

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
HALUS MELALUI KEGIATAN BERBASIS KECERDASAN
MAJEMUK PADA ANAK RA FATAYAT
KOTA PADANG SIDIMPUAN**

SKRIPSI

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

OLEH:

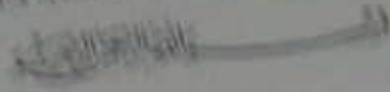
ZUHAIRIAH HARAHAHAP
NPM: 1601240038P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



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

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI



Sebagai alat bukti di persidangan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

NAMA ABADISIAWA	FULLAINAH HIRWALAH
NPM	1901260089
PRODI/FAKULTAS	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HAJI/TAUN/AL	1 Januari, 27 April 2018
WAKTU	06.00 WIB s.d Selesai

PENGUJI I	Tim Penguji	
	Muhammad Priandito, S.Pd, MA	
PENGUJI II	Widya Mardani, M.Pd	

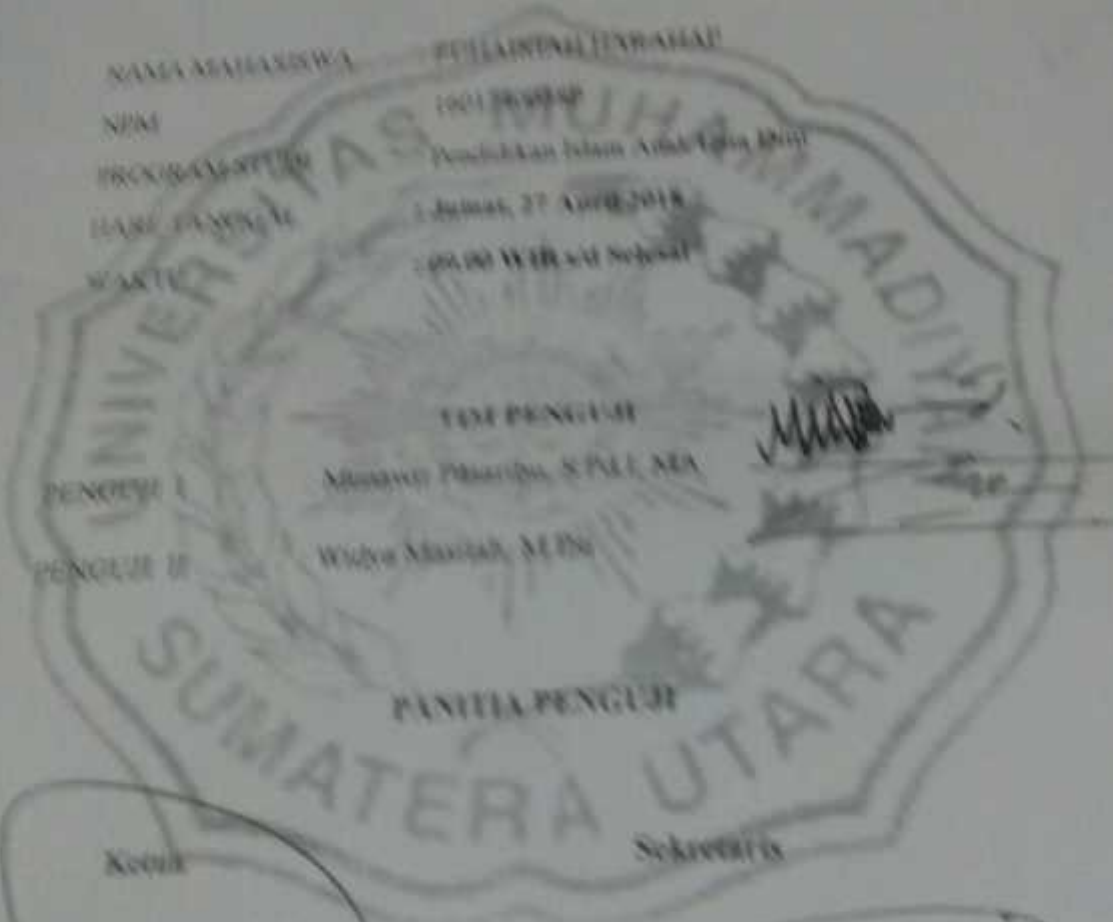
PANITIA PENGUJI

Ketua

Dr. Muhammad Qurib, MA

Sekretaris

Zailani, S.Pd, MA





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Street No. 1 Telp. (061) 6619036 Medan 20238

Website: <http://www.umhu.ac.id> E-mail: info@umhu.ac.id

Bank: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BSI 1996, Bank Sumut

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi ini disusun oleh :

Nama Mahasiswa : ZUMRIYAH HARAHAP
NPM : 16012400387
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK PADA ANAK RA FATAKYAT KOTA PADANG SINDIMPUN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

Mawridah Nasution, M.Pd

Diketahui/Ditetujui

Oleh :

Ketua Program Studi

WIDYA MASITAH, S.Pd, M.Pd

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
 Jl. Kapten Mulyono Bantir No. 3 Teluk (1402) 4619026 Medan 20228
 Website: <http://www.umsumutara.ac.id> E-mail: umsumutara@umsumutara.ac.id
 Bantir - Bank Syariah Mandiri, Bank Dharma, Bank Mandiri, Bank BNI (1996), Bank Sumut

[Signature]
BERITA ACARA HIMPINGAN 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 : Mawadilah, Namsi, M.Psi

Nama : ZULAHJAH HARHAP
 NPM : 34012402007
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berburu Kata rhinosa Maymaka Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan

TANGGAL	MATERI HIMPINGAN	PARAF	KETERANGAN
2/3-2018	Bab 1 & 2	<i>[Signature]</i>	Revisi
6/4-2018	ACC Skripsi	<i>[Signature]</i>	ACC Selesai

Medan,

2018

Diketahui
 Dekan

[Signature]

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

[Signature]

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Pembimbing

[Signature]

Mawadilah Namsi, M.Psi

Medan, Maret 2018

Nomor : Istisnawa
Lamp : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi s.n. Zubairiah Harahap
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di-
Medan

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran pemelita sepenuhnya terhadap skripsi mahasiswa s.n. Zubairiah Harahap yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan" Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqabah untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU

Demikianlah saya sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing Skripsi



(Mawaddah Nasution, M.Psi)

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

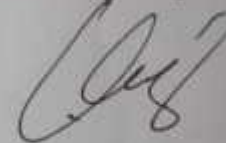
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama : ZUHAIRIAH HARAHAP
NPM : 1601240038P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi



Mawaddah Nasution, M.Psi

SURAT KETERANGAN ORISINIL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : ZUHAIRIAH HARAHAP
NPM : 1601240038P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan” merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Maret 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Zuhairiah
ZUHAIRIAH HARAHAP

ABSTRAK

ZUHAIIRIAH HARAHAP NPM. 1601240038P. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK PADA ANAK RA FATAYAT KOTA PADANG SIDIMPUNAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan. Penelitian ini dilakukan di RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan yang berjumlah 18 orang anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yaitu pada pra siklus 28,5 %, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya 52,3%, siklus 2 rata-ratanya 69,0 dan pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 91,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan

Kata Kunci : Motorik Halus, Kecerdasan Majemuk

ABSTRACT

ZUHAIIRIAH HARAHAP NPM. 1601240038P. EFFORT TO IMPROVE SMOOTH MOTORCYCLE ABILITY THROUGH ACTIVITY BASED ON ADVANCED INTELLIGENCE IN CHILDREN RA FATAYAT PADANG SIDIMPUNAN CITY

This study aims to improve children's fine motor skills through activities based on multiple intelligences in RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan. This research was conducted at RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan. Subjects in this study were children of RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan which amounted to 18 children consisting of 6 boys and 12 girls. The type of this research is classroom action research consisting of three cycles with stages of planning, implementation, observation and reflection. Data collection technique in this research is done by using observation sheet and data analysis technique done by using simple descriptive statistic. Based on the results of research known that through activities based on multiple intelligences can improve the fine motor skills of children. The increase can be seen from the average increase in percentage of the pre-cycle stage and after class action. Based on the minimum requirement of children is BSH, it can be averaged increase of motor abusive motor ability that is at 28,5% cycle cycle, next cycle 1 average 52,3%, cycle 2 average 69,0 and in cycle 3 average the average the child gained was 91.6%. Based on the results of this study can be concluded that through activities based on multiple intelligences can improve the fine motor skills of children in RA Fatayat Kota Padang Sidimpunan

Keywords: Smooth Motorik, Multiple Intelligence

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Segenap puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahamat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Allah yang agung Nabi Muhammad SAW, Keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

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

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

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

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

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

Medan, 2018
Peneliti

(ZUHAIRIAH HARAHAP)

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Cara Pemecahan Masalah	5
E. Hipotesis Tindakan	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Kemampuan Motorik Halus	8
1. Pengertian Kemampuan	8
2. Pengertian Motorik Halus	9
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak .	11
4. Metode Pengembangan Motorik Halus Anak	13
B. Kecerdasan Majemuk	14
1. Pengertian Kecerdasan Majemuk.....	14
2. Jenis-Jenis Kecerdasan Majemuk	16
3. Cara Meningkatkan Kecerdasan Majemuk	20
C. Penelitian Yang Relevan	22

BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Setting Penelitian	22
1. Tempat Penelitian	22
2. Waktu Penelitian.....	22
3. Siklus PTK.....	22
B. Persiapan PTK.....	23
C. Subjek Penelitian	23
D. Sumber Data	23
1. Anak.....	23
2. Guru	24
3. Teman Sejawat.....	24
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.	24
1. Teknik Pengumpulan Data.....	25
2. Alat Pengumpulan Data	25
F. Indikator Kinerja.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	28
H. Prosedur Penelitian.....	28
1. Deskripsi Pra Siklus	30
2. Deskripsi Siklus 1	30
a. Perencanaan	30
b. Pelaksanaan Tindakan	30
c. Observasi dan Evaluasi.....	31
d. Refleksi.....	32
3. Deskripsi Siklus II.....	32
a. Perencanaan	32
b. Pelaksanaan Tindakan	32
c. Observasi dan Evaluasi.....	33
d. Refleksi.....	34
4. Deskripsi Siklus III	34
a. Perencanaan	34
b. Pelaksanaan Tindakan	34

c. Observasi dan Evaluasi.....	35
d. Refleksi.....	36
I. Personalia Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus	45
B. Deskripsi Penelitian Siklus 1	51
C. Deskripsi Penelitian Siklus 2	64
D. Deskripsi Penelitian Siklus 3	77
E. Pembahasan Penelitian	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 . Jadwal Penelitian	20
Tabel 2. Nama Anak RA Fatayat Tahun Ajaran 2017/2018	22
Tabel 3. Data Guru RA Fatayat Tahun Ajaran 2017/2018	23
Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator) Tahun Ajaran 2017/2018	24
Tabel 5. Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas	25
Tabel 6. Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018	26
Tabel 7. Personalia Peneliti.....	33
Tabel 8. Hasil Observasi Pra Siklus	35
Tabel 9. Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	36
Tabel 10. Hasil Observasi Pra Siklus	38
Tabel 11. Hasil Observasi Siklus 1	46
Tabel 12. Siklus 1	47
Tabel 13. Hasil Observasi Siklus 1	49
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2	58
Tabel 15. Siklus 2	59
Tabel 16. Hasil Observasi Siklus 2	61
Tabel 17. Hasil Observasi Siklus 3	70
Tabel 18. Siklus 3.....	71
Tabel 19. Hasil Observasi Siklus 3	73

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Pra Siklus	37
Grafik 2 Hasil Observasi Siklus 1	48
Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2	60
Grafik 4 Hasil Observasi Siklus 3	72
Grafik 5. Rata-Rata Hasil Observasi	75

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Guna menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) dan lain-lain.

