hasil kurang sesuai dengan yang diharapkan. Maka, perlu diadakan perbaikan pada siklus II untuk memperoleh hasil sesuai yang diharapkan pada penelitian ini.

## 2. Deskripsi Siklus II

Pada siklus II ini terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap tersebut, sebagai berikut :

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Meminta persetujuan Kepala RA
- 2) Membuat skenario perbaikan
- 3) Membuat rencana kegiatan siklus III
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

5) Membuat instrumen melalui media gadget yang akan dilaksanakan dalam PTK

6) Membuat lembar observasi

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II ini, pemberian tindakan dalam melaksanakan pembelajaran yaitu peneliti bertindak sebagai guru di kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran dengan menggunakan media gadget untuk dapat meningkatkan kecerdasan musik anak. Kemudian peneliti melakukan tindakan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Guru bercerita tentang instrumen musik (alat-alat dan jenis-jenis musik)
- 3) Guru menyiapkan media gadget
- 4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan
- 5) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
- 6) Guru menertibkan anak-anak
- 7) Guru membagikan sebuah gadget pada setiap kelompok
- 8) Guru meminta anak bersama-sama dalam kelompoknya untuk menyanyikan lagu "Aku anak sehat"
- 9) Guru mengajak anak dari setiap kelompok untuk mencoba memainkan musik pada aplikasi gadget
- 10) Guru mengamati anak belajar musik dengan media gadget

c. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan yang dilakukan pada siklus II pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musik anak dengan menggunakan media gadget, dapat diketahui hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut :

**Tabel 11.**  
**Data Observasi Siklus II**  
**Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**

No	Nama Anak	Anak dapat mengenal tangga nada musik				Anak dapat membedakan jenis musik				Anak dapat membedakan alat musik				Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi			
		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	Adam				√				√				√				√
2	Adam Kurniawan			√				√				√					√
3	Alliya	√				√				√				√			
4	Alfarino		√				√				√				√		
5	Amira Nadira	√				√				√				√			
6	Bunga Ayudia			√					√				√				√
7	Chiko Putra Dhebu				√				√				√				√
8	Dzahwa Aulia	√				√				√				√			
9	Davin Ardiyansyah			√				√				√				√	
10	Hazlan Pratama		√				√					√			√		
11	Khayla Azzahra	√				√					√			√			
12	Luthfi Fahrevi		√				√				√				√		
13	Mirza Al Fahira		√				√					√			√		
14	Muhammad Anizam			√				√				√				√	
15	Putra Habib Yudistira				√				√				√				√
16	Reval Agus Ramadhani			√					√			√				√	
17	Silvi Tri Handayani		√				√				√				√		
18	Sultan Sulaiman			√					√			√					√
19	Sri Wahyuni		√				√				√				√		
20	Wenny Novita	√				√				√				√			

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus II ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

Keterangan :

P : Persentase keberhasilan

f : Jumlah anak yang mendapat nilai

n : Jumlah anak

Pada siklus II kecerdasan musik anak dengan persentase yang dicapai oleh anak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media gadget sesuai indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mengetahui kecerdasan musik anak dengan pencapaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 12.**  
**Persentase Siklus II Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**

No.	Indikator	Jumlah Anak				Jumlah (%)
		BEB	MB	BHS	BBS	
1.	Anak dapat mengenal tangga nada musik	5	6	6	3	20
		25%	30%	30%	15%	100%
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	5	6	3	6	20
		25%	30%	15%	30%	100%
3.	Anak dapat memb	4	5	7	4	20
		20%	25%	35%	20%	100%

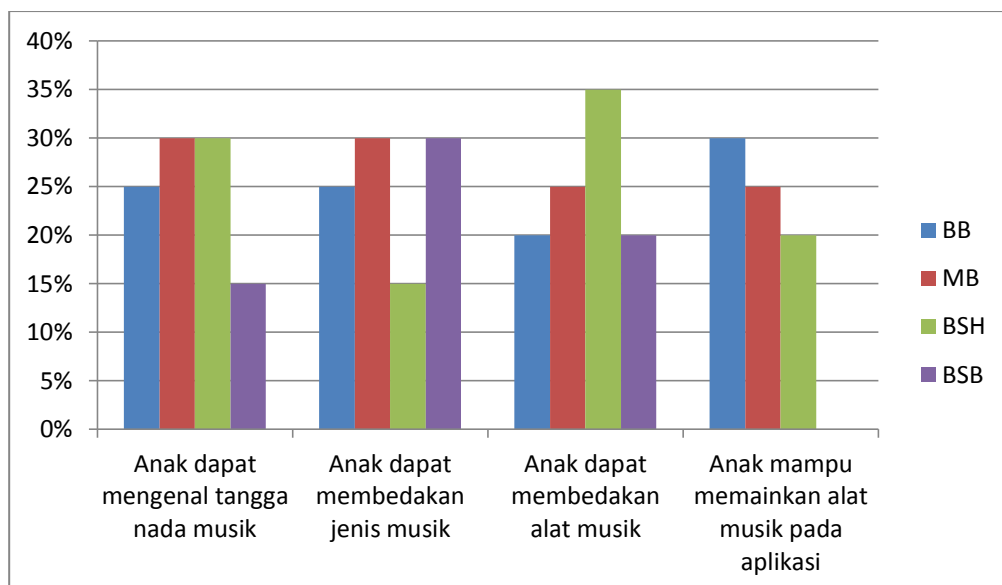
	edakan alat musik					
4	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	6	5	4	5	20
		30%	25%	20%	25%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui perkembangan minat belajar anak pada siklus II di RA. An-Najah, sebagai berikut :

1. Anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang yaitu 30%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang yaitu 15%.
2. Anak dapat membedakan jenis musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang yaitu 30%.
3. Anak dapat membedakan alat musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang yaitu 20%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang yaitu 35%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang yaitu 20%.
4. Anak mampu memainkan alat music pada aplikasi yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang yaitu 20%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 orang yaitu 25%.

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, dapat diketahui perbedaan perkembangan minat belajar anak di RA. An-Najah pada gambar dibawah ini:

**Gambar 4.**  
**Kondisi Siklus II Minat Belajar Anak di RA An-Najah**



Berdasarkan tabel dan gambar diatas, maka dapat diketahui perkembangan kemampuan minat belajar anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB), pada tabel dibawah ini :

**Tabel 13.**  
**Kondisi Siklus II Kecerdasan Musik Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB)**

No.	Indikator	Jumlah Anak		Jumlah (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak dapat mengenal tangga nada musik	6	3	9
		30%	15%	45%
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	3	6	9
		15%	30%	45%
3.	Anak dapat membedakan alat musik	7	4	11
		35%	20%	55%
4.	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	4	5	9
		20%	25%	45%
Jumlah persentase		<b>25%</b>	<b>22.5%</b>	<b>47.5%</b>

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa pada siklus II pembelajaran yang dilakukan setelah diberikan tindakan masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat jumlah rata-rata kecerdasan musik anak yaitu sebesar 47.5%. Dari data yang diketahui bahwa anak dapat mengenal nada musik yaitu sebesar 45%, anak dapat membedakan jenis musik yaitu sebesar 45%, anak dapat membedakan alat musik yaitu sebesar 55%, anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi yaitu sebesar 45%. Kondisi pada siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gadget dapat meningkatkan kecerdasan musik anak.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gadget dapat memberikan motivasi kecerdasan musik anak menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk diikuti. Meskipun, hasil yang diperoleh pada siklus II masih kurang sesuai yang diharapkan dengan jumlah rata-rata persentase kecerdasan musik anak sebesar 47.5%.

#### d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, hasil pengamatan terhadap kecerdasan musik anak dengan menggunakan media gadget yang diperoleh mulai menunjukkan hasil kurang sesuai dengan yang diharapkan. Maka, perlu diadakan perbaikan pada siklus III untuk memperoleh hasil sesuai yang diharapkan pada penelitian ini.

### 3. Deskripsi Siklus III

Pada siklus III ini terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap tersebut, sebagai berikut :

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Meminta persetujuan Kepala RA
- 2) Membuat skenario perbaikan
- 3) Membuat rencana kegiatan siklus selanjutnya



- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 5) Membuat instrumen melalui media gadget yang akan dilakukan dalam PTK
- 6) Membuat lembar observasi

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus III ini, pemberian tindakan dalam melaksanakan pembelajaran yaitu peneliti bertindak sebagai guru di kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran dengan menggunakan media gadget untuk dapat meningkatkan kecerdasan musik anak. Kemudian peneliti melakukan tindakan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Guru mengadakan tanya jawab tentang musik
- 3) Guru menyiapkan media gadget
- 4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan
- 5) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
- 6) Guru menertibkan anak-anak
- 7) Guru membagikan sebuah gadget pada setiap kelompok
- 8) Guru meminta anak bersama-sama dalam kelompoknya untuk menyanyikan lagu "Hormati guru"
- 9) Guru mengajak anak dari setiap kelompoknya untuk mencoba memainkan musik pada aplikasi gadget
- 10) Guru mengamati anak belajar musik dengan media gadget

c. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan yang dilakukan pada siklus III pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musik anak dengan menggunakan media gadget, dapat diketahui hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut :

**Tabel 14.**  
**Data Observasi Siklus III**  
**Kecerdasan Muisk Anak di RA An-Najah**

No	Nama Anak	Anak dapat mengenal tangga nada musik				Anak dapat membedakan jenis musik				Anak dapat membedakan alat musik				Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi			
		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	Adam				√				√				√				√
2	Adam Kurniawan			√				√				√					√
3	Alliya	√				√				√				√			
4	Alfarino		√				√				√				√		
5	Amira Nadira	√				√				√				√			
6	Bunga Ayudia			√					√				√				√
7	Chiko Putra Dhebu				√				√				√				√
8	Dzahwa Aulia	√				√				√				√			
9	Davin Ardiyansyah			√				√				√				√	
10	Hazlan Pratama		√				√					√			√		
11	Khayla Azzahra	√				√					√			√			
12	Luthfi Fahrevi		√				√				√				√		
13	Mirza Al Fahira		√				√					√			√		
14	Muhammad Anizam			√				√				√				√	
15	Putra Habib Yudistira				√				√				√				√
16	Reval Agus Ramadhani			√					√			√				√	
17	Silvi Tri Handayani		√				√				√				√		
18	Sultan Sulaiman			√					√			√					√
19	Sri Wahyuni		√				√				√				√		
20	Wenny Novita	√				√				√				√			

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus II ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

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

Keterangan :

P : Persentase keberhasilan

*f* : Jumlah anak yang mendapat nilai

n : Jumlah anak

Pada siklus II minat belajar anak dengan persentase yang dicapai oleh anak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *audio visual* sesuai indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mengetahui minat belajar anak dengan pencapaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 15.**  
**Persentase Siklus III Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**

No.	Indikator	Jumlah Anak				Jumlah (%)
		BEB	MB	BSH	BBS	
1.	Anak dapat mengenali tangga nada musik	1	2	10	7	20
		5%	10%	50%	35%	100%
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	2	3	7	8	20
		10%	15%	35%	40%	100%
3.	Anak dapat membedakan alat musik	1	3	9	7	20
		5%	15%	45%	35%	100%

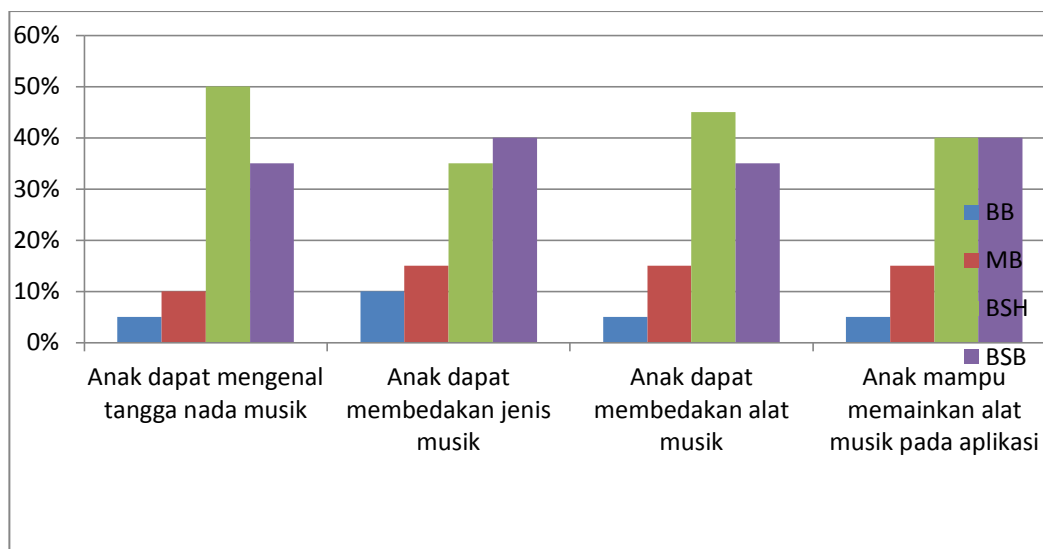
4	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	1	3	8	8	20
		5%	15%	40%	40%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak pada siklus III di RA. An-Najah, sebagai berikut :

1. Anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang yaitu 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 orang yaitu 45%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang yaitu 35%.
2. Anak dapat membedakan jenis musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang yaitu 10%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang yaitu 35%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 8 orang yaitu 40%.
3. Anak dapat membedakan alat musik yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang yaitu 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 orang yaitu 45%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang yaitu 35%.
4. Anak mampu memainkan alat music pada aplikasi yaitu Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang yaitu 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 orang yaitu 40%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 8 orang yaitu 40%.

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, dapat diketahui perbedaan perkembangan kecerdasan musik anak di RA. An-Najah pada gambar dibawah ini :

**Gambar 5.**  
**Kondisi Siklus III Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah**



Berdasarkan tabel dan gambar diatas, maka dapat diketahui perkembangan kemampuan kecerdasan musik anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB), pada tabel dibawah ini :

**Tabel 16.**  
**Kondisi Siklus III Kecerdasan Musik Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB)**

No.	Indikator	Jumlah Anak		Jumlah (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak dapat mengenal tangga nada musik	10	7	17
		50%	35%	85%
2.	Anak dapat membedakan jenis musik	7	8	15
		35%	40%	75%
3.	Anak dapat membedakan alat musik	9	7	16
		45%	35%	80%
4.	Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi	8	8	18
		40%	40%	80%
Jumlah rata-rata persentase		<b>42.5%</b>	<b>37.5%</b>	<b>80%</b>

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa pada siklus III pembelajaran yang dilakukan setelah diberikan tindakan berada pada kategori sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat jumlah rata-rata persentase kecerdasan musik anak yaitu sebesar 80%. Dari data yang diketahui bahwa anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu sebesar 85%, anak dapat membedakan jenis musik yaitu sebesar 75%, anak dapat membedakan alat musik yaitu sebesar 80%, anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi yaitu sebesar 80%. Kondisi pada siklus III menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gadget dapat meningkatkan kecerdasan musik anak.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gadget dapat memberikan motivasi belajar anak menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk diikuti. Hasil yang diperoleh pada siklus III sangat baik sesuai yang diharapkan dengan jumlah rata-rata persentase kecerdasan musik anak sebesar 80%.

e. Tahap Refleksi

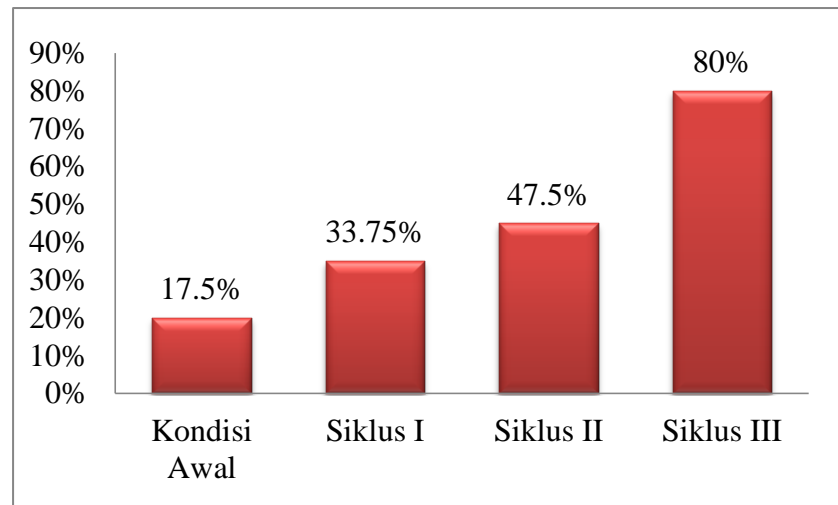
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus III, hasil pengamatan terhadap kecerdasan musik anak dengan menggunakan media gadget yang diperoleh sangat baik sesuai dengan yang diharapkan. Maka, peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian ini pada siklus III.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Setelah melakukan penelitian, dimulai dari siklus I sampai dengan siklus III yang terlaksana sesuai dengan yang direncanakan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musik anak di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman. Hal ini dapat dilihat dari jumlah rata-rata persentase kecerdasan musik anak pada kondisi awal yaitu sebesar 17.5%, pada siklus I yaitu sebesar 33.75%, pada siklus II yaitu sebesar 47.5%, kemudian pada siklus III yaitu sebesar 80%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa peningkatan kecerdasan musik anak dengan menggunakan media gadget di RA An-Najah memperoleh hasil yang sangat baik sesuai dengan yang diharapkan

oleh peneliti. Berikut ini data peningkatan kecerdasan musik anak pada gambar dibawah ini :

**Gambar 6.**  
**Peningkatan Kondisi Awal sampai dengan Siklus III**



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media gadget dapat meningkatkan kecerdasan musik anak di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman.
2. Dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan musik anak dengan rata-rata hasil yang diperoleh pada kondisi awal yaitu 17.5%, pada siklus I menjadi 33.75%, pada siklus II menjadi 47.5%, pada siklus III menjadi 80%.
3. Kecerdasan musik anak mencapai hasil yang diharapkan setelah siklus III, Ini dapat dilihat dari peningkatan kecerdasan musik anak mencapai 80%.
4. Media gadget relevan dengan pembelajaran tematik dan saintifik.
5. Dengan menggunakan media gadget, pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk diikuti.
6. Lebih mudah, praktis dan modernisasi.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyampaikan saran-saran kepada sebagai berikut :

1. Guru
  - a. Guru selaku pendidik bagi anak usia dini agar membuat perencanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan musik anak dengan media pembelajaran yang modern dan inovatif.
  - b. Guru seharusnya dapat menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran agar anak menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran.



- c. Peneliti berharap agar semua guru pendidikan islam anak usia dini dapat menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, agar aktifitas belajar yang dilakukan menjadi menyenangkan dan mengasyikkan buat peserta didik, serta dapat mendorong stimulasi tumbuh kembang anak usia dini.

## 2. Sekolah

Dalam upaya meningkatkan kecerdasan musik anak, hendaknya sekolah memperhatikan proses cara belajar guru dengan membuat suatu metode kegiatan yang tepat agar anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan.