Pendidikan Taman Kanak-kanak atau Raudhatul Athfal merupakan lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki jenjang pendidikan Selanjutnya. Lembaga ini sangat penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Kurikulum TK/RA ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Salah satu perkembangan anak yang harus dikembangkan adalah perkembangan motorik yang merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara saraf, otot, dan otak. Umumnya anak yang berusia dini belum memiliki motorik halus yang baik seperti anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar, dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan yang baik perlu dilatih melalui sebuah aktivitas yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik halus

¹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Dirjen Dasar Manengah, 2008) h. 23

² Suherman dan Sutyowati, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Media Group, 2009), h. 19.

merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil pada sebagian besar, atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.³

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi.

Menurut Sylvia Rimm umumnya anak yang berusia dini belum memiliki motorik halus yang baik seperti anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar, dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yang berfungsi untuk menjaga kestabilan yang baik perlu dilatih melalui sebuah aktivitas yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak usia dini mempunyai kemampuan belajar dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi.⁴

Pada usia ini anak mengalami perkembangan yang pesat dari semua aspek, baik kognitif, afektif maupun fisik. Anak usia dini pada umumnya sangat aktif mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu, anak harus memiliki ruang dan waktu untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot halus anak.

Masa Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Pengembangan motorik halus pada anak perlu adanya bantuan dari para pendidik di lembaga pendidikan usia dini. Pengembangan motorik halus anak usia dini juga memerlukan bimbingan dari pendidik. Pada dasarnya kemampuan gerak dasar adalah suatu bentuk kegiatan yang diajarkan pada anak-anak prasekolah agar mereka memiliki kemampuan untuk menjaga koordinasi kemampuan motorik halus.⁵

³ *Ibid.*, h. 20

⁴ Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 21

⁵ Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.75

Kegiatan yang dapat membantu mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah melalui permainan yang sifatnya lembut seperti memasukkan benang ke dalam jarum, menganyam, melukis dan lainnya sebagainya. Lebih spesifiknya meningkatkan motorik halus anak dapat dilakukan melalui kecerdasan majemuk. Pendidikan yang dikembangkan mengacu pada keragaman potensi yang dimiliki oleh individu yang disebut dengan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*).⁶

Sebagai bangsa besar yang memiliki beragam potensi, tentunya memerlukan sumber daya manusia yang memiliki beragam kecerdasan sebagai modal utama dalam pembangunan bangsa. Bangsa ini tidak bisa hanya dibesarkan oleh sumber daya manusia yang memiliki kecerdasan akademik saja, namun juga oleh sumber daya manusia yang memiliki keragaman kecerdasan lainnya.

Guru mempunyai peran yang penting dalam pengembangan motorik anak yang dapat dilakukan melalui bermain. Perkembangan motorik khususnya motorik halus dapat dilakukan melalui kegiatan menggunting dan menempel, membentuk atau memanipulasi dari tanah liat / lilin / adonan, menggambar, mewarnai, memotong, merangkai benda dengan benang (*meronce*). Aktivitas keterampilan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak diantaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan.

RA Fatayat Kota Padang Sidempuan terdiri dari 3 kelas, 2 kelas diantaranya adalah kelompok B dan 1 kelas lagi kelompok A. Pada kelas B.1 tingkat prestasi belajar anak cukup rendah, kendatipun guru telah berupaya mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelompok B.1 menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak kelompok B.1 belum berkembang, dari 18 anak tercatat sebanyak 7 anak yang masih belum tepat dalam melipat kertas. Ada 4 anak yang belum mampu melipat kertas hingga lipatan ke lima seperti yang dicontohkan oleh guru. Ada 4 anak yang cepat selesai melipat kertas sehingga hasilnya masih kurang rapi dan asal-asalan, akan tetapi ada 3 anak yang mengerjakannya dengan mampu dan

⁶ Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, Kecerdasan Jamak (Jakarta: Kencana, 2016), h.2

terampil sehingga hasilnya belum sesuai harapan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti pengembangan keterampilan anak usia dini seringkali terabaikan atau dilupakan oleh orangtua atau bahkan guru sendiri. Selain itu faktor penyebab yang lain yaitu lemahnya koordinasi mata dan otot-otot tangan anak.

Rendahnya kemampuan motorik halus anak diduga disebabkan oleh beberapa hal, seperti kekuatan lengan dan tangan anak yang masih kaku dalam melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus, anak belum dapat menyesuaikan gerakan tangan dengan benda-benda kecil lainnya, dan strategi pembelajaran yang digunakan guru hanya belajar menulis dan membaca bila ini tidak diperbaiki anak akan mengalami keterlambatan terutama dalam menulis yang sangat diperlukan terutama setelah selesai di Raudhatul Athfal (RA).

. Berdasarkan penemuan tersebut peneliti tertarik mengkaji permasalahan ini dalam sebuah penelitian tindakan kelas dengan formulasi judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan”. Peneliti tertarik untuk mengambil kegiatan ini karena dalam penelitian, peneliti membahas kecerdasan majemuk sebanyak 4 kecerdasan yaitu kecerdasan matematis, kecerdasan seni (*estetika*), kecerdasan ruang (*visual spasial*), serta kecerdasan gerak (*kinestik*). Hal ini juga sesuai dengan apa yang tertera dalam kurikulum RA Tahun 2013 tentang standard pencapaian motorik halus anak dengan indikator anak dapat terampil menggunakan jari-jemari, serta ketepatan dan kerapian anak dalam melakukan sesuatu.⁷

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan pada kelas B.1 bahwa:

1. Kemampuan motorik halus anak belum berkembang.

⁷Kementerian Pendidikan Nasional. Kumpulan *Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Depdiknas, 2010) h. 86

2. Kekuatan otot-otot lengan dan tangan anak belum optimal
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton sehingga membuat anak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran

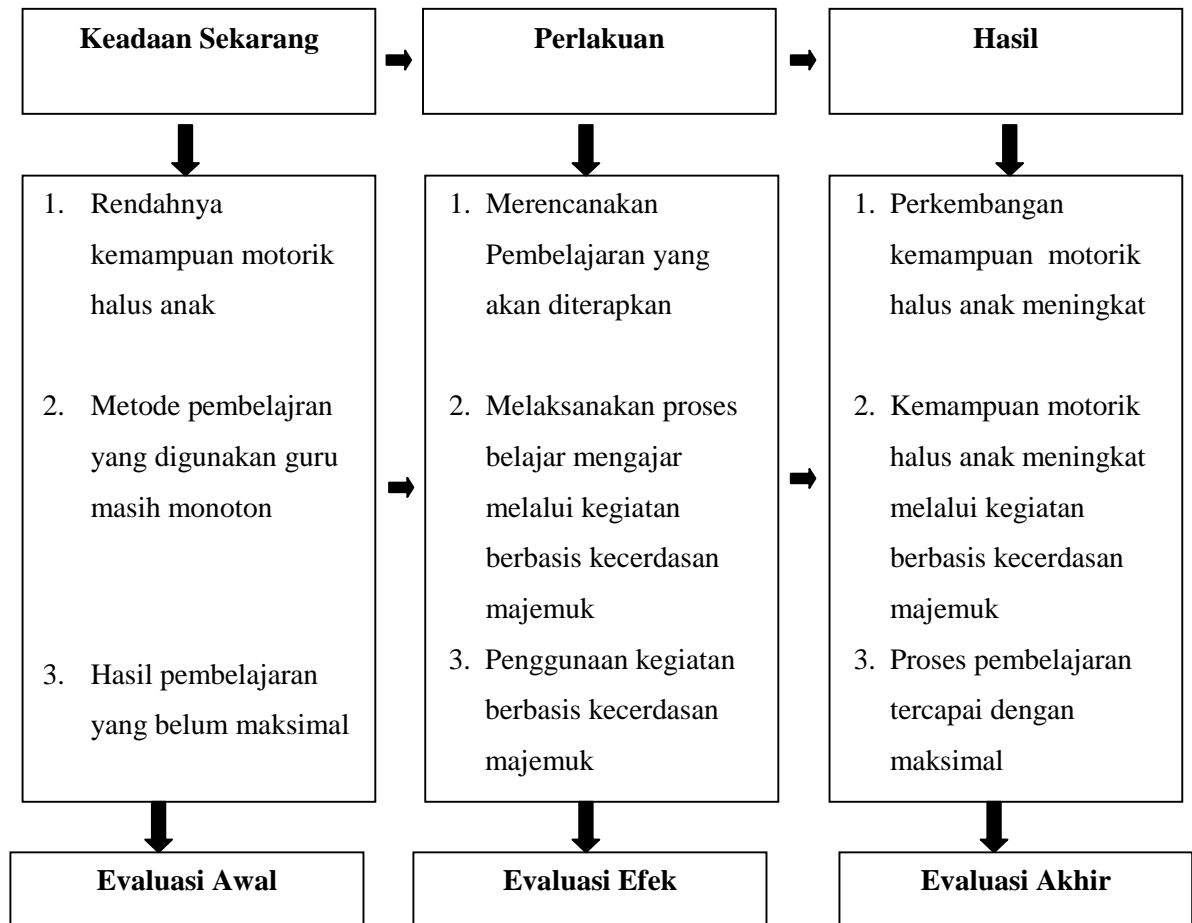
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus Pada anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan?

D. Cara Pemecahan Masalah

Pembelajaran yang selama ini dilakukan di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan kurang menarik dan kurang memotivasi anak untuk belajar. Hal ini menjadi hambatan dalam meningkatkan minat belajar dan mengajar, karena kemampuan motorik halus anak sangat penting dioptimalkan sedini. Guna mengatasi permasalahan rendahnya motorik halus anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan diadakan upaya peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk. Hal ini dilakukan dengan menyusun rencana kegiatan tersebut yang dimulai dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan dilanjutkan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RKH). Pembuatan RPPM dan RPPH bertujuan agar pembelajaran tersusun dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemecahan masalah ini dapat peneliti gambarkan pada gambar berikut ini:

Gambar 01
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, hipotesis tindakan penelitian ini bahwa melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan.

F. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk pada anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan.

2. Agar anak lebih terampil dalam menulis yang sangat diperlukan terutama setelah selesai di Raudhatul Athfal

G. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara akademik, teoritis, dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah :

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pengembangan salah satu teori pembelajaran meningkatkan motorik halus pada anak.
- b. Memperkaya khazanah teori/keilmuan yang terkait dengan proses pembelajaran meningkatkan motorik halus pada anak.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Anak, untuk menambah pemahaman anak bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja, serta memberikan motivasi belajar bagi anak.
 - b. Guru, untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, serta menambah pengalaman guru untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
 - c. Sekolah, untuk memberi gambaran tentang kompetensi guru dalam mengajar, sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.
3. Secara Akademis, untuk menambah pemahaman wawasan keilmuan dan penelitian guna merancang penelitian lebih lanjut dengan desain penelitian tindakan kelas dan fokus masalah yang berbeda.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Motorik Halus Anak

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan dimiliki oleh setiap orang namun dengan kapasitas berbeda-beda. Ada sejumlah manusia yang sangat pintar mengarang (menulis), cepat memahami sesuatu, mampu melihat penyebab suatu masalah, terampil membuat barang yang bagus, cepat memahami keinginan orang lain, mampu bekerja sama dengan orang lain, dan lain-lain. Kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja memaksimalkan seseorang pada tugas fisik dan mental.⁸

Pendapat lain bahwa yang dimaksud dengan istilah kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan.⁹

Menurut Robbins dalam Badeni, *ability refers to an individual's capacity to perform the various tasks in job*. Kemampuan mencakup arti yang luas yaitu keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan bervariasi dalam pekerjaan.¹⁰ Berbagai kemampuan yang dimiliki manusia ini pada pokoknya dapat diklasifikasikan menjadi kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Kemampuan manusia berkembang sesuai kemampuan yang dikembangkannya, bagaimana seseorang menilai bahwa kemampuan yang akan dikembangkan adalah termasuk potensi dalam dirinya. Pada kenyataannya, kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan dalam diri saling berhubungan. Stephen dalam Badeni telah mengklasifikasikan beberapa jenis kemampuan dalam diri seseorang yaitu:¹¹

a. Kemampuan Intelektual

⁸ Kreitner, *Child Development, Anwar Prabu (Terj.)* (New York: Mc. Graw Hill, Inc, 2014) h. 135.

⁹ Akhmad Subkhi, *Pengantar Teori dan Organisasi* (Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2013) h.30

¹⁰ Ahmad Badeni, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h. 13.

¹¹ *Ibid*, h. 14

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Contoh tes IQ (*Intelligent quotient*) digunakan untuk menegaskan seberapa tingkat kemampuan-kemampuan intelektual umum. Ada 5 dimensi kemampuan intelektual, yaitu *number aptitude*, *verbal comprehension*, *perceptual speed inductive reasoning* *spatial visualization* *memory*.

b. Kemampuan Fisik

Kemampuan intelektual lebih besar memainkan peran pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit yang menuntut berbagai persyaratan pemrosesan informasi sementara kemampuan fisik lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis. Setiap orang memiliki kemampuan fisik dan tingkat stamina yang berbeda-beda. Setiap pekerjaan memerlukan persyaratan kemampuan tertentu sesuai dengan tuntutan yang diminta oleh pekerjaan yang bersangkutan.

Berdasarkan deskripsi dan pendapat para tokoh tersebut, maka dapat disimpulkan kemampuan adalah keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik mengenai tugas fisik dan mentalnya, baik yang dibawa sejak lahir maupun karena belajar dengan tekun.

2. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan gerakan anggota tubuh yang dilakukan melibatkan sebagian besar dari bagian tubuh, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih kecil. Motorik halus adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.¹² Gerakan motorik halus melibatkan aktivitas otot-otot kecil seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. motorik halus adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil atau anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.¹³

¹² Bambang Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Fisik*. Cet. 10, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h. 13.

¹³ *Ibid*

Motorik halus adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot halus, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative.¹⁴ Hasil belajar yang dicapai melalui permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik halus anak adalah berupa penguasaan tugas gerak terhadap otot-otot halus. Kemampuan motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan erat dengan gerak dasar dalam pedoman observasi dan evaluasi gerak dasar. Menurut Suherman kemampuan gerak dasar meliputi lari yang mempunyai komponen gerak dasar meliputi gerak tungkai dilihat dari samping, lengan, dan gerak tungkai dilihat dari belakang. Selanjutnya yang mempunyai komponen gerak dasar meliputi: jari, serta tungkai.¹⁵

Secara garis besar, pembelajaran motorik di sekolah meliputi pembelajaran motorik kasar dan halus. Motorik halus adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.¹⁶ Sedangkan pembelajaran motorik halus yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerakan jari-jemari yang membutuhkan kelincahan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian, atau seluruh anggota tubuh. Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik halus adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.¹⁷ Oleh karena itu, biasanya memerlukan kecermatan karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih kecil.

Aktivitas motorik halus adalah keterampilan gerak atau gerakan jari-jemari yang memakai otot-otot kecil sebagai dasar utama gerakannya.¹⁸ Keterampilan motorik halus meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan pergerakan kecil) seperti melukis, memasukkan benang dalam jarum, dan sebagainya.

¹⁴ Samsudin, *Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2009) h. 22

¹⁵ Reza Suherman, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak* (Jogyakarta: Javalitera, 2008) h. 4-8.

¹⁶ Ricahrd Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. (Yogyakarta Divapress, 2013) h. 18.

¹⁷ Sujiono, *Metode...*, h. 14.

¹⁸ Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Majalengka: Referens, 2012) h. 222.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik halus adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh. Aktivitas motorik halus misalnya: menganyam, melipat, memasukkan benang dalam jarum dan lain-lain.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak.

Motorik halus seorang anak berkembang secara bertahap dan unik pada setiap individunya. Perkembangan motorik halus anak berbanding lurus dengan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya, oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yang telah dipaparkan oleh Soetjiningsih yaitu:¹⁹

1. Faktor Genetik, faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.
2. Faktor Lingkungan, lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi: Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih dalam kandungan (faktor pranatal), antara lain: gizi ibu pada waktu hamil, mekanis, toksin/zat kimia, endokrin radiasi, infeksi, stress, imunitas, anoksia embrio. Selanjutnya, faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal), antara lain, lingkungan bioiologis, antara lain: ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormone, dan faktor fisik, antara lain cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi keadaan rumah, dan radiasi.

¹⁹ Endang Soetjiningsih, *Diktat Perkembangan Motorik*. (Yogyakarta: FIK UNY, 2012) h.2-4

3. Faktor psikososial, antara lain stimulasi, motivasi belajar, ganjaran ataupun hukuman yang wajar, kelompok sebaya, stress, sekolah, cinta dan kasih sayang, dan kualitas interaksi anak dengan orang tua.
4. Faktor keluarga dan adat istiadat, antara lain pekerjaan/pendapatan keluarga, pendidikan ayah/ibu, jumlah saudara, jenis kelamin dalam keluarga, stabilitas rumah tangga, kepribadian ayah/ibu, adat-istiadat, norma-norma, agama, urbanisasi, kehidupan politik dalam masyarakat yang mempengaruhi prioritas kepentingan anak, anggaran, dan lain-lain.

Menurut Hurlock dalam Sujiono, ada 6 faktor penting yang berpengaruh dalam mempelajari ketrampilan motorik halus anak, yaitu:

1. Kesiapan belajar Apabila pembelajaran dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka ketrampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap, akan lebih unggul daripada oleh orang yang belum siap untuk belajar.
2. Kesempatan belajar, banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari ketrampilan motorik kasar karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak.
3. Kesempatan berpraktik, anak harus diberi kesempatan berpraktik sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu ketrampilan.
4. Modal yang baik, dalam mempelajari suatu ketrampilan motorik kasar, kegiatan manir, suatu modal mamainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu ketrampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh modal yang baik.
5. Bimbingan, bimbingan juga membantu anak dalam membenahi suatu kesalahan, sebelum kesalahan tersebut terlanjut dipelajari dengan baik sehingga sulit dibenahi kembali.
6. Motivasi, motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Guna mempelajari ketrampilan, sumber motivasi adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut.²⁰

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi fungsi motorik halus bagi anak sebagai melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan. Selain itu, mamacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak. Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak, melatih ketrampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak. Meningkatkan

²⁰ Sujiono, *Metode....*, h .15

perkembangan emosional anak. Meningkatkan perkembangan social anak, serta menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

4. Metode Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Menurut Gunarti dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dapat menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode bercerita, Metode bercerita adalah cara penyampaian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik.
2. Metode tanya jawab, metode tanya jawab merupakan suatu cara penyampaian materi kepada anak didik dengan cara memberikan pertanyaan kepada anak didik, baik pertanyaan tertutup maupun pertanyaan terbuka.
3. Metode pemberian tugas, metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dilaksanakan dengan baik.
4. Metode karya wisata, metode karya wisata adalah metode pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai kenyataan yang ada secara langsung, meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya.
5. Metode demonstrasi, metode demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan.
6. Metode bermain peran, bermain peran menurut merupakan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.²¹

Pendapat lain mengemukakan metode pengembangan motorik halus anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya melalui kegiatan-kegiatan yang menggunakan media yang halus media yang melatih kegiatan-kegiatan gerakan motorik halus anak.²²

Berdasarkan ungkapan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mengembangkan motorik halus anak dapat dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang sifatnya halus menggunakan gerakan-gerakan jari-jemari untuk

²¹ Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) h. 57.

²² Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h. 10.

membiasakan otot-otot halus bergerak sedemikian rupa sehingga terlatih melakukan kegiatan-kegiatan yang sifatnya kecil dan sederhana.

B. Kecerdasan Majemuk

1. Pengertian Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan majemuk adalah model pembelajaran yang berdasarkan pada kemampuan peserta didik yang beragam atau kecerdasan yang berbeda-beda sam dengan yang lain, dengan kecerdasan tersebut peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan situasi-situasi baru dan belajar dan pengalaman.²³ Menurut Gardner, model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang menggunakan dan menerapkan teori inteigiensi ganda yang perlu dipersiapkan dan dirancang dengan baik sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.²⁴

Kecerdasan Majemuk menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, artinya perihal cerdas, intelegensi, kesempurnaan perkembangan akal budi, kepandaian ketajaman pikiran.²⁵ Thomas Armstrong memberikan pengertian bahwa kecerdasan itu kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan unmk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang.²⁶ Lain halnya dengan Howard Gardner yang mengatakan bahwa kecerdasan adalah potensi bio psikologi yang artinya semua makhluk yang bersangkutan mempunyai potensi untuk menggunakan seketunpulan bakat yang dimiliki oleh jenis makhluk itu.²⁷

Suparno juga mengutip pendapat Gardner, kecerdasan atau inteligensi adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu seting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata.²⁸

²³ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD* (Yogyakarta Pinus Book Publisher, 2010), h.17

²⁴ Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD: Manaiemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta Kreasi Wacana, 2009), h. 102.

²⁵ Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, "Kecerdasan," dalam *kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), h.262

²⁶ Thomas Armstrong, *Seven Kinds of Smarts: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*, pen., T. Hermaya (Jakarta: Gramedia, 2012),h.2

²⁷ Julia Jasmine, *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelligences*, pen.,Purwanto, peny.,Agus Salim (Bandung: NUANSA, 2009), h.13

²⁸ Paul Supamo, *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*, (Yogyakarta Kanisius, 2010), h.79.