## 3. Lembaga

Dalam upaya meningkatkan kecerdasan musik anak, hendaknya lembaga menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap yang dapat menunjang kreatifitas guru dan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran kecerdasan musik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Nur dan Wahidmurni, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktek Disertasi Contoh Hasil Penelitian* (Malang : UM Press, 2008)
- B. E. F. Montolalu, dkk. *Bermain dan Permainan Anak. Edisi I.* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010)
- Chatib Munif, *Sekolah Anak-anak Juara.* (Jakarta : Kaifa Learning, 2012)
- Dimiyati Johni, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Anak Usia Dini.* (Jakarta : Kencana, 2013)
- Djamarah Bahri Syaiful dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar.* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010)
- Fadillah Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD.* Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012)
- Khadijah, M.Ag, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* (Medan : Perdana Publishing, 2015)
- Setiawan Deny, dkk. *Analisa Kegiatan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010)
- Sudjiono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta : PT Grasindo Persada, 2008)
- Suryani Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* (PT Remaja Rosdakarya, 2018)
- Wardhani, dkk. *Penelitian Tindak Kelas.* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009)
- Wiradmaadja Rochiati, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009)
- Yaumi Muhammad, dkk. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences).* (Jakarta : Prenadamedia, 2016)
- <https://Jurnalmahasiswa.Unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan>
- <https://asikbelajar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran>
- <https://jurnalponsel.com/pengertian-gadget>

<http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/2013/skripsi-PTK-peningkatan-kreatifitas.html>. diakses tanggal 23 mei 2013

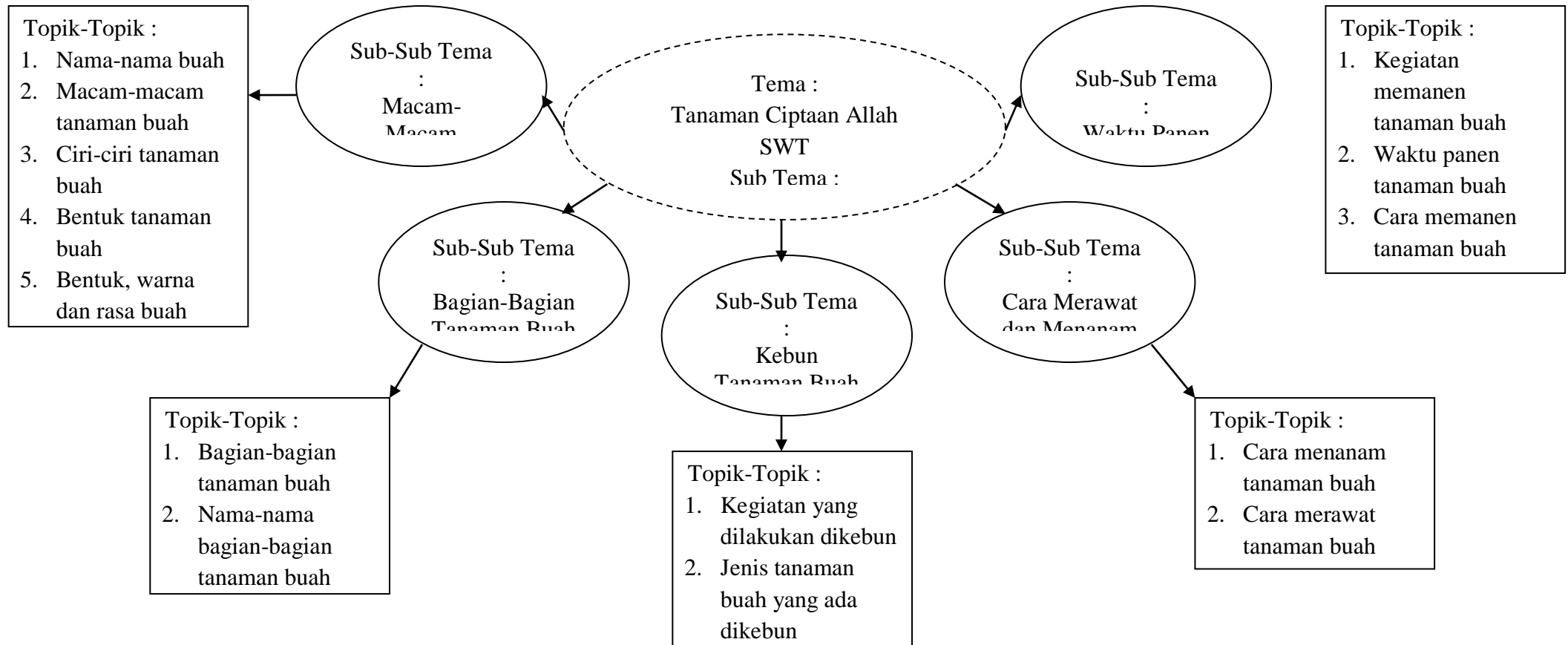
[Http://lib.ac.id/thesis/fullchapter/05410055-rahma.pdf.h.1](http://lib.ac.id/thesis/fullchapter/05410055-rahma.pdf.h.1) diakses tanggal 25 Mei 2013

<http://ian43.wordpress.com/2012/12/31/pengertian-kecerdasan> diakses 31 mei 2013

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

RA. An-Najah  
TA. 2018 s/d 2019

Semester/Bulan/Minggu : Genap/Februari/V  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah  
KD : Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)



## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/V
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Macam-Macam Tanaman Buah
Hari/Tanggal	: Senin, 04 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sebelum dan sesudah makan.
2. Mengetahui macam-macam tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar tanaman buah
2. Kertas mewarnai dan crayon
3. Buah jambu
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu pasar minggu dan oh ibu dan ayah.
3. Mengenalkan tangga nada musik
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang macam-macam tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik melalui aplikasi gadget
2. Anak mengamati :  
Gambar tanaman buah, misalnya tanaman jambu, pisang, mangga, papaya, dsb.
3. Anak menanya :

Nama-nama macam-macam tanaman buah ciptaan Allah SWT dan ciri-ciri tanaman penghasil buah.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Mewarnai gambar tanaman jambu
  - b. Menghitung jumlah buah jambu pada gambar
  - c. Mencoba rasa buah jambu
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui macam-macam dan ciri-ciri tanaman penghasil buah, yaitu :

  - a. Bentuk tanaman penghasil buah
  - b. Bentuk, warna, dan rasa buah
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menyebutkan nama-nama tanaman buah ciptaan Allah SWT.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menghitung, dan menulis (1) wahid pada gambar jambu.
  - c. Recalling/umpan balik.

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 04 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/V
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Bagian-Bagian Tanaman Buah
Hari/Tanggal	: Selasa, 05 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui bagian-bagian tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar bagian-bagian tanaman buah
2. Kertas dan crayon
3. Tulang daun
4. Buah nangka
5. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu aku anak sehat dan vitamin A.
3. Mengenalkan jenis musik
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang bagian-bagian tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget
2. Anak mengamati :  
Gambar bagian-bagian tanaman buah seperti akar, daun, batang, ranting, dan daun.
3. Anak menanya :

- Nama bagian-bagian dari tanaman buah ciptaan Allah SWT (tanaman buah nangka).
4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
    - a. Menjiplak tulang daun nangka
    - b. Mengurutkan tinggi batang
    - c. Mencoba rasa buah nangka
  5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui bagian-bagian dari tanaman penghasil buah, yaitu :

    - a. Daun merupakan bagian tanaman
    - b. Batang tanaman berbeda-beda
  6. Anak mengkomunikasikan :
    - a. Anak menyebutkan nama bagian-bagian tanaman buah ciptaan Allah SWT.
    - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjiplak dan mengurutkan.
    - c. Recalling/ umpan balik.

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 05 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**



## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/V
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Kebun Tanaman Buah
Hari/Tanggal	: Rabu, 06 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui kebun tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar pola pepaya
2. Kertas mewarnai dan crayon
3. Buah pepaya
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah dan vitamin A.
3. Mengenalkan alat musik.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang kebun tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar kebun yang menanam tanaman penghasil buah (kebun pepaya).
3. Anak menanya :  
Kegiatan yang dilakukan di kebun.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Menghitung jumlah pepaya di kebun
  - b. Mengisi pola pepaya
  - c. Mewarnai gambar kebun pepaya
  - d. Mencoba rasa buah pepaya
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui kegiatan yang dilakukan di kebun buah, yaitu :

  - a. Menghitung jumlah buah
  - b. Hasil dari tanaman buah
  - c. Jenis tanaman buah yang ada di kebun
5. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan di kebun buah.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola, menghitung dan mewarnai.
  - c. Recalling/umpan balik

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 06 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/V
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Cara Menanam dan Merawat Tanaman buah
Hari/Tanggal	: Kamis, 07 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui cara menanam dan merawat tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar tanaman buah
2. Kertas menggambar dan crayon
3. Buah pisang
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu pasar minggu dan paman dating.
3. Memainkan alat musik pada aplikasi.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang cara menanam dan merawat tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar pertumbuhan tanaman penghasil buah.
3. Anak menanya :  
Cara menanam dan merawat tanaman seperti menyiram dan memupuk.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Menggambar pohon pisang
  - b. Mempraktekkan menanam tanaman
  - c. Mencoba rasa buah pisang
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui cara menanam dan merawat tanaman buah, yaitu :

  - a. Pohon pisang berkembang biak dengan tunas
  - b. Mencoba menanam tanaman
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menceritakan kegiatan menanam dan merawat tanaman.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar dan menulis.
  - c. Recalling/umpan balik.

**F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 07 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA. An-Najah

TA. 2018 <sup>s</sup>/<sub>d</sub> 2019

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/v
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Waktu Panen
Hari/Tanggal	: Jumat, 08 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### A. Materi dalam Kegiatan :

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui waktu panen tanaman buah.