William Stern juga menyatakan bahwa intelegensi ialah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berpikir yang sesuai dengan tujuan dirinya.²⁹

Kata "majemuk" berarti terdiri atas beberapa bagian yang merupakan satu kesatuan. Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, penulis dapat menyimpulkan:

- a. Pertama, kecerdasan majemuk adalah suatu kemampuan berpikir yang terdiri dari beberapa bagian dan merupakan satu kesatuan dan dimiliki oleh seseorang.
- b. Kedua, kecerdasan majemuk adalah kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan situasi-situasi baru dan belajar dari pengalaman
- c. Ketiga, kemampuan seseorang untuk memecahkan suatu persoalan dan menghasilkan produk baru dalam situasi yang nyata.

Teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner, seorang ahli psikologi perkembangan dan professor pendidikan dari Graduate School of Education, Harvard University, Amerika Serikat. Ia mulai menuliskan gagasannya tentang inteligensi/kecerdasan majemuk dalam bukunya berjudul *Frames of Mind* pada tahun 1983 kemudian pada tahun 1993 mempublikasikan bukunya yang berjudul *Multiple Intelligences*, setelah melakukan banyak penelitian dan implikasi kecerdasan majemuk di dunia pendidikan.³⁰

Suparno menuliskan dalam bukunya *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*, bahwa Gardner dalam penelitian menemukan meskipun ada peserta didik yang hanya menonjol pada beberapa kecerdasan, dapat dibantu melalui pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk oleh guru di sekolah sehingga peserta didik tersebut dapat mengembangkan kecerdasan yang lain kemudian dapat mengaplikasikan dalam menyelesaikan persoalan hidup yang dihadapinya. Demikian halnya dengan guru selain kecerdasan yang sudah dimiliki, dapat juga

²⁹Howard Gardner, *Multiple Intelligences: Kecerdasan Majemuk dalam Teori dan Praktek*, peny., Lyndon Saputra, pen., Alexander Sindoro (Batam: Interaksara, 2008), h. 63.

³⁰Suparno, *Teori...h. 17.*

mengembangkan kecerdasan yang lain dengan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk.³¹

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan majemuk adalah kecerdasan yang tidak hanya satu bidang saja tetapi banyak bidang, dengan demikian untuk mengukur tingkat kecerdasan anak tidak semata-mata hanya menekankan kemampuan logika dan bahasa perlu direvisi konsep tentang kecerdasan majemuk agar dapat mengembangkan potensi dan kecerdasan peserta didik secara optimal.

2. Jenis-Jenis Kecerdasan Majemuk

Gardner mengungkapkan ada tujuh kecerdasan majemuk sebagai berikut:

a. Kecerdasan Linguistik (*Linguistic Intelligence*)

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara tulisan maupun lisan.³² Pada umumnya kecerdasan linguistik, memiliki ciri antara lain suka menulis kreatif, suka mengarang kisah khayal atau menceritakan lelucon, sangat hafal nama, tempat, tanggai atau hal-hal kecil, suka membaca di waktu senggang, mengeja kata dengan tepat dan mudah, keenam, suka mengisi teka-teki silang, ketujuh, menikmati dengan cara mendengarkan; kedelapan, unggul dalam mata pelajaran bahasa (membaca, menulis dan berkomunikasi).³³ Menurut Armstrong, kecerdasan linguistik adalah kemampuan menggtmakan kata-kata secara efektif.³⁴ Kecerdasan ini terlihat dari kemampuan dan kepekaan seseorang dalam penggunaan bahasa. Seseorang yang memiliki kecerdasan linguistik yang baik memiliki kemampuan untuk menyustm dan mamaknai arti kata yang kompleks.

b. Kecerdasan Matematis-Logis (*Logical-Mathematical Intelligence*)

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan berpikir secara konseptual. Biasanya individu dengan kemampuan berpikir yang balk, suka mengeksplorasi

³¹ *Ibid*, h.15.

³² Purnawan Kristanto, *Cara Jitu bikin Seru di Sekolah Minggu* (Jakarta: Gloria Grafa, 2009), h. 10

³³ *Ibid* h. 11.

³⁴ Thomas Armstrong, *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membanru Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligencemya*, pen., Rina Buntaran (Jakarta: PT Gramedia, 2009), h. 19

pola, kategori dan hubungan, juga menyukai puzzle atau sesuatu yang membutuhkan nalar.³⁵ Suparno mengutip pendapat Gardner, bahwa kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan yang berkaitan erat dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif seperti seorang matematikawan, saintis, programmer, dan logikus. Juga termasuk kepekaan terhadap pola logika, abstraksi, kategorisasi, dan perhitungan.³⁶ Kecerdasan ini memiliki ciri antara lain menghitung problem aritmatika dengan cepat di luar kepala, suka mengajukan pertanyaan yang sifatnya analisis, misalnya mengapa hujan turun, ahli dalam permainan catur, halma dsb, mampu menjelaskan masalah secara logis, suka merancang eksperimen untuk membuktikan sesuatu, menghabiskan waktu dengan permainan logika seperti teka-teki, berprestasi dalam Matematika dan IPA.³⁷ Kecerdasan ini berupa kemampuan untuk melakukan analisis dan bertikir ilmiah. Kecerdasan ini terlihat menonjol di kalangan peneliti dan ilmuwan terkenal.

c. Kecerdasan Visual Spatial (*Visual Spatial Intelligence*)

Menurut Gardner, kecerdasan ruang adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat, seperti dipunyai para pemburu, arsitek, navigator, dan dekorator, juga kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat, menggambarkan suatu benda/hal dalam pikiran kemudian ke dalam bentuk nyata, dan dapat mengungkapkan data dalam suatu grafik.³⁸ Kecerdasan ini memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan apa yang ada di benaknya lewat gambar, susunan balok, mampu menerjemahkan gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi, juga memahami tata letak, arah, dan posisi yang baik.³⁹ Kecerdasan ini memiliki ciri-ciri memberikan gambaran visual yang jelas ketika menjelaskan sesuatu, mudah membaca peta atau diagram menggambar sosok orang atau benda persis aslinya, senang melihat film, slide, foto, atau karya seni lainnya: kelima, sangat menikmati kegiatan visual, seperti teka-teki atau

³⁵ Noorlaila, *Panduan...* h.95.

³⁶ Supamo, *Teori...* h. 17

³⁷ *Ibid*, h.18

³⁸ *Ibid.*, h. 31.

³⁹ Noorlaila, *Panduan*.h 96.

sejenisnya, suka melamun dan berfantasi, mencoret-coret di atas kertas atau buku tugas sekolah, lebih memahami informasi lewat gambar daripada kata-kata atau uraian, menonjol dalam mata pelajaran seni.⁴⁰

d. Kecerdasan Kinestetik-Badani (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*)

Kecerdasan kinestetik jasmani adalah kemampuan dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide, pemikiran, dan perasaan. Kecerdasan ini meliputi keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan.⁴¹ Kecerdasan ini memiliki ciri-ciri banyak bergerak ketika duduk atau mendengarkan sesuatu, aktif dalam kegiatan fisik seperti berenang, bersepeda, hiking dan skateboard, perlu menyentuh sesuatu yang sedang dipelajarinya, menikmati kegiatan melompat, lari, gulat atau kegiatan fisik lainnya, memperlihatkan keterampilan dalam bidang kerajinan tangan seperti mengukir, menjahit, memahat, keenam, pandai menirukan gerakan, kebiasaan atau perilaku orang lain, ketujuh, bereaksi secara fisik terhadap jawaban masalah yang dihadapinya, suka membongkar berbagai benda kemudian menyusunnya lagi, berprestasi dalam mata pelajaran olahraga dan yang bersifat kompetitif.⁴²

e. Kecerdasan Musikal (*Musical Intelligence*)

Menurut Gardner kecerdasan musikal ini adalah kemampuan untuk mendengarkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara, juga peka terhadap ritme, melodi, dan intonasi, kemampuan: memainkan alat musik, menyanyi, mencipta lagu, dan untuk menikmati lagu, musik, dan nyanyian.⁴³ Kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk mencerap, menghargai, dan menciptakan irama, dan melodi, peka terhadap nada, dapat menyanyikan lagu dengan tepat, dapat mengikuti irama musik, dan dapat mendengarkan berbagai karya musik dengan ketajaman tertentu.

⁴⁰ *Ibid.*, h

⁴¹ Kristanto, *Cara....* h.57

⁴² *Ibid....*h,58

⁴³ Suoarno, *Teori....* h.36-37

f. Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intellegence*)

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain, dengan membedakan dan menanggapi suasana hati memiliki ciri antara lain, perangai motivasi dan hasrat orang lain dengan tepat.⁴⁴ Menurut Anna Craii, kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan berhubungan dengan orang lain.⁴⁵

g. Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*)

Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan mengenali dan memahami diri sendiri, serta mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya, suasana hatinya, temperamennya, keinginan dan motivasi dirinya.⁴⁶ Kristanto juga menjelaskan bahwa orang yang memiliki kecerdasan ini berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan akan diri sendiri, yaitu dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, mampu memotivasi dirinya sendiri dan melakukan disiplin diri, sangat menghargai nilai (aturan-aturan), etika (sopan santun), dan moral.⁴⁷

h. Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligence*)

Kecerdasan naturalis adalah kecerdasan yang suka terhadap hai-hal yang berbau alam yaitu kemampuan mengembangkan pengamatan, kritis terhadap fenomena alam.⁴⁸ Lebih lanjut Armstrong menjelaskan anak yang sangat kompeten dalam kecerdasan ini merupakan pecinta alam, suka berada di alam terbuka, di padang atau di hutan, hiking atau mengumpulkan bebatuan atau bunga. Kecerdasan ini memiliki ciri-ciri suka dan akrab pada berbagai hewan peliharaan; kedua, sangat menikmati bejalan-jajian di aiame terbuka; ketiga, suka berkebun atau dekat dengan taman dan memelihara binatang; keempat, menghabiskan waktu di dekat akuarium atau system kehidupan alamg kelima, suka membawa pulang serangga, daun bunga atau benda alam lainnya, keenam, berprestasi dalam mata pelajaran IPA, Bioiogi, dan lingkungan hidup.

⁴⁴ Noorlaila, *Panduan...*h. 97

⁴⁵ Anna Craig, *Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-anak*, peny., Suharosno, pen.,M.Chairu1 Annam (Depok: Cerdas Pustaka, 2010), h. 15.

⁴⁶ Sri Narwanti, *Creative Learning:Kiat Menjadi Guru Kreatifdan Favorit* (Yogyakarta: Familia, 2011), h.67

⁴⁷ Kristanto, *Cara.....* h.57

⁴⁸ Narwanti, *Creative...*h. 69

i. Kecerdasan Eksistensial (*Existential Intelligence*)

Kecerdasan eksistensial, menurut Gardner menyangkut kepekaan atau kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia. Orang tidak puas hanya menerima keadaannya, keberadaannya secara otomatis, tetapi mencoba menyadarinya dan mencari jawaban yang terdalam. Kecerdasan eksistensial (*existensial inteilience*) adalah Kecerdasan eksistensial banyak dijumpai pada para filsuf. Mereka mampu menyadari dan menghayati dengan benar keberadaan dirinya di dunia ini dan apa tujuan hidupnya. Melalui kontemplasi dan refleksi diri kecerdasan ini dapat berkembang.⁴⁹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kecerdasan majemuk terdiri atas kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik tubuh, kecerdasan logis-matematik, kecerdasan spasial, kecerdasan linguistik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial.

3. Cara Meningkatkan Kecerdasan Majemuk

Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*), mencoba untuk mengubah pandangan bahwa kecerdasan seseorang hanya terdiri dari kemampuan Logika (matematika) dan bahasa. *Multiple Intelligences* memberikan pandangan bahwa terdapat sembilan macam kecerdasan yang dimiliki oleh setiap orang. Yang membedakan antara yang satu dengan yang lainnya adalah komposisi atau dominasi dari kecerdasan tersebut.⁵⁰

Teori ini mampu menjembatani proses pengajaran yang membosankan menjadi suatu pengalaman belajar yang menyenangkan dan anak tidak hanya dijejali oleh teori semata. Mereka dihadapkan pada kenyataan bahwa teori yang mereka terima memang dapat ditemui di dalam kehidupan nyata dan dapat mereka alami sendiri sehingga mereka memiliki kesan yang mendalam. Selain itu proses

⁴⁹ *Ibid*, h.72

⁵⁰ Paul Suparno, *Opcit* h. 14

pendidikan dapat mengakomodir setiap kebutuhan anak dan sesuai dengan keunikannya masing-masing.⁵¹

Cara meningkatkan kecerdasan majemuk anak dapat dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut :

1. Bermain puzzle, dapat juga dengan permainan lain seperti ular tangga atau kartu domino. Permainan ini membantu mengasah kemampuan memecahkan masalah menggunakan logika.
2. Bermain dengan bentuk-bentuk geometri, dapat dimulai sejak usia bayi dengan menggantung berbagai bentuk geometri warna-warni. Untuk anak yang lebih besar ajak anak membandingkan perbedaan berbagai bentuk geometri, kegunaan, mengelompokkan, dan mencari contoh benda di sekitar dengan bentuk geometri tertentu.
3. Pengenalan bilangan melalui nyanyian, tepuk, dan sajak berirama. Anak dapat juga membuat tepuk atau lagu versi sendiri untuk mengenal berhitung.
4. Bermain menyusun pola tertentu, dengan kancing warna-warni atau benda lainnya, pengamatan atas berbagai rutinitas kejadian sehari-hari sehingga anak memahami hubungan sebab akibat.
5. Eksperimen sederhana misalnya bermain mencampur warna atau bermain menuang air ke berbagai wadah dengan bermacam bentuk, mengukur besar kaki, menemukan konsep udara, mengukur panjang-berat-volume suatu benda, mengamati benda kecil dengan lup, menyeimbangkan batang kayu dan gantungan pakaian.⁵²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cara meningkatkan kecerdasan majemuk anak bias dilakukan dengan bermacam-macam kegiatan antara lain Bermain pazel, Bermain dengan bentuk-bentuk geometri, Pengenalan bilangan melalui nyanyian, Bermain menyusun pola, Eksperimen sederhana.

⁵¹ Thomas Armstrong *Opcit* h. 5

⁵² *Ibid* h. 10

4. Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk

Kegiatan Berbasis kecerdasan majemuk merupakan bagian dari sebuah kegiatan bermain. Dalam bermain anak melakukan permainan yang dibuatnya sendiri. Permainan dapat membantu anak dalam mempelajari lingkungan sekitarnya. Pada anak usia pra sekolah mereka lebih suka bermain – main dengan permainan yang kreatif dan menyenangkan, ini dapat membantu anak dalam mengenali benda – benda yang ada disekitarnya.⁵³

Menurut Loy, Mcpherson, & Kenyon dalam Moeslichatoen “Permainan kecerdasan majemuk adalah berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh :

- a. Ketrampilan fisik,
- b. Strategi
- c. Kesempatan, dan yang dilakukan secara perseorangan atau gabungan.⁵⁴

Adapun pengertian permainan kecerdasan majemuk yang lain, menurut Morris dan Stiehl dalam Hidayatullah bahwa permainan adalah kontes sukarela yang didasari peraturan dan tujuan – tujuan yang dinyatakan dengan jelas.⁵⁵

Mayke menyatakan bahwa terdapat beberapa contoh permainan pada masa kanak – kanak adalah :⁵⁶

- a. Permainan pada bayi, terdiri dari permainan sederhana dan bias dilakukan dalam keluarga, bersama dengan orang tua atau saudara-saudaranya sebelum anak berusia 1 tahun. Permainan yang secara turun temurun dilakukan antara lain “cilukba”, petak umpet dan berpantun.
- b. Permainan individual (dilakukan sendiri) pada usia sekitar 4 atau 5 tahun, anak memainkan permainan – permainan untuk menguji kemampuan dirinya. Ia berusaha berkompetisi dengan diri sendiri dalam artian berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya. Misalnya saja melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan seterusnya.

⁵³ Ismail. 2012. *Edukatif Games*. Yogyakarta : Pro U Media. h. 15

⁵⁴ *Ibid* h. 36

⁵⁵ Hidayatullah. 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain* Surakarta : Uns Press Hal. 5

⁵⁶ *Ibid* h. 60

- c. Permainan bersama teman – teman, saat anak mempunyai minat melakukan permainan individual, mereka juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman – teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Permainan yang umumnya dilakukan adalah petak umpet, pencuri dan polisi, lompat tali, main kejar-kejaran, dan sejenisnya.
- d. Permainan beregu. Mulai digemari anak-anak usia 8-10 tahun. Permainan ini mempunyai aturan – aturan dan kompetisi yang tinggi. Contoh dari permainan beregu adalah bola basket, sepakbola yang dimodifikasi sendiri oleh anak dengan peraturan-peraturan tersendiri.
- e. Permainan di dalam ruang Permainan di dalam ruang tidak sekasar permainan diluar ruang dan umumnya dimainkan saat anak harus berdiam di dalam rumah karena sakit, lelah atau cuaca buruk. Awalnya anak bermain bersama orang tua dan saudara-saudaranya tetapi berubah menjadi bermain bersama teman sebayanya. Aturan menjadi lebih ketat dan kompetisi juga lebih tinggi dengan meningkatnya usia anak. Permainan tradisional yang sering dilakukan adalah main kartu cangkulan, menebak kartu, ular tangga, monopoli.

Karakteristik permainan anak menurut Hurlock, yaitu sebagai berikut :⁵⁷

- a. Bermain dipengaruhi oleh tradisi,
- b. Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan,
- c. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia,
- d. Permainan menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia,
- e. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia,
- f. Bermain semakin lebih sosial dengan jenis kelamin,
- g. Permainan masa kanak – kanak berubah dari tidak formal menjadiformal,
- h. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia,
- i. Bermain dapat diramalkan dengan penyesuaian anak, dan
- j. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.

⁵⁷Hurlock. E.B (2011). *Perkembangan Anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga. h. 211

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan berbasis kecerdasan majemuk adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan memiliki peraturan – peraturan yang sederhana serta peraturan tersebut dibuat oleh anak itu sendiri dan bersifat fleksibel.

C. Penelitian Yang Relevan

Anastia Chalik Daulay dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Anak Melalui Media Kecerdasan Majemuk (*Mulitple Intellegence*) di RA Salsabilah Pancur Batu“ yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Salsabilah Pancur Batu yang berjumlah 25 orang anak, berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini diketahui bahwa kemampuan kreatifitas anak melalui media kecerdasan majemuk mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus satu diperoleh hasil rata-rata sebesar 35,5 %, sedangkan pada siklus dua diperoleh hasil rata-rata sebesar 86,7 %. Berdasarkan hasil pada siklus kedua tersebut, maka proses belajar mengajar tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya, karena dirasa telah memenuhi standart pembelajaran.⁵⁸

Maulida Rizki dengan judul”Upaya Meningkatkan Kemampuan Bela Negara Anak Melalui Permainan Interaktif di RA Nurul Amaliyah Patumbak Kab. Deli Serdang“ subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Nurul Amaliyah yang berjumlah 20 orang anak, berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini diketahui bahwa kemampuan bela negara anak meningkat melalui permainan interaktif. Kemampuan bela negara anak mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus satu diperoleh hasil rata-rata sebesar 40,7 %, sedangkan pada siklus dua diperoleh hasil rata-rata sebesar 90,2 %. Berdasarkan hasil pada siklus kedua tersebut, maka proses belajar mengajar tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya, karena dirasa telah memenuhi standart pembelajaran.⁵⁹

⁵⁸Repita Maya Br. Sinurat .2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar RA Salsabilah Pancur Batu* UIN Sumatera Utara.

⁵⁹Maulida Rizki.2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bela Negara Anak Melalui Permainan Interaktif Di RA Nurul Amaliyah Patumbak Kab. Deli Serdang*.UIN Sumatera Utara.

Ikhрина Syaf'ani Husein dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kecerdasan Majemuk Di RA Barokah Besitang Kabupaten Langkat" subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Barokah yang berjumlah 15 orang anak, berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini diketahui bahwa kemampuan bahasa anak meningkat melalui permainan kecerdasan mejemuk. Kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus satu diperoleh hasil rata-rata sebesar 32,7 %, sedangkan pada siklus dua diperoleh hasil rata-rata sebesar 85,5 %. Berdasarkan hasil pada siklus kedua tersebut, maka proses belajar mengajar tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya, karena dirasa telah memenuhi standart pembelajaran.⁶⁰

Sedangkan Penelitian yang peneliti lakukan berjudul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan. Perbedaan penelitan yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek yang diteliti yaitu berkaitan tentang motorik halus anak dan tempat penelitian dimana peneliti akan melakukan penelitian yaitu di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, juga belum pernah dilakukan penelitian berkaitan dengan upaya meningkatkan motorik halus anak melalui permainan berbasis kecerdasan majemuk.

⁶⁰Ikhрина Syaf'aini Husein.2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kecerdasan Majemuk Di RA Barokah Besitang Kab. Langkat*. UIN Sumatera Utara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini meliputi tiga unsur yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus penelitian tindakan kelas.