### B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### C. Alat dan Bahan

1. Kertas gambar dan crayon
2. Buah rambutan
3. Gadget

### D. Pembukaan (30 menit)

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu aku anak sehat dan sayang teman.
3. Mengenalkan musik pada anak.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang waktu panen tanaman buah.

### E. Inti (60 menit)

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar kegiatan memanen tanaman penghasil buah.
3. Anak menanya :  
Waktu panen tanaman penghasil buah dan cara memanennya.
4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :

- a. Menghitung jumlah buah rambutan
  - b. Mencoba rasa buah rambutan
5. Anak menalar :
- Anak mampu mengetahui kegiatan memanen tanaman buah, yaitu :
- a. Menghitung buah hasil panen
  - b. Mencoba rasa buah yang telah masak
6. Anak mengkomunikasikan :
- a. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan saat memanen buah.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung dan menulis.
  - c. Recalling/umpan balik.

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Bambi, 08 Februari 2019

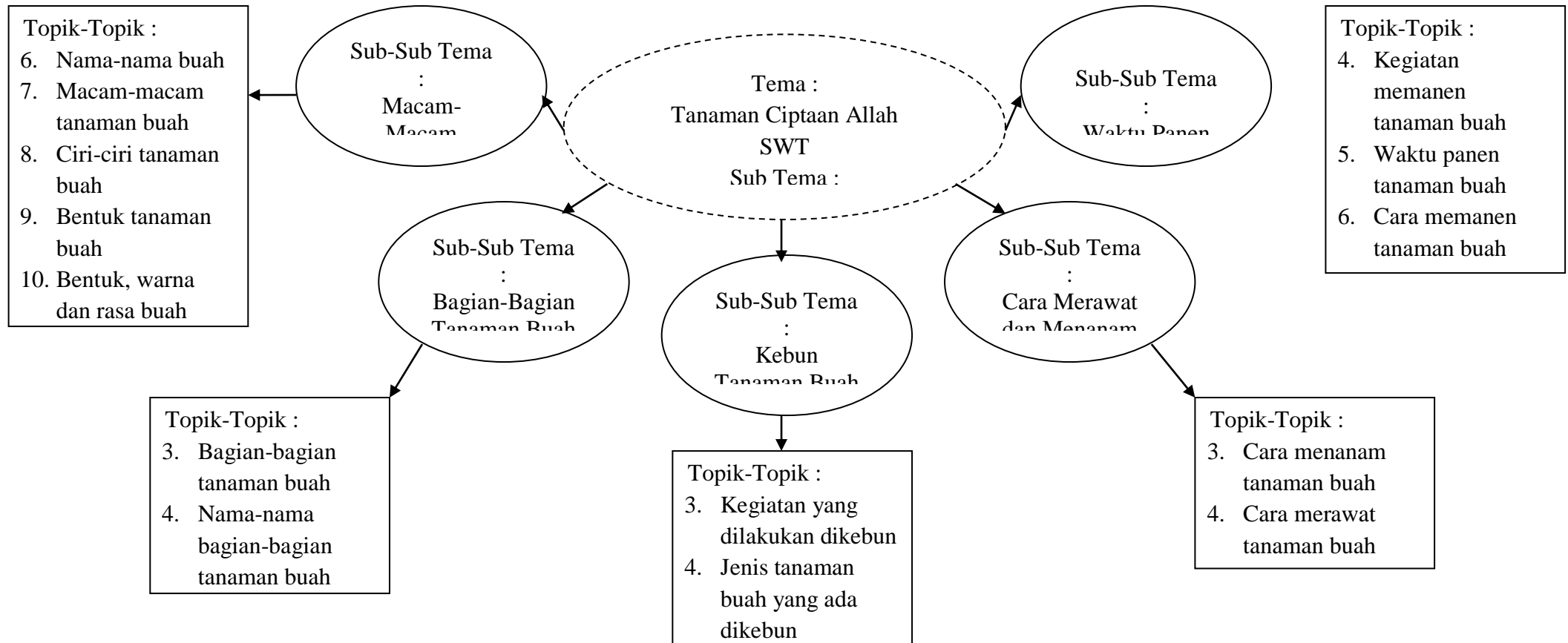
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

RA. An-Najah  
TA. 2018 <sup>s</sup>/<sub>d</sub> 2019

Semester/Bulan/Minggu : Genap/Februari/VI  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah  
KD : Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)



## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VI
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Macam-Macam Tanaman Buah
Hari/Tanggal	: Senin, 11 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sebelum dan sesudah makan.
2. Mengetahui macam-macam tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar tanaman buah
2. Kertas mewarnai dan crayon
3. Buah jambu
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu pasar minggu dan oh ibu dan ayah.
3. Mengenalkan tangga nada musik
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang macam-macam tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik melalui aplikasi gadget
2. Anak mengamati :  
Gambar tanaman buah, misalnya tanaman jambu, pisang, mangga, papaya, dsb.
3. Anak menanya :



Nama-nama macam-macam tanaman buah ciptaan Allah SWT dan ciri-cir tanaman penghasil buah.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Mewarnai gambar tanaman jambu
  - b. Menghitung jumlah buah jambu pada gambar
  - c. Mencoba rasa buah jambu
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui macam-macam dan ciri-ciri tanaman penghasil buah, yaitu :

  - a. Bentuk tanaman penghasil buah
  - b. Bentuk, warna, dan rasa buah
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menyebutkan nama-nama tanaman buah ciptaan Allah SWT.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menghitung, dan menulis (1) wahid pada gambar jambu.
  - c. Recalling/umpan balik.

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 11 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 <sup>s</sup>/<sub>d</sub> 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VI
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Bagian-Bagian Tanaman Buah
Hari/Tanggal	: Selasa, 12 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui bagian-bagian tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar bagian-bagian tanaman buah
2. Kertas dan crayon
3. Tulang daun
4. Buah nangka
5. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu aku anak sehat dan vitamin A.
3. Mengenalkan jenis musik
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang bagian-bagian tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget
2. Anak mengamati :  
Gambar bagian-bagian tanaman buah seperti akar, daun, batang, ranting, dan daun.
3. Anak menanya :

- Nama bagian-bagian dari tanaman buah ciptaan Allah SWT (tanaman buah nangka).
4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
    - a. Menjiplak tulang daun nangka
    - b. Mengurutkan tinggi batang
    - c. Mencoba rasa buah nangka
  5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui bagian-bagian dari tanaman penghasil buah, yaitu :

    - a. Daun merupakan bagian tanaman
    - b. Batang tanaman berbeda-beda
  6. Anak mengkomunikasikan :
    - a. Anak menyebutkan nama bagian-bagian tanaman buah ciptaan Allah SWT.
    - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjiplak dan mengurutkan.
    - c. Recalling/ umpan balik.

**F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 12 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VI
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Kebun Tanaman Buah
Hari/Tanggal	: Rabu, 13 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui kebun tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar pola pepaya
2. Kertas mewarnai dan crayon
3. Buah pepaya
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah dan vitamin A.
3. Mengenalkan alat musik.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang kebun tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar kebun yang menanam tanaman penghasil buah (kebun pepaya).
3. Anak menanya :  
Kegiatan yang dilakukan di kebun.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Menghitung jumlah pepaya di kebun
  - b. Mengisi pola pepaya
  - c. Mewarnai gambar kebun pepaya
  - d. Mencoba rasa buah pepaya
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui kegiatan yang dilakukan di kebun buah, yaitu :

  - a. Menghitung jumlah buah
  - b. Hasil dari tanaman buah
  - c. Jenis tanaman buah yang ada di kebun
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan di kebun buah.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola, menghitung dan mewarnai.
  - c. Recalling/umpan balik

**F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 13 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VI
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Cara Menanam dan Merawat Tanaman buah
Hari/Tanggal	: Kamis, 14 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui cara menanam dan merawat tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar tanaman buah
2. Kertas menggambar dan crayon
3. Buah pisang
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu pasar minggu dan paman dating.
3. Memainkan alat musik pada aplikasi.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang cara menanam dan merawat tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar pertumbuhan tanaman penghasil buah.
3. Anak menanya :  
Cara menanam dan merawat tanaman seperti menyiram dan memupuk.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Menggambar pohon pisang
  - b. Mempraktekkan menanam tanaman
  - c. Mencoba rasa buah pisang
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui cara menanam dan merawat tanaman buah, yaitu :

  - a. Pohon pisang berkembang biak dengan tunas
  - b. Mencoba menanam tanaman
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menceritakan kegiatan menanam dan merawat tanaman.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar dan menulis.
  - c. Recalling/umpan balik.

**F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 14 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 <sup>s</sup>/<sub>d</sub> 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VI
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah
Sub-Sub Tema	: Waktu Panen
Hari/Tanggal	: Jumat, 15 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui waktu panen tanaman buah.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucapkan salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman buah.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Kertas gambar dan crayon
2. Buah rambutan
3. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu aku anak sehat dan sayang teman.
3. Mengenalkan musik pada anak.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang waktu panen tanaman buah.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar kegiatan memanen tanaman penghasil buah.
3. Anak menanya :  
Waktu panen tanaman penghasil buah dan cara memanennya.
4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :



- a. Menghitung jumlah buah rambutan
  - b. Mencoba rasa buah rambutan
5. Anak menalar :
- Anak mampu mengetahui kegiatan memanen tanaman buah, yaitu :
- a. Menghitung buah hasil panen
  - b. Mencoba rasa buah yang telah masak
6. Anak mengkomunikasikan :
- a. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan saat memanen buah.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung dan menulis.
  - c. Recalling/umpan balik.