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilakukan pada RA Fatayat Kota Padang Sidempuan yang beralamat di Jl. Raja Inal Siregar Gg. Al-Falah Batu Nadua Jae Padang Sidempuan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada bulan Januari hingga Februari 2018. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

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

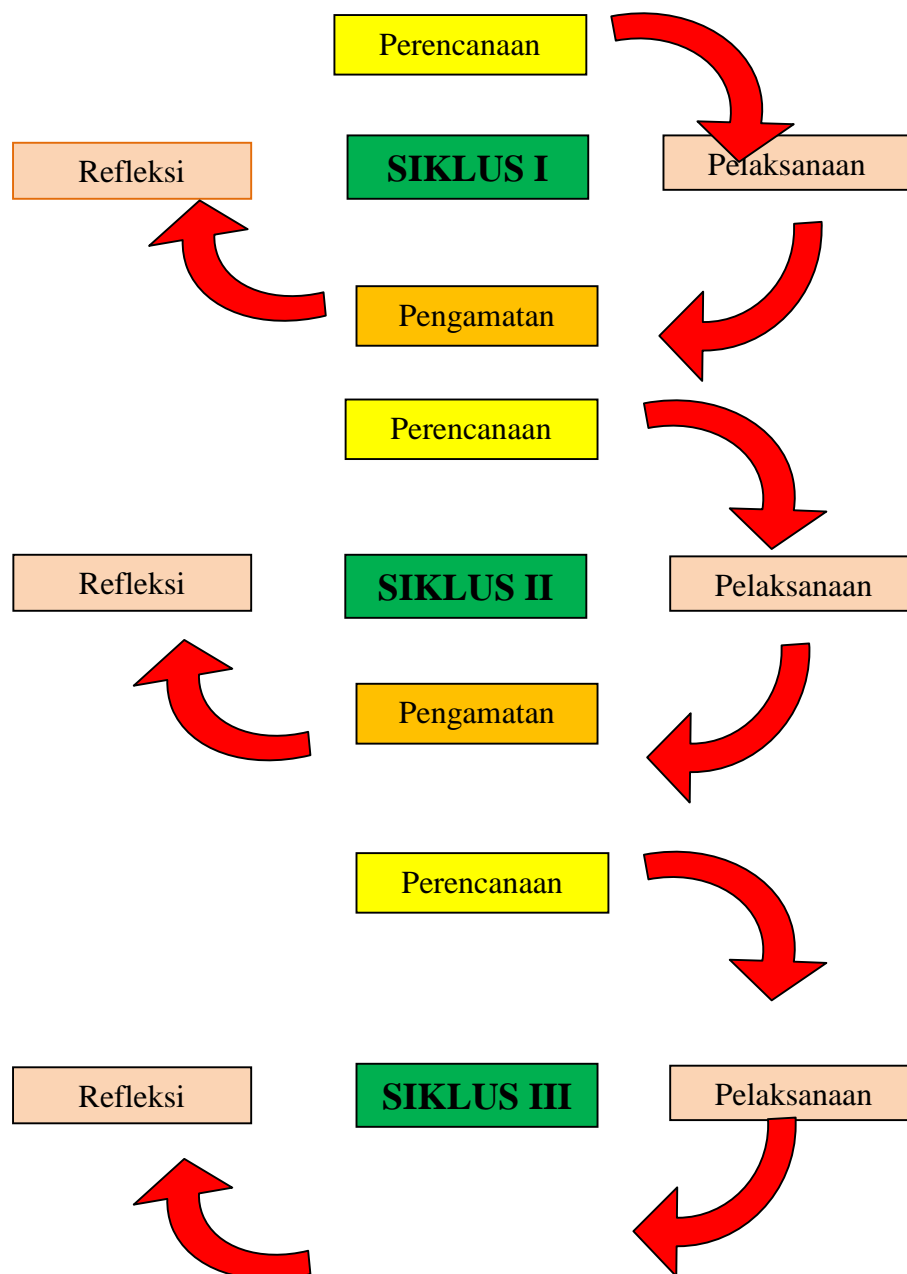
8 Persetujuan

3. Siklus PTK

Penelitian ini menggunakan rancangan guru sebagai peneliti atau dikenal dengan PTK (penelitian tindakan kelas). Rancangan ini merupakan upaya guru dalam berkolaborasi (kerjasama) melakukan penelitian ilmiah untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Adapun langkah-langkahnya yaitu dengan cara melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

Diagram 2 : Kerangka Siklus PTK

ALUR PELAKSANAAN KEGIATAN



Pengamatan

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk peningkatan kemampuan motorik halus kegiatan berbasis kecerdasan majemuk.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Subjek yang akan diteliti adalah santri RA Fatayat Kota Padang Sidempuan kelas B.1 dengan jumlah anak sebanyak 18 orang yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk pada anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Adapun sumber data anak yaitu:

Tabel 2. Nama Anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan TA. 2017-2018

No	Nama	L/P
1	Aisyah Khumairah	P

2	Ajeng Kurniati	P
3	Baby Ayu	P
4	Bani Sulastri	P
5	Cahaya Afifah	P
6	Clara Titusa	P
7	Dewi Wulandari	P
8	Mawaddah Hrp	P
9	Oriza Sativa	P
10	Putri Al-Insyirah	P
11	Rara Audria	P
12	Selvi Utari	P
13	Tuti Andira	P
14	Ahmad Bagus Pratama	L
15	Deni Akbar Nst	L
16	Gamal Abdul Naser	L
17	Haris Alfiadi Rizki	L
18	M. Wildani Lubis	L

2. Guru

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak, untuk peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk pada anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan kelas B.1, selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa

ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Tabel 3.

Data Guru RA Fatayat Kota Padang Sidempuan TA. 2017-2018

No	Nama	Jabatan
1	Zuhairiah Harahap	Guru
2	Sulastri Atmanegara	Guru
3	Risnawati, S.Pd I	Guru

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator)

No	Nama	Status	Penelitian
1	Sulastri Atmanegara	Guru	Kolaborator
2	Risnawati, S.Pd I	Guru	Teman Sejawat

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi (pengamatan), pengamatan (observasi) digunakan untuk, merekam proses dari suatu aktifitas anak selama proses pembelajaran. Pengamatan (observasi) digunakan untuk memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung terutama tentang peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain kecerdasan majemuk pada anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan.

18 M. Wildani
Lubis

Keterangan : BB = **Belum Berkembang**
MB = **Mulai Berkembang**
BSH = **Berkembang Sesuai Harapan**
BSB = **Berkembang Sangat**

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui penghitungan dalam bentuk persen. Keberhasilan penelitian ini dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak setelah dikalkulasikan seluruhnya bahwa kemampuan anak harus mencapai 80% dari seluruh anak yaitu 18 orang anak, dengan standart ketuntasan minimal berkembang sangat baik (BSB). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.⁶¹ Indikator observasi untuk mencapai keberhasilan tersebut adalah:

Tabel 05
Indikator Kinerja

Anak	Guru
Penugasan diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar	Dokumentasi yang berisikan foto kegiatan anak
Observasi untuk mengumpulkan data tentang keadaan anak yang meliputi situasi dan aktivitas anak terhadap kegiatan pembelajaran bermain games dilapangan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak	Daftar hadir anak selama kegiatan penelitian

⁶¹ Zainal Aqib, dkk. *Prosedur Penelitian Kelas* (Jakarta: Salemba Empat, 2009)h.41

Wawancara dilakukan untuk Diskusi antara guru, teman sejawat, dan mengetahui pendapat anak tentang kolaborator, untuk refleksi hasil siklus kegiatan yang dilakukan PTK

G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁶²
2. Analisis data kuantitatif yaitu penyajian data dalam bentuk persen yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dan dihitung dalam bentuk persen. Selanjutnya hasil pembelajaran dalam bentuk persen dengan rumus :

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

Keterangan :

P : Persentase Nilai

f : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

n : Skor Maksimal⁶³

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian hanya satu kelas yang meliputi:⁶⁴

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

1. Membuat skenario pembelajaran
2. Membuat perencanaan pengajaran
3. Mempersiapkan alat peraga

⁶² *Ibid*,h.45

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Op cit* h. 208

⁶⁴ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2012) h.9

4. Membuat lembar observasi

5. Mendesain alat evaluasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan.

c. Observasi

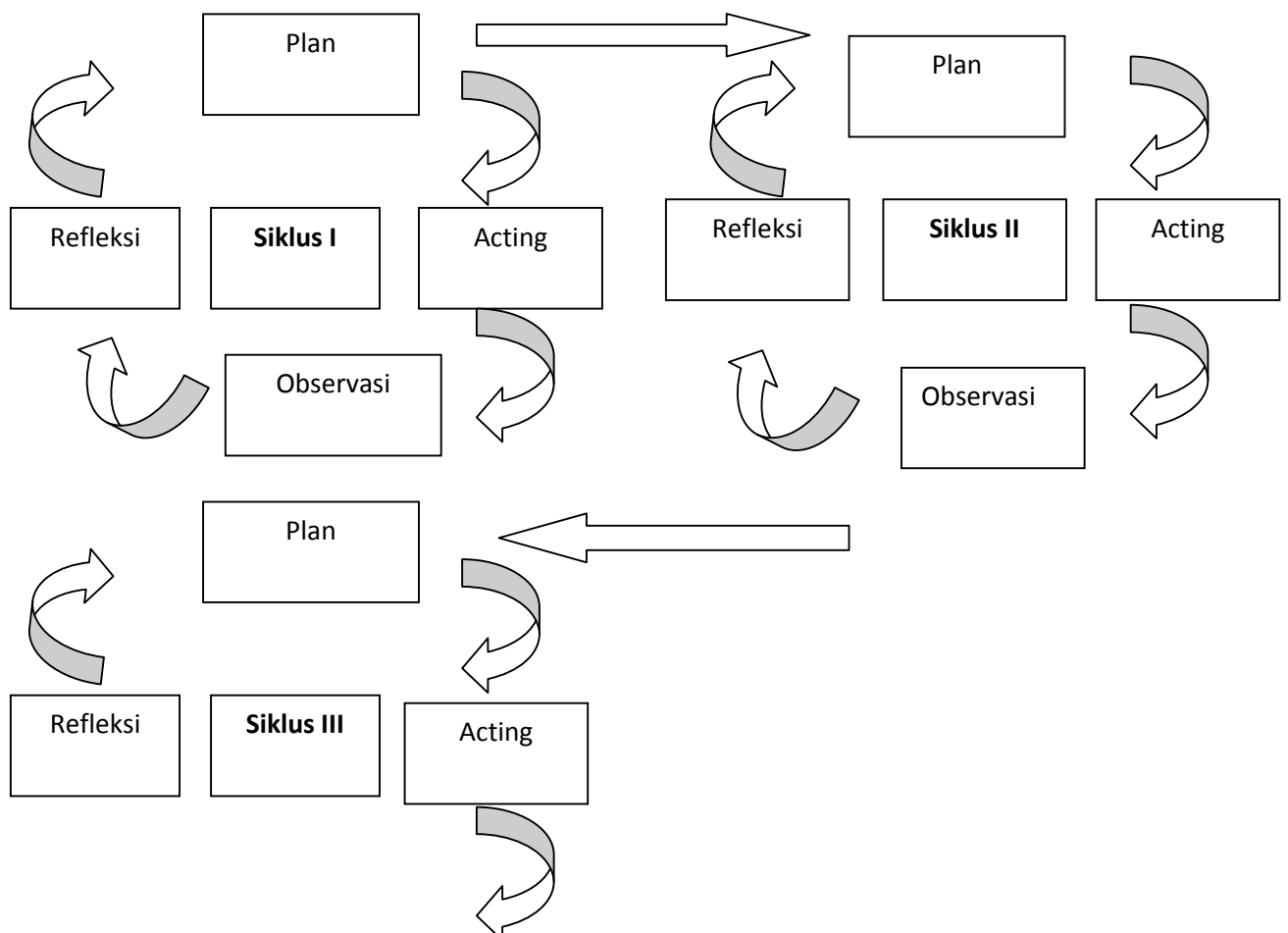
Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

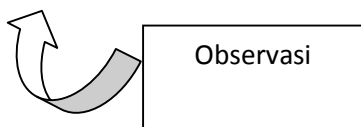
d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini :

Gambar 02.

Model Penelitian Tindakan Kelas





1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Fatayat Kota, bahwa kemampuan motorik halus anak masih sangat rendah. Hasil observasi yang peneliti lakukan terdapat kemampuan anak yang mampu melakukan gerakan untuk motorik halus dengan predikat BSB dan BSH masih 2 anak dari 18 anak. Hal inilah yang menggugah peneliti untuk melakukan penelitian.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motorik halus anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun skenario perbaikan
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
4. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
5. Mengalokasikan waktu 2x60 menit
6. Menyiapkan kegiatan berbasis kecerdasan ruang (*Visual Spasial*)
7. Mempersiapkan kegiatan
8. Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran

b. Pelaksanaan tindakan

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa anak. Dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama. Sebelum berdoa guru menyuruh dari salah satu anak untuk memimpin doa. Kemudian guru menyampaikan hari, tanggal, bulan, dan tahun hari ini sambil mengajak anak menyebutkannya

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menerapkan pembelajaran. Langkah-langkahnya sebagai berikut

- a. Guru memulai kegiatan bermain kecerdasan majemuk yaitu menyusun bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran
 - b. Guru memperkenalkan dan memperagakan terlebih dahulu cara melakukan kegiatan
 - c. Guru mengajak anak mengelompokkan bentuk geometri seperti segi empat, persegi, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat dan lain-lain berdasarkan bentuk dan warnanya
 - d. Guru memberikan catatan dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk meningkatkan kecerdasan majemuk
 - e. Selanjutnya guru memberikan semangat kepada anak untuk mengelompokkan bentuk-bentuk geometri
- 3) Istirahat setelah selesai kegiatan, anak kembali duduk masuk ke dalam kelas.
- 4) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik kepada anak dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memberikan pujian kepada anak yang mampu bergerak dengan baik dalam bermain dan memberikan penguatan kepada siswa serta semangat bagi siswa yang belum mampu.

c. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melakukan observasi yaitu:

1) Observasi

guru mengamati langsung kegiatan anak, meliputi keaktifan dan semangat anak dalam bermain dan bergerak, kelincahan dan kelenturan anak dalam bergerak, kesesuaian perintah bermain. penguasaan anak dalam menirukan gerakan, kemampuan menyatukan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki dan mata sesuai gerakan permainan dan bernyanyi.

2) Evaluasi

Dilakukan secara lisan dan menanyakan kepada anak tentang seputar materi tersebut untuk mengukur apakah anak dapat mengikuti atau menirukan perintah/gerakan, apakah anak bergerak ditempat dan aplikasi yang biasa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

d. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang diperoleh saat dilakukan pengamatan (observasi) dan evaluasi. Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Secara kolaboratif peneliti bersama mitra peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari kegiatan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak, kemudian secara bersama membahasnya untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan (planning)

Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motivasi belajar anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 2
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)
- 5) Mengalokasikan waktu 2 x 60 menit
- 6) Menyiapkan kegiatan berbasis kecerdasan estetika dan kinestetik
- 7) Mempersiapkan media pembelajaran
- 8) Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus kedua ini, peneliti menggunakan metode yang sama bermain dan bernyanyi diiringi gerak berpindah. Dengan, tahap pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa anak. Dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama. Sebelum berdoa guru menyuruh dari salah satu anak untuk memimpin doa. Kemudian guru menyampaikan hari, tanggal, bulan, dan tahun hari ini sambil mengajak anak menyebutkannya.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a) Guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan media pembelajaran yang digunakan berupa kertas warna-warni
- b) Guru memperagakan terlebih dahulu cara melakukan kegiatan melipat kertas betuk perahu dan bentuk pesawat
- c) Anak menirukan lipatan kertas yang dilakukan guru
- d) Melakukan kegiatan menggunting sesuai dengan pola
- e) Guru memberikan catatan dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk meningkatkan kecerdasan majemuk.
- f) Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak agar mampu melipat kertas paling tidak lima lipatan

3) Istirahat setelah selesai kegiatan, anak kembali duduk dan masuk ke dalam kelas.

4) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik kepada anak dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memberikan pujian kepada anak yang mampu bergerak dengan baik dalam bermain dan memberikan penguatan kepada siswa serta semangat bagi siswa yang belum mampu.

c. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung 1 hari, guru sambil bernyanyi melakukan observasi yaitu:

1) Observasi

guru mengamati langsung kegiatan anak, meliputi keaktifan dan semangat anak dalam bermain dan bergerak, kelincahan dan kelenturan anak dalam bergerak, kesesuaian perintah bermain. penguasaan anak dalam menirukan gerakan, kemampuan menyatukan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki dan mata sesuai gerakan permainan.

2) Evaluasi

Dilakukan secara lisan dan menanyakan kepada anak tentang seputar materi tersebut untuk mengukur apakah anak dapat mengikuti atau menirukan perintah/gerakan, apakah anak bergerak ditempat dan aplikasi yang biasa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

e. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang diperoleh saat dilakukan pengamatan (observasi) dan evaluasi. Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Secara kolaboratif peneliti bersama mitra peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari kegiatan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak, kemudian secara bersama membahasnya untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

4. Deskripsi Siklus III

a. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motivasi belajar anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 3
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 5) Mengalokasikan waktu 2 x 60 menit
- 6) Menyiapkan kegiatan berbasis kecerdasan matematis
- 7) Mempersiapkan peralatan bermain untuk kegiatan bermain untuk
- 8) Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus kedua ini, peneliti menggunakan metode yang sama bermain dan bernyanyi diiringi gerak berpindah. Dengan, tahap pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa anak. Dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama. Sebelum berdoa guru menyuruh dari

salah satu anak untuk memimpin doa. Kemudian guru menyampaikan hari, tanggal, bulan, dan tahun hari ini sambil mengajak anak menyebutkannya.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode bermain menggunakan alat bantu. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan media yang digunakan yaitu balok dengan bermacam-macam ukuran dan warna
- b. Guru memperkenalkan dan memperagakan terlebih dahulu cara menyusun balok, mengelompokkan balok sesuai dengan ukuran
- c. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada anak saat menyusun balok sesuai dengan instruksi dari guru
- d. Guru memberikan catatan dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk meningkatkan kecerdasan majemuk.

3) Istirahat setelah selesai kegiatan, anak kembali duduk masuk ke dalam kelas.

4) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik kepada anak dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memberikan pujian kepada anak yang mampu bergerak dengan baik dalam bermain dan memberikan penguatan kepada siswa serta semangat bagi siswa yang belum mampu.

d. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran guru melakukan observasi dan evaluasi sebagai berikut :

1) Observasi

Guru mengamati langsung kegiatan anak, meliputi keaktifan dan semangat anak dalam bermain dan bergerak, kelincahan dan kelenturan anak dalam bergerak, kesesuaian perintah bermain. penguasaan anak dalam menirukan gerakan, kemampuan menyatukan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki dan mata sesuai gerakan permainan.

2) Evaluasi

Dilakukan secara lisan dan menanyakan kepada anak tentang seputar materi tersebut untuk mengukur apakah anak dapat mengikuti atau menirukan perintah/gerakan, apakah anak bergerak ditempat dan aplikasi yang biasa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

d. Refleksi

Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Apakah peneliti dilanjutkan atau telah berhasil

I. Personalia Penelitian

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

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Zuhairiah Harahap	Peneliti	➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan	24 Jam/Minggu
Sulastri Atmanegara	Kolaborator	Penilai I	24 Jam/Minggu
Risnawati, S.Pd I	Teman Sejawad	Penilai II	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting dengan berbagai macam gambar, tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal motorik halus anak. Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah diadakannya suatu tindakan dengan menggunakan kegiatan berbasis kecerdasan majemuk. Dengan adanya perbandingan antara nilai sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan maka diharapkan akan terlihat lebih jelas suatu peningkatan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan kemampuan motorik halus anak, selama observasi pembelajaran berlangsung anak mengalami kesulitan dalam menyusun bentuk-bentuk geometri sesuai dengan warna, menggunting kertas sesuai dengan pola, melipat kertas sampai dengan lima lipatan, serta kemampuan anak mengelompokkan benda berdasarkan tinggi dan rendah karena kemampuan anak yang masih kurang baik sehingga pada saat pembelajaran berlangsung anak-anak masih suka bermain-main dan kurang serius.

Anak masih sangat memerlukan adanya bimbingan dan stimulus agar anak memiliki kemampuan motorik halus yang baik, kemampuan motorik halus sangat penting karena apabila motorik halus anak tidak diperbaiki maka akan

8	Mawaddah Hrp																			
9	Oriza Sativa																			
10	Putri Al-Insyirah																			
11	Rara Audria																			
12	Selvi Utari																			
13	Tuti Andira																			
14	Ahmad Bagus Pratama																			
15	Deni Akbar Nst																			
16	Gamal Abdul Naser																			
17	Haris Alfiadi Rizki																			
18	M. Wildani Lubis																			

Keterangan : BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat

Tabel 9
Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak	Persentase
----	--------------------	-------------	------------

	BB	MB	BSH	BSB	(%)
	f1	f2	f3	f4	f3 + f4
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	7 38,8 %	8 44,4 %	1 5,5 %	2 11,1 %	3 16,6 %
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan	6 33,3 %	9 50 %	1 5,5 %	2 11,1 %	3 16,6 %
3. Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	7 38,8%	7 38,8 %	2 11,1 %	2 11,1 %	4 22,2 %
4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah	8 44,4%	7 38,8%	2 11,1%	1 5,5%	3 16,6%
5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkat	7 38,8%	7 38,8%	2 11,1%	2 11,1%	4 22,2%%

Rumus Data Kuantitatif

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

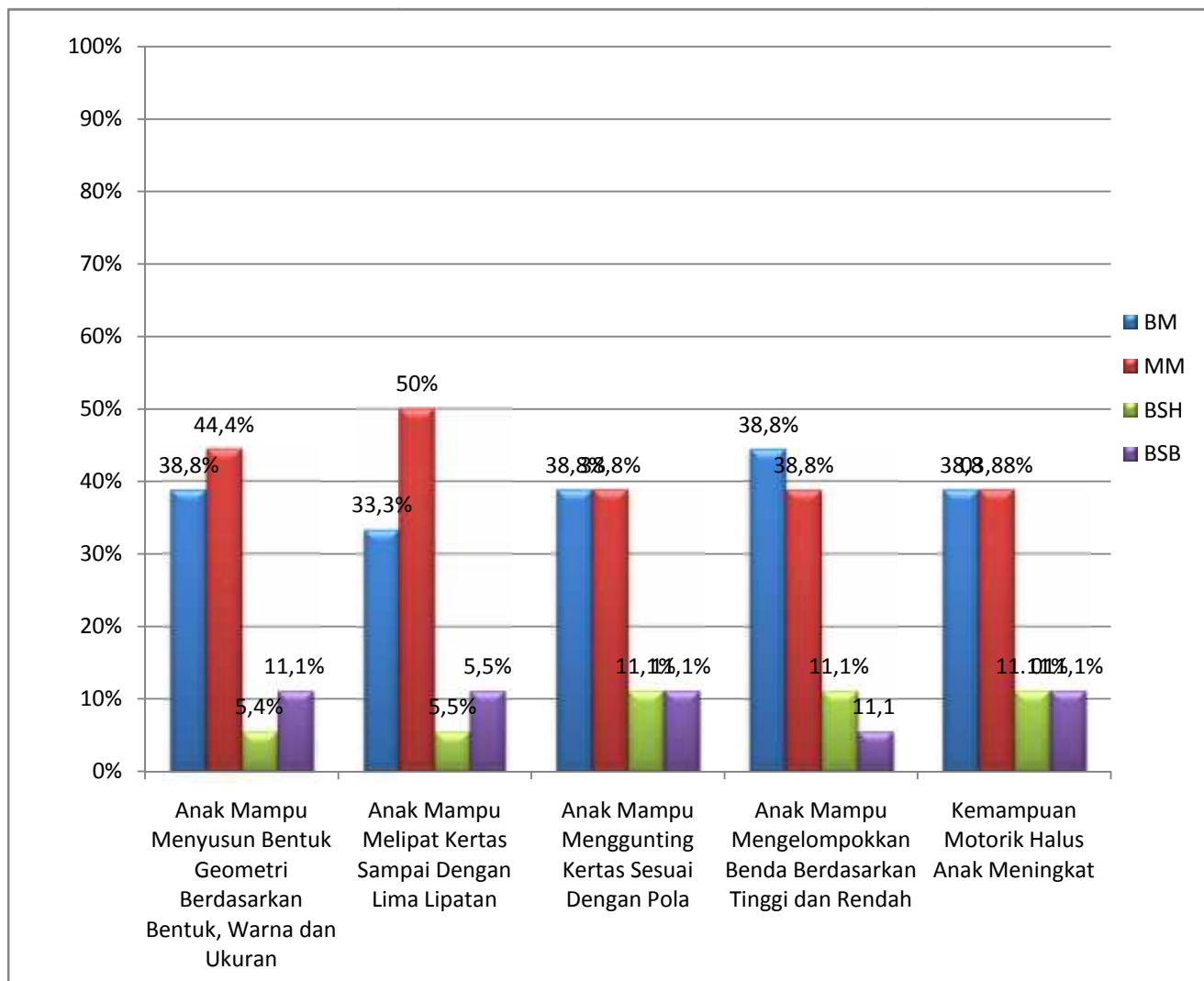
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1. Hasil Observasi Pra Siklus



anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan tersebut, di ketahui bahwa :

1. Anak mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, ada 7 anak belum berkembang atau 38,8 %, 8 anak mulai berkembang atau 44,4 %, hanya 1 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 5,5 %, dan 2 anak berkembang sangat baik atau 11,1%
2. Anak mampu melipat kertas sampai dengan lima lipatan, yang belum berkembang ada 6 anak atau 33,3 %, mulai berkembang ada 9 anak atau 50 %, berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 5,5 %, berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1%

3. Anak mampu menggunting kertas sesuai dengan pola, yang belum berkembang sebanyak 7 anak atau 38,8 %, mulai berkembang 7 anak atau 38,8 %, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1 %.
4. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan tinggi dan rendah, yang belum berkembang sebanyak 8 anak atau 44,4 %, mulai berkembang 7 anak atau 38,8 %, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1 %, dan berkembang sangat baik ada 1 anak atau 5,5 %.
5. Kemampuan motorik halus anak meningkat, yang belum berkembang sebanyak 7 anak atau 38,8%, mulai berkembang 7 anak atau 38,8%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1 %.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 10. Hasil Observasi Pra Siklus

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	f3 + f4
		f3	f4	f3 + f4
		(%)	(%)	(%)
1.	Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	1	2	
		5,5 %	11,1 %	$P = \frac{3}{1} \times 100 = 16,6\%$

2.	Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan	1	2	$P = \frac{3}{1} \times 100 = 16,6\%$
		5,5 %	11,1 %	
3.	Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	2	2	$P = \frac{4}{1} \times 100 = 22,2\%$
		11,1 %	11,1 %	
4.	Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah	2	1	$P = \frac{3}{1} \times 100 = 16,6\%$
		11,1%	5,5%	
5.	Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan	2	2	$P = \frac{4}{1} \times 100 = 22,2\%$
		11,1%	11,1%	
Jumlah				94,2 %
Rata-Rata Nilai				18,84 %

Berdasarkan analisis data pra siklus tentang kondisi kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

1. Anak mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, ada 1 anak masih berkembang sesuai harapan atau 5,5 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1%

2. Anak mampu melipat kertas sampai dengan lima lipatan, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 5,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1%
3. Anak mampu menggunting kertas sesuai dengan pola, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%, dan berkembang sangat baik ada 2 atau 11,1%.
4. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan tinggi dan rendah, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%, dan berkembang sangat baik ada 1 atau 5,5%.
5. Kemampuan motorik halus anak meningkat, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%, dan berkembang sangat baik ada 1 atau 5,5 %.

Berdasarkan observasi awal, motorik halus anak di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 18,84 %. Hal ini menunjukkan motorik halus anak masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang menghantarkan peneliti sebagai guru di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan motorik halus anak di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan

A. Deskripsi Penelitian Siklus 1

Proses penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 1 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 05-09 Februari 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus 1 ini adalah rekreasi dengan sub tema tempat-tempat rekreasi, sedangkan tema spesifiknya adalah pengenalan tempat rekreasi, taman kota, kolam renang, pantai, serta pegunungan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1. RPPH Hari Ke 1/Senin 05 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Menyanyikan lagu "pemandangan"
- 4) Berdiskusi tentang tempat rekreasi disekitar
- 5) Berdiskusi tentang manfaat rekreasi
- 6) Menghafal doa sebelum berpergian
- 7) Bercerita tentang pengalaman anak
- 8) Menyebutkan tempat-tempat rekreasi
- 9) Guru Menjelaskan tentang bentuk geometri
- 10) Menyusun bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga
- 11) Istirahat
- 12) Merapikan alat-alat yang telah digunakan

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menyusun bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga

2. RPPH Hari Ke 2/Selasa 06 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi :

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

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasi dengan sub tema tempat-tempat rekreasi, dan tema spesifiknya taman kota

Langkah - Langkah Kegiatan

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan dilakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Mengelompokkan bentuk bulat dan jajar genjang

3. RPPH Hari Ke 3/Rabu 07 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang pemandian / kolam renang
- 4) Berdiskusi tentang pentingnya menjaga kebersihan di tempat rekreasi
- 5) Bermain di bak air
- 6) Mengelompokkan benda-benda yang ada di kolam renang
- 7) Menghitung hasil pengurangan dengan benda
- 8) Mengelompokkan peralatan untuk berenang
- 9) Melipat kertas bentuk pesawat terbang
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Melipat kertas bentuk pesawat terbang

4. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 08 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan dilakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menggunting kertas sesuai dengan pola

5. RPPH Hari Ke 5 / Jumat 09 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang pegunungan
- 4) Berdiskusi tentang memberi dan membalas salam
- 5) Menaiki tangga majemuk
- 6) Bermain dengan alat perkusi
- 7) Berkunjung ke tempat rekreasi terdekat
- 8) Mewarnai jalan menuju kepegunungan
- 9) Menyusun balok sesuai dengan warna
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menyusun balok sesuai dengan warna

6. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 1 adalah :

Tabel 11
Hasil Observasi Siklus 1

No

Indikator Observasi

14	Ahmad Bagus Pratama																		
15	Deni Akbar Nst																		
16	Gamal Abdul Naser																		
17	Haris Alfiadi Rizki																		
18	M. Wildani Lubis																		

Keterangan : **BB** = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat

Tabel 09
Hasil Observasi Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MM	BSH	BSB	
		f1	f2	f3	f4	f3 + f4
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1.	Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	6	6	3	3	6
		33,3 %	33,3 %	16,6 %	16,6 %	33,3 %
2.	Anak Mampu Melipat Kertas	5	6	5	2	7

	Sampai Dengan Lima Lipatan	27,7 %	33,3 %	27,7 %	11,1 %	38,8 %
3.	Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	4	5	4	5	9
		22,2%	27,7 %	22,2 %	27,7 %	50 %
4.	Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah	5	6	5	2	7
		27,7%	33,3%	27,7%	11,1%	38,8%
5.	Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkat	4	5	4	5	9
		22,2%	27,7%	22,2%	27,7%	50%

Rumus Data Kuantitatif

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

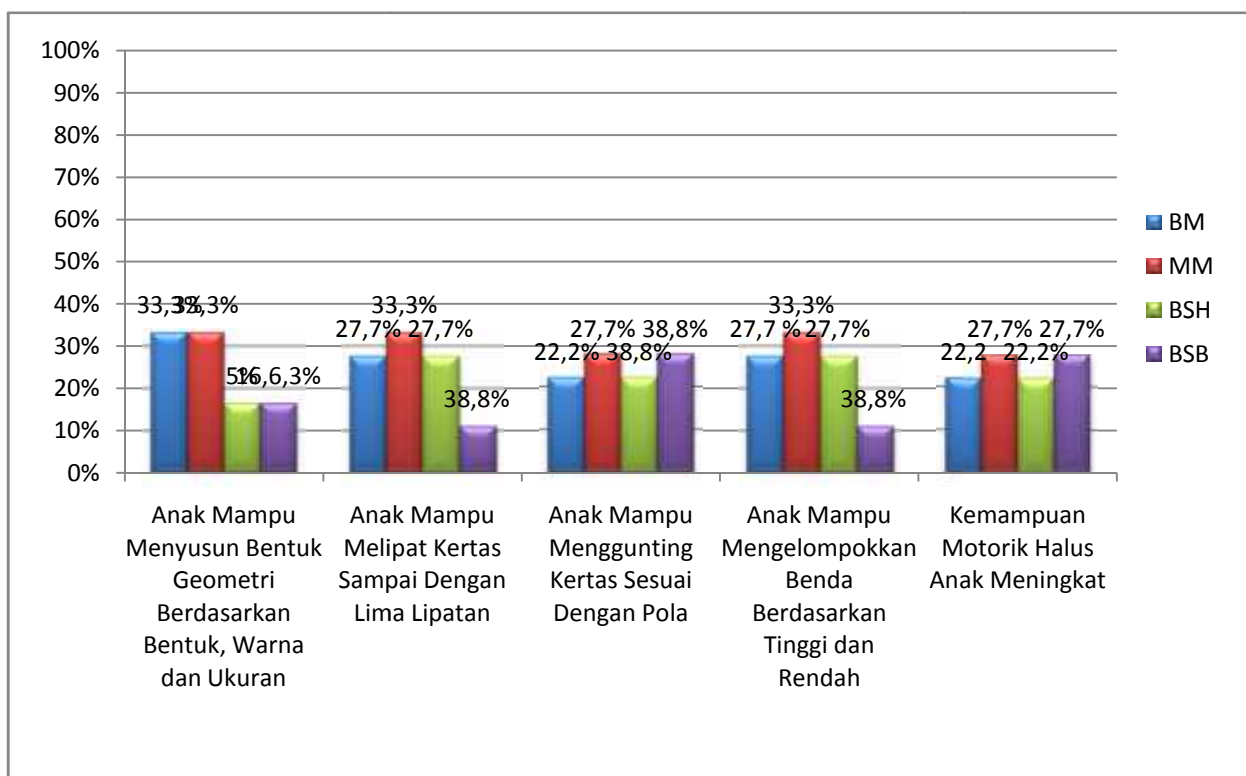
Keterangan :

P : Persentase Nilai

f : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1. Hasil Observasi Siklus 1



Berdasarkan deskripsi data siklus 1 tentang kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan tersebut, di ketahui bahwa :

1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran, ada 6 anak belum berkembang atau 33,3%, 6 anak mulai berkembang atau