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 15 Februari 2019

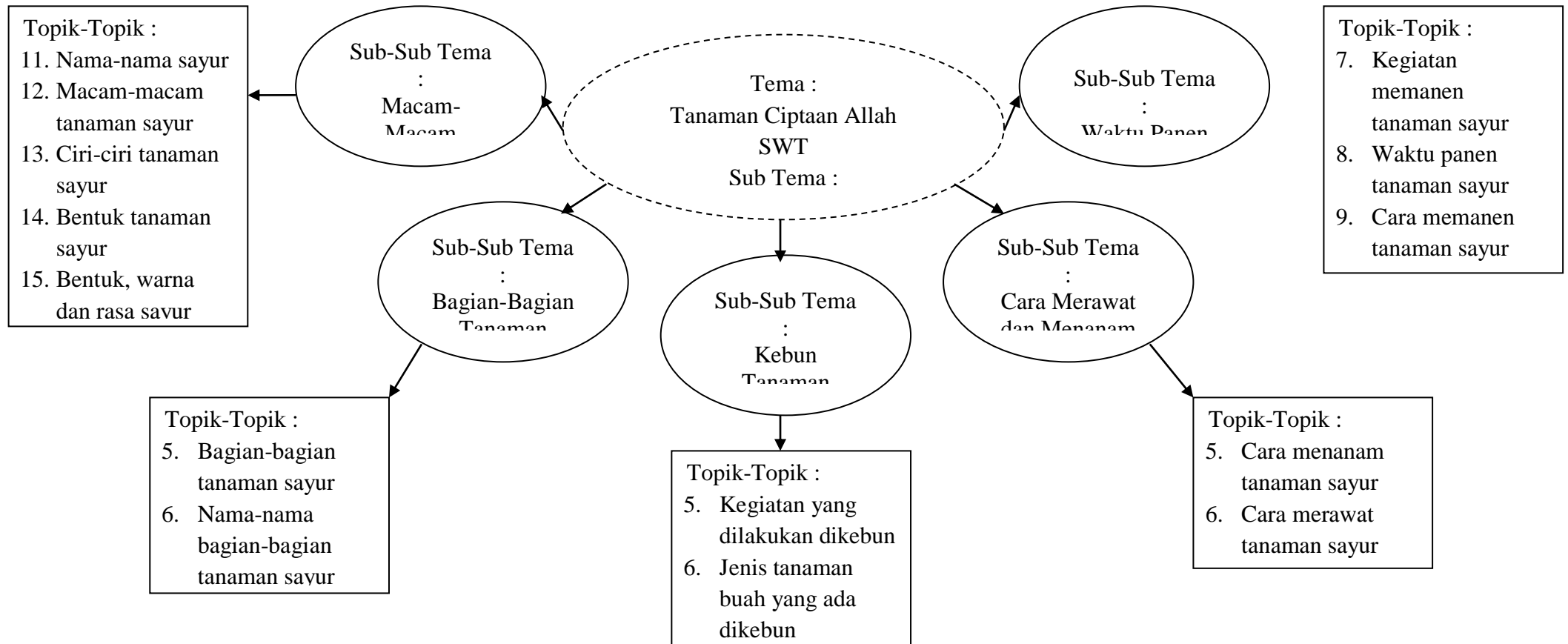
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

RA. An-Najah  
TA. 2018<sup>s</sup>/d 2019

Semester/Bulan/Minggu : Genap/Februari/VII  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Sayur  
KD : Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)



## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VII
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Sayur
Sub-Sub Tema	: Macam-Macam Tanaman Sayur
Hari/Tanggal	: Senin, 18 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sebelum dan sesudah makan.
2. Mengetahui macam-macam tanaman sayur.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman sayur.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar tanaman sayur
2. Kertas mewarnai dan crayon
3. Sayur Kol
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu pasar minggu dan oh ibu dan ayah.
3. Mengenalkan tangga nada musik
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang macam-macam tanaman Sayur.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik melalui aplikasi gadget
2. Anak mengamati :  
Gambar tanaman sayur, misalnya tanaman kol, sawi, bayam, dsb.
3. Anak menanya :

Nama-nama macam-macam tanaman sayur ciptaan Allah SWT dan ciri-ciri tanaman penghasil sayur.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Mewarnai gambar tanaman kol
  - b. Menghitung jumlah buah kol pada gambar
  - c. Mencoba rasa buah kol
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui macam-macam dan ciri-ciri tanaman penghasil kol, yaitu :

  - a. Bentuk tanaman penghasil kol
  - b. Bentuk, warna, dan rasa kol
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menyebutkan nama-nama tanaman sayur ciptaan Allah SWT.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menghitung, dan menulis (1) wahid pada gambar kol.
  - c. Recalling/umpan balik.

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 18 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VII
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman sayur
Sub-Sub Tema	: Bagian-Bagian Tanaman sayur
Hari/Tanggal	: Selasa, 19 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui bagian-bagian tanaman sayur.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman sayur.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar bagian-bagian tanaman sayur
2. Kertas dan crayon
3. Tulang daun
4. Sayur Bayam
5. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu aku anak sehat dan vitamin A.
3. Mengenalkan jenis musik
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang bagian-bagian tanaman sayur.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget
2. Anak mengamati :  
Gambar bagian-bagian tanaman sayur seperti akar, daun, batang, ranting, dan daun.
3. Anak menanya :

- Nama bagian-bagian dari tanaman sayur ciptaan Allah SWT (tanaman sayur bayam).
4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
    - a. Menjiplak tulang daun bayam
    - b. Mengurutkan tinggi batang
    - c. Mencoba rasa buah bayam
  5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui bagian-bagian dari tanaman penghasil sayur, yaitu :

    - a. Daun merupakan bagian tanaman
    - b. Batang tanaman berbeda-beda
  6. Anak mengkomunikasikan :
    - a. Anak menyebutkan nama bagian-bagian tanaman sayur ciptaan Allah SWT.
    - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjiplak dan mengurutkan.
    - c. Recalling/ umpan balik.

**F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 19 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VII
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Sayur
Sub-Sub Tema	: Kebun Tanaman Sayur
Hari/Tanggal	: Rabu,20 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui kebun tanaman sayur.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman sayur.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar pola pepaya
2. Kertas mewarnai dan crayon
3. Sayur sawi
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah dan vitamin A.
3. Mengenalkan alat musik.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang kebun tanaman sayur.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar kebun yang menanam tanaman penghasil sayur (kebun sawi).
3. Anak menanya :  
Kegiatan yang dilakukan di kebun.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Menghitung jumlah pepaya di kebun
  - b. Mengisi pola sawi
  - c. Mewarnai gambar kebun sawi
  - d. Mencoba rasa sayur sawi
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui kegiatan yang dilakukan di kebun sayur, yaitu :

  - a. Menghitung jumlah sayur
  - b. Hasil dari tanaman sayur
  - c. Jenis tanaman buah yang ada di kebun
7. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan di kebun sayur.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola, menghitung dan mewarnai.
  - c. Recalling/umpan balik

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 20 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**



## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**

**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VII
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Sayur
Sub-Sub Tema	: Cara Menanam dan Merawat Tanaman Sayur
Hari/Tanggal	: Kamis, 21 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.14), FM (2.1, 3.3-3.4), Kog (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui cara menanam dan merawat tanaman sayur.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman sayur.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Gambar tanaman sayur
2. Kertas menggambar dan crayon
3. Sayur wortel
4. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu pasar minggu dan paman datang.
3. Memainkan alat musik pada aplikasi.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang cara menanam dan merawat tanaman sayur.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar pertumbuhan tanaman penghasil sayur.
3. Anak menanya :  
Cara menanam dan merawat tanaman seperti menyiram dan memupuk.

4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Menggambar wortel
  - b. Mempraktekkan menanam tanaman
  - c. Mencoba rasa sayur wortel
5. Anak menalar :

Anak mampu mengetahui cara menanam dan merawat tanaman sayur, yaitu :

  - a. Pohon pisang berkembang biak dengan tunas
  - b. Mencoba menanam tanaman
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menceritakan kegiatan menanam dan merawat tanaman.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar dan menulis.
  - c. Recalling/umpan balik.

#### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 21 Februari 2019  
Ka. RA. An-Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

**RA. An-Najah**  
**TA. 2018 s/d 2019**

Semester/Bulan/Minggu	: Genap/Februari/VII
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Sayur
Sub-Sub Tema	: Waktu Panen
Hari/Tanggal	: Jumat, 22 Februari 2019
KD	: Nam (1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2), Bhs (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), Sosem (2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.11, 3.13-3.6-4.6, 3.8-4.8), Sn (3.15-4.15)

### **A. Materi dalam Kegiatan :**

1. Menghafal do'a sehari-hari.
2. Mengetahui waktu panen tanaman sayur.

### **B. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan**

1. Mengucap salam, kalimat thayyibah, berikrar, asmaul husna, dan kalimat syahadat.
2. Memiliki sikap mandiri dalam belajar tanaman sayur.
3. SOP kedatangan dan kepulangan.
4. SOP cuci tangan.
5. SOP sebelum dan sesudah cuci tangan.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Kertas gambar dan crayon
2. Sayur Kentang
3. Gadget

### **D. Pembukaan (30 menit)**

1. Mengucap salam dan berdo'a sebelum belajar.
2. Bernyanyi lagu aku anak sehat dan sayang teman.
3. Mengenalkan musik pada anak.
4. Bermain tepuk anak Islam.
5. Mengaji iqra'.
6. Berdiskusi tentang waktu panen tanaman sayur.

### **E. Inti (60 menit)**

1. Bermain musik pada aplikasi gadget.
2. Anak mengamati :  
Gambar kegiatan memanen tanaman penghasil sayur.
3. Anak menanya :  
Waktu panen tanaman penghasil buah dan cara memanennya.
4. Anak mengumpulkan informasi (dengan melakukan kegiatan) :
  - a. Menghitung jumlah sayur kentang
  - b. Mencoba rasa sayur kentang
5. Anak menalar :  
Anak mampu mengetahui kegiatan memanen tanaman sayur, yaitu :
  - a. Menghitung buah hasil panen
  - b. Mencoba rasa sayur yang telah masak
6. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan saat memanen sayur.
  - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung dan menulis.
  - c. Recalling/umpan balik.

### **F. Penutup (15 menit)**

SOP Kepulangan :

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.
3. Menanyakan mainan apa yang paling disukai.
4. Bercerita pendek berisi pesan-pesan/nasehat.
5. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
6. Berdo'a setelah belajar.
7. Bernyanyi gelang si paku gelang.
8. Pulang dengan tertib dan teratur.

Sei Baman, 22  
Februari 2019  
Ka. RA. An-  
Najah,

**RUKIYAH, S.Pd**

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN  
KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**

NAMA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam

**A. Refleksi Komponen Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

**Jawab** Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sesuai  
: dengan indikator yang telah saya tentukan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menyusun indikator berdasarkan dengan  
: kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

**Jawab** Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat  
: perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menyusun materi yang disajikan sesuai  
: berdasarkan dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

**Jawab** Ya, media pembelajaran yang saya gunakan sesuai  
: dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya mempersiapkan media pembelajaran sesuai  
: dengan indikator berdasarkan dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

**Jawab** Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang  
:  
saya gunakan yaitu mereka merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran yang saya terapkan.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

**Jawab** Ya, alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan  
:  
tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menggunakan alat penilaian sesuai berdasarkan  
:  
dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

## **B. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun?

**Jawab** Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya  
:  
lakukan sesuai dengan RPPH yang telah saya susun.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** RPPH yang saya susun dapat memberikan  
:  
kemudahan bagi saya sebagai guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)?

**Jawab** Kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan  
:  
pembelajaran yaitu pada penggunaan media dan sumber belajar.

3. Apa penyebab kelemahan saya tersebut?

- Jawab** Media dan sumber belajar yang saya gunakan masih  
: terdapat kekurangan.
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?
- Jawab** Saya harus lebih kreatif lagi dalam menggunakan  
: media gadget.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?
- Jawab** Kekuatan saya terdapat pada penggunaan  
: pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak.
6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?
- Jawab** Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan  
: pembelajaran yaitu saya membuat suasana belajar menjadi lebih menarik bagi anak-anak.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?
- Jawab** Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan  
: kegiatan pembelajaran yaitu saya telah menyusun RPPH sesuai dengan kurikulum yang saya gunakan.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?
- Jawab** Anak-anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti  
: kegiatan pembelajaran yang saya lakukan.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?  
Jika ya, alasan saya adalah :
- Jawab** Ya, saya telah melakukan proses pembelajaran  
: berdasarkan RPPH yang disusun sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah memotivasi anak, dan sebagainya)?
- Jawab** Reaksi yang ditunjukkan anak-anak yaitu belum  
: semua termotivasi untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran yang saya lakukan.

11. Apakah anak dapat menjelaskan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat)?

**Jawab** : Belum semua anak-anak dapat menjelaskan pembelajaran yang telah saya berikan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** : Penyampaian materi pembelajaran dengan media *audio visual* yang saya lakukan belum maksimal dan masih terdapat kekurangan.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

**Jawab** : Anak-anak menyukai penilaian yang saya lakukan.

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

**Jawab** : Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** : Saya memberikan penilaian terhadap anak-anak sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.

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

**Jawab** : Belum semua anak mencapai indikator kemampuan yang telah saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** : Penyampaian pembelajaran yang saya lakukan belum maksimal dan masih terdapat kekurangan.

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

**Jawab** : Saya belum dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** : Belum semua kegiatan pembelajaran yang saya



: lakukan sesuai dengan waktu yang telah saya tetapkan.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang telah disampaikan?

**Jawab** Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang telah saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Anak-anak dapat melakukan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah saya susun. Pada kegiatan penutup saya dapat melihat secara keseluruhan hasil pembelajaran yang telah saya sampaikan kepada anak-anak.

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN  
KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS II**

NAMA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam

**A. Refleksi Komponen Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

**Jawab** Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sesuai  
: dengan indikator yang telah saya tentukan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menyusun indikator berdasarkan dengan  
: kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

**Jawab** Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat  
: perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menyusun materi yang disajikan sesuai  
: berdasarkan dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

**Jawab** Ya, media pembelajaran yang saya gunakan sesuai  
: dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya mempersiapkan media pembelajaran sesuai  
: dengan indikator berdasarkan dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

**Jawab** Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang  
:  
saya gunakan yaitu mereka merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran yang saya terapkan.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

**Jawab** Ya, alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan  
:  
tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menggunakan alat penilaian sesuai berdasarkan  
:  
dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

## **B. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun?

**Jawab** Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya  
:  
lakukan sesuai dengan RPPH yang telah saya susun.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** RPPH yang saya susun dapat memberikan  
:  
kemudahan bagi saya sebagai guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)?

**Jawab** Kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan  
:  
pembelajaran yaitu pada penggunaan media dan sumber belajar.

3. Apa penyebab kelemahan saya tersebut?

- Jawab** Media dan sumber belajar yang saya gunakan masih  
: terdapat kekurangan.
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?
- Jawab** Saya harus lebih kreatif lagi dalam menggunakan  
: media gadget.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?
- Jawab** Kekuatan saya terdapat pada penggunaan  
: pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak.
6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?
- Jawab** Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan  
: pembelajaran yaitu saya membuat suasana belajar menjadi lebih menarik bagi anak-anak.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?
- Jawab** Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan  
: kegiatan pembelajaran yaitu saya telah menyusun RPPH sesuai dengan kurikulum yang saya gunakan.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?
- Jawab** Anak-anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti  
: kegiatan pembelajaran yang saya lakukan.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika ya, alasan saya adalah :
- Jawab** Ya, saya telah melakukan proses pembelajaran  
: berdasarkan RPPH yang disusun sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah memotivasi anak, dan sebagainya)?
- Jawab** Reaksi yang ditunjukkan anak-anak yaitu belum  
: semua termotivasi untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran yang saya lakukan.

11. Apakah anak dapat menjelaskan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat)?

**Jawab** Belum semua anak-anak dapat menjelaskan  
: pembelajaran yang telah saya berikan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Penyampaian materi pembelajaran dengan media  
: gadget yang saya lakukan belum maksimal dan masih terdapat kekurangan.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

**Jawab** Anak-anak menyukai penilaian yang saya lakukan.  
:

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

**Jawab** Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan  
: indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya memberikan penilaian terhadap anak-anak  
: sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.

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

**Jawab** Belum semua anak mencapai indikator kemampuan  
: yang telah saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Penyampaian pembelajaran yang saya lakukan  
: belum maksimal dan masih terdapat kekurangan.

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

**Jawab** Saya belum dapat mengatur dan memanfaatkan  
: waktu pembelajaran dengan baik.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Belum semua kegiatan pembelajaran yang saya

: lakukan sesuai dengan waktu yang telah saya tetapkan.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang telah disampaikan?

**Jawab** Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang telah saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Anak-anak dapat melakukan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah saya susun. Pada kegiatan penutup saya dapat melihat secara keseluruhan hasil pembelajaran yang telah saya sampaikan kepada anak-anak.

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PEMBELAJARAN SIKLUS III**

NAMA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam

**A. Refleksi Komponen Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

**Jawab** Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan sesuai dengan indikator yang telah saya tentukan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menyusun indikator berdasarkan dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

**Jawab** Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menyusun materi yang disajikan sesuai berdasarkan dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

**Jawab** Ya, media pembelajaran yang saya gunakan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan indikator berdasarkan dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

**Jawab** Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang  
: saya gunakan yaitu mereka merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran yang saya terapkan.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

**Jawab** Ya, alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan  
: tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya menggunakan alat penilaian sesuai berdasarkan  
: dengan kurikulum RA terbaru yang digunakan oleh RA tersebut.

## **B. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun?

**Jawab** Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya  
: lakukan sesuai dengan RKH yang telah saya susun.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** RKH yang saya susun dapat memberikan kemudahan  
: bagi saya sebagai guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)?

**Jawab** Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada  
: pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya lakukan pada siklus II sudah dapat saya perbaiki.



3. Apa penyebab kelemahan saya tersebut?

**Jawab** Penyebab adanya kelemahan-kelemahan dalam  
: proses pembelajaran yang saya lakukan sudah saya perbaiki pada siklus III ini.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

**Jawab** Saya harus lebih kreatif lagi dalam menggunakan media  
: gadget.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

**Jawab** Kekuatan saya terdapat pada penggunaan pengelolaan  
: kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran?

**Jawab** Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan  
: pembelajaran yaitu saya membuat suasana belajar menjadi lebih menarik bagi anak-anak.

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?

**Jawab** Saya tetap mengikuti RPPH yang telah saya susun  
: sebelumnya.

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

**Jawab** Anak-anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti  
: kegiatan pembelajaran yang saya lakukan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika ya, alasan saya adalah :

**Jawab** Ya, saya telah melakukan proses pembelajaran  
: berdasarkan RPPH yang disusun sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah memotivasi anak, dan sebagainya)?

**Jawab** Perlakuan saya terhadap anak-anak yaitu saya  
: mencoba memahami kebutuhan anak-anak dalam

memahami setiap kegiatan pembelajaran yang saya lakukan. Saya mengatasi setiap masalah dengan sabar dan penuh dengan pemahaman bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami setiap kegiatan pembelajaran yang saya lakukan. Sehingga anak-anak merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang saya lakukan.

11. Apakah anak dapat menjelaskan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat)?

**Jawab** Pada siklus III ini, hampir semua anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan dan dapat melaksanakan tugas dengan tepat sesuai dengan yang saya harapkan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya memperbaiki kelemahan-kelemahan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran pada siklus II.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

**Jawab** Anak-anak merasa senang dan lebih termotivasi lagi untuk memberikan hasil yang lebih baik pada pembelajaran yang saya lakukan.

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

**Jawab** Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya memberikan penilaian terhadap anak-anak sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.

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

**Jawab** Ya, hampir semua anak telah mencapai indikator

: yang telah saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Indikator kemampuan yang telah saya tetapkan  
: sesuai dengan perkembangan anak.

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

**Jawab** Ya, saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan  
: waktu pembelajaran dengan baik.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Saya telah memperbaiki kelemahan saya dalam  
: mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran pada siklus II.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang telah disampaikan?

**Jawab** Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat  
: meningkatkan penguasaan terhadap materi yang telah saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

**Jawab** Rangkaian proses kegiatan pembelajaran yang saya  
: lakukan sesuai dengan RKH yang telah saya susun sebelumnya, sehingga saya melaksanakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan lebih teratur dengan adanya RPPH yang telah saya susun sebelumnya dengan baik. RPPH dapat membantu guru menjadi lebih baik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan oleh saya sebagai guru dan anak-anak didik saya.

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

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Buah
SIKLUS	: I (Pertama)
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 08 Februari 2019

**PETUNJUK :**

Baca dengan cermat RPPH perbaikan dan skenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/ mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini :

**A. RPPH Perbaikan**

1. Merumuskan/ menentukan indicator perbaikan pembelajaran dan

menentukan kegiatan perbaikan

- 1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

- 1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah

yang diperbaiki

	1	2	3	4	5
1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 2 = B

### B. Skenario Perbaikan

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

3.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

3.3. Melukiskan langkah-langkah Perbaikan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan

Pengembangan

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan

Pengembangan

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan Pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan dan Kerapian

6.2. Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

<p><b>Nilai APKG-PKP 1 = R</b></p> $R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6}$ $= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad}{6}$ $= \boxed{\quad}$
--

Sei. Baman, 08 Februari 2019

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

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

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Buah
SIKLUS	: II (Kedua)
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 15 Februari 2019

**PETUNJUK :**

Baca dengan cermat RPPH perbaikan dan skenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/ mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini :

**A. RPPH Perbaikan**

1. Merumuskan/ menentukan indicator perbaikan pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan

	1	2	3	4	5
1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 2 = B

### B. Skenario Perbaikan

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

3.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

3.3. Melukiskan langkah-langkah Perbaikan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

Rata-rata butir 4 = D



5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan

Pengembangan

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan

Pengembangan

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan Pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan dan Kerapian

6.2. Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

<p><b>Nilai APKG-PKP 1 = R</b></p> $R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6}$ $= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6}$ $= \boxed{\quad}$
--

Sei. Baman, 15 Februari 2019

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

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

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Buah
SIKLUS	: I (Pertama)
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 08 Februari 2018

**PETUNJUK :**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian guru pada kemampuan mahasiswa/ guru peneliti dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua kemampuan mahasiswa/ guru peneliti.

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 1 = A				<input type="checkbox"/>
2. Melaksanakan perbaikan kegiatan					
2.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan Pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 2 = B				<input type="checkbox"/>

3. Mengelola interaksi kelas

- 3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan
- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak
- 3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan
- 3.4. Memicu dan memelihara kegiatan pengembangan
- 3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan Pengembangan
- Rata-rata butir 3 = C

4. Bersikap terbuka dan luwes serta 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 kegairahan dalam Membimbing
- 4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri
- Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

5.1 Menggunakan pendekatan tematik

5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak

5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil Bermain

5.4 Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif

5.5 Mengembangkan kecakapan Hidup

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1 Keefektifan proses perbaikan Pengembangan

7.2 Penggunaan bahasa Indonesia Lisan

7.3. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa Anak

7.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 7 = G

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG-PAK 2} &= R \\ R &= \frac{A + B + C + D + E + F + G}{7} \\ &= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} \\ &= \boxed{\quad} \end{aligned}$$

Sei. Bamba, 08 Februari 2018

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-PAK 2  
(APKG-PAK 2)  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Buah
SIKLUS	: II (Kedua)
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 15 Februari 2019

**PETUNJUK :**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian guru pada kemampuan mahasiswa/ guru peneliti dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua kemampuan mahasiswa/ guru peneliti.

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 1 = A				<input type="checkbox"/>
2. Melaksanakan perbaikan kegiatan					
2.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan Pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 2 = B				<input type="checkbox"/>



3. Mengelola interaksi kelas

- 3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan
- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak
- 3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan
- 3.4. Memicu dan memelihara kegiatan pengembangan
- 3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan Pengembangan
- Rata-rata butir 3 = C

4. Bersikap terbuka dan luwes serta 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 kegairahan dalam Membimbing
- 4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri
- Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

5.1 Menggunakan pendekatan tematik

5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak

5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil Bermain

5.4 Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif

5.5 Mengembangkan kecakapan Hidup

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1 Keefektifan proses perbaikan Pengembangan

7.2 Penggunaan bahasa Indonesia Lisan

7.3. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa Anak

7.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 7 = G

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG-PAK 2} &= R \\ R &= \frac{A + B + C + D + E + F + G}{7} \\ &= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} \\ &= \boxed{\quad} \end{aligned}$$

Sei. Bamba, 15 Februari 2019

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

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

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UAMAIRI
NPM	: 1501240016
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Sayur
SIKLUS	: III (Ketiga)
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 22 Februari 2019

**PETUNJUK :**

Baca dengan cermat RPPH perbaikan dan skenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/ mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini :

**A. RPPH Perbaikan**

1. Merumuskan/ menentukan indikator perbaikan pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan

	1	2	3	4	5
1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 2 = B

### B. Skenario Perbaikan

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

3.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

3.3. Melukiskan langkah-langkah Perbaikan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan

Pengembangan

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan

Pengembangan

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan Pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan dan Kerapian

6.2. Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

<p><b>Nilai APKG-PKP 1 = R</b></p> $R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6}$ $= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6}$ $= \boxed{\quad}$
--

Sei. Baman, 22 Februari 2019

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

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

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Sayur
SIKLUS	: III (Ketiga)
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 22 Februari 2019

**PETUNJUK :**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian guru pada kemampuan mahasiswa/ guru peneliti dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua kemampuan mahasiswa/ guru peneliti.

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 1 = A				<input type="checkbox"/>
2. Melaksanakan perbaikan kegiatan					
2.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan Pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 2 = B				<input type="checkbox"/>



3. Mengelola interaksi kelas

- 3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan
- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak
- 3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan
- 3.4. Memicu dan memelihara kegiatan pengembangan
- 3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan Pengembangan
- Rata-rata butir 3 = C

4. Bersikap terbuka dan luwes serta 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 kegairahan dalam Membimbing
- 4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri
- Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

5.1 Menggunakan pendekatan tematik

5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak

5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil Bermain

5.4 Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif

5.5 Mengembangkan kecakapan Hidup

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1 Keefektifan proses perbaikan Pengembangan

7.2 Penggunaan bahasa Indonesia Lisan

7.3. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa Anak

7.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 7 = G

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG-PKP 2} &= R \\ R &= \frac{A + B + C + D + E + F + G}{7} \\ &= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} \\ &= \boxed{\quad} \end{aligned}$$

Sei. Bamba, 22 Februari 2019

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

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

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UAMAIRI
NPM	: 1501240016
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Buah
SIKLUS	: Pra Siklus
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 02 Februari 2019

**PETUNJUK :**

Baca dengan cermat RPPH perbaikan dan skenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/ mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini :

**A. RPPH Perbaikan**

1. Merumuskan/ menentukan indikator perbaikan pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan

	1	2	3	4	5
1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 2 = B

### B. Skenario Perbaikan

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

3.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

3.3. Melukiskan langkah-langkah Perbaikan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan  
Pembangunan

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan  
Pembangunan

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan Pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan dan Kerapian

6.2. Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

**Nilai APKG-PKP 1 = R**

$$R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6}$$

$$= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6}$$

$$= \boxed{\quad}$$

Sei. Baman, 02 Februari 2019

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

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

NAMA MAHASISWA	: MUSHAB AL UMAIRI
NPM	: 1501240016L
PROGRAM STUDI	: S1-PIAUD
FAKULTAS	: Pendidikan Agama Islam
TEMPAT MENGAJAR	: RA. An-Najah
KELOMPOK	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT
SUB TEMA	: Tanaman Buah
SIKLUS	: Pra Siklus
WAKTU	: 08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup> wib
TANGGAL	: Senin, 02 Februari 2019

**PETUNJUK :**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian guru pada kemampuan mahasiswa/ guru peneliti dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua kemampuan mahasiswa/ guru peneliti.

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 1 = A				<input type="checkbox"/>
2. Melaksanakan perbaikan kegiatan					
2.1. Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan Pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 2 = B				<input type="checkbox"/>



3. Mengelola interaksi kelas

- 3.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan
- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak
- 3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan
- 3.4. Memicu dan memelihara kegiatan pengembangan
- 3.5. Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan Pengembangan
- Rata-rata butir 3 = C

4. Bersikap terbuka dan luwes serta 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 kegairahan dalam Membimbing
- 4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri
- Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan Pengembangan

5.1 Menggunakan pendekatan tematik

5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak

5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil Bermain

5.4 Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif

5.5 Mengembangkan kecakapan Hidup

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1 Keefektifan proses perbaikan Pengembangan

7.2 Penggunaan bahasa Indonesia Lisan

7.3. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa Anak

7.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 7 = G

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG-PKP 2} &= R \\ R &= \frac{A + B + C + D + E + F + G}{7} \\ &= \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} \\ &= \boxed{\quad} \end{aligned}$$

Sei. Bamba, 02 Februari 2019

Penilai 1,

Penilai 2,

**RUKIYAH, S.Pd**

**BANIAH, S.Pd**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : MUSHAB AL UMAIRI  
NPM : 1501240016  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tempat/Tanggal Lahir : Rambutan, 08 Mei 1997  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Anak Ke : 2 (Kedua) dari 4 saudara  
Alamat : Dusun XV Kp. Jati Desa Sei. Bamban Kec. Sei.  
Bamban Kab. Serdang Bedagai

### **Nama Orang Tua**

Ayah : NGATINO, S.Pd.I  
Ibu : MAIMUNAH, S.Pd.I

### **Pendidikan**

Tahun 2009 : SD Negeri No. 102103 Rambutan  
Tahun 2012 : MTs Al Hasyimiyah Tebing Tinggi  
Tahun 2015 : MA Al Hasyimiyah Tebing Tinggi

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
DI RA. AN-NAJAH KECAMATAN SEI BAMBAN**

Nama Sekolah : RA. An-Najah Kec. Sei. Bamban  
 Alamat : Dusun XV Kp. Jati Desa Sei. Bamban Kec. Sei. Bamban  
 Kab. Serdang Bedagai

	Hari/Tanggal	Waktu	Tema	Sub Tema/ Sub-Sub Tema
<b>Pra Siklus</b>	Sabtu, 02 Februari 2019	08.00- 11.00	Tanaman Ciptaan Allah SWT	Tanaman Buah dan Pengenalan Musik
<b>Siklus</b>				
<b>I</b>	Senin, 04 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Macam- Macam Tanaman Buah
	Selasa, 05 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Bagian- Bagian Tanaman Buah
	Rabu, 06 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Kebun Tanaman Buah
	Kamis, 07 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Cara Merawat dan Menanam Tanaman Buah
	Jum'at, 08 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Waktu Panen
<b>II</b>	Senin, 11 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/

				Macam-Macam Tanaman Buah
	Selasa, 12 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Bagian-Bagian Tanaman Buah
	Rabu, 13 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Kebun Tanaman Buah
	Kamis, 14 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Cara Merawat dan Menanam Tanaman Buah
	Jum'at, 15 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Waktu Panen
<b>III</b>	Senin, 18 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Macam-Macam Tanaman Sayur
	Selasa, 19 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Bagian-Bagian Tanaman Sayur
	Rabu, 20 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Kebun Tanaman Sayur

	Kamis, 21 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Cara Merawat dan Menanam Tanaman Sayur
	Jumat, 22 Februari 2019	08.00- 11.00		Panen Tanaman Sayur

Medan, 22 Februari 2019

Mengetahui :  
Kepala Sekolah

Peneliti

**RUKIYAH, S.Pd**

**MUSHAB AL UMAIRI**

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
DI RA. AN-NAJAH KECAMATAN SEI BAMBAN**

Nama Sekolah : RA. An-Najah Kec. Sei. Bamban  
 Alamat : Dusun XV Kp. Jati Desa Sei. Bamban Kec. Sei. Bamban  
 Kab. Serdang Bedagai

	Hari/Tanggal	Waktu	Tema	Sub Tema/ Sub-Sub Tema
<b>Pra Siklus</b>	Sabtu, 02 Februari 2019	08.00-11.00		Tanaman Buah dan Pengenalan Musik
<b>Siklus</b>				
<b>I</b>	Senin, 04 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>	Tanaman Ciptaan Allah SWT	Tanaman Buah/ Macam-Macam Tanaman Buah
	Selasa, 05 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Bagian-Bagian Tanaman Buah
	Rabu, 06 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Kebun Tanaman Buah
	Kamis, 07 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Cara Merawat dan Menanam Tanaman Buah
	Jum'at, 08 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Waktu Panen
<b>II</b>	Senin, 11 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Macam-Macam Tanaman Buah
	Selasa, 12 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Bagian-Bagian Tanaman Buah
	Rabu, 13 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Kebun Tanaman Buah
	Kamis, 14 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Cara Merawat dan Menanam Tanaman Buah
	Jum'at, 15 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Buah/ Waktu Panen
<b>III</b>	Senin, 18 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Macam-Macam Tanaman Sayur
	Selasa, 19 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Bagian-Bagian Tanaman Sayur
	Rabu, 20 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Kebun Tanaman Sayur
	Kamis, 21 Februari 2019	08. <sup>00</sup> – 11. <sup>00</sup>		Tanaman Sayur/ Cara Merawat dan Menanam Tanaman Sayur
	Jumat, 22 Februari 2019	08.00-11.00		Panen Tanaman Sayur

Mengetahui  
 Kepala Sekolah  
  
**RUKIYAH, S.Pd**

Medan, 22 Februari 2019

Peneliti  
  
**MUSHAB AL UMAIRI**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

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

Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

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

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

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

Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi  
 Dosen Pembimbing : Juli Maini Sitepu, MA

Nama Mahasiswa : Mushab Al Umairi  
 Npm : 1501240016  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najjah Kecamatan Sei Bamban Serdang Bedagai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
21/12-2018	Perbaiki di BAB I & II daftar pustaka		
14/01-2019	Perbaiki: BAB I, tambahkan teori di BAB II, Buat lembar observasi anak & guru di BAB III		
15/01-2019	Acc Seminar Proposal		

Medan, 16 - 01 2019

Pembimbing Proposal

Juli Maini Sitepu, MA

Diketahui/ Disetujui  
Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

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

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

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

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Jenjang : Strata Satu (S-1)  
 Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi  
 Dosen Pembimbing : Juli Maini Sitepu, MA  
 Nama Mahasiswa : Mushab Al Umairi  
 NPM : 1501240016  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban Serdang Bedagai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
09/03-2019	- Perbaiki abstrak - Perbaiki BAB IV - Lengkapi RPPH & dokumentasi pra-sidang - Lengkapi RPPM, Bittus 1, 2, 3 - Lengkapi dokumentasi Bittus 1, 2, 3 - Lengkapi APKG, Surat Fisel		
08/03-2019	Acc Sidang		

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Dosen Pembimbing

Juli Maini Sitepu, MA

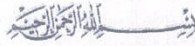
Medan, Maret 2019  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



Dika menjabar surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Jalan kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400  
Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)  
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Pada hari ini Rabu, Tanggal 23 Januari 2019 M telah diselenggarakan Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini menerangkan bahwa :

Nama : Mushab Al Umairi  
Npm : 1501240016  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : PIAUD  
Judul Proposal : Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban Serdang Bedagai

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	
Bab I	Identifikasi masalah
Bab II	Perbaikan teori
Bab III	Indikator penelitian
Lainnya	Tata tulis, daftar pustaka
Kesimpulan	<input checked="" type="checkbox"/> Lulus <input type="checkbox"/> Tidak Lulus

Medan, 23 Januari 2019  
Tim Seminar  
Sekretaris

Ketua

(Widya Masitah, M.Psi)

Pembimbing

(Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA)

(Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA)

Pembahas

(Widya Masitah, M.Psi)



Unggul, Aman & Terpercaya

Bila menjabar surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

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

Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN PROPOSAL**

Berdasarkan hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang diselenggarakan pada hari Rabu, 23 Januari 2019, menerangkan bahwa :

Nama : Mushab Al Umairi  
Npm : 1501240016  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : PIAUD  
Judul Proposal : Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban Serdang Bedagai

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 23 Januari 2019

**Tim Seminar**

**Ketua**

(Widya Masitah, M.Psi)

**Sekretaris**

(Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA)

**Pembimbing**

(Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA)

**Pembahas**

(Widya Masitah, M.Psi)

**Diketahui/ Disetujui**  
**A.n Dekan**  
**Wakil Dekan I**



Zailani, S.PdI, M.A



## RAUDHATUL ATHFAL AN-NAJAH

### KECAMATAN SEI BAMBAN

Dusun XV Kp. Jati Desa Sei Bamban Kec. Sei Bamban

Kab. Serdang Bedagai Kode Pos 20952

E-Mail : raannajah07@gmail.com

NSM : 101212180074

NPSN : 69729955

#### SURAT KETERANGAN

NOMOR : RA.22.73/PP/00.4/23/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : RUKIYAH, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Nama RA : An-Najah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : MUSHAB AL-UMAIRI  
NIM : 1501240016  
Semester : VIII (Delapan)  
Tahun : 2018/2019  
Program Studi : PIAUD (S1)

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di RA An-Najah, pada tanggal 02 Februari s/d 22 Februari 2019, dalam rangka melengkapi penyusunan skripsi yang berjudul : *"Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban"*.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sei Bamban, 02 Februari 2018

Ka. RA An-Najah  
Kecamatan Sei Bamban

RUKIYAH, S.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

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

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

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

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul  
Kepada : Yth Dekan Fai UMSU  
Di  
Tempat

24 Safar 1440 H  
02 Nopember 2018M

Dengan Hormat  
Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Mushab Al Umairi  
Npm : 1501240014  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Kredit Kumalatif : 3,55/130 sks  
Megajukan Judul sebagai berikut :



No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget di RA An-Najjah kecamatan Sei Bamban		Juli Maini	
2	Peningkatan kemampuan membaca Al quran dengan menggunakan media kartu bergambar pada anak usia dini di RA An-Najjah kecamatan Sei Bamban			
3	Peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis flash di RA An-Najjah kecamatan Sei Bamban			

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
Hormat Saya

( Mushab Al Umairi )

Keterangan :

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC : 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU  
2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi  
3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

**\*\* Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lajur yang di setujui dan tanda silang pada judul yang di tolak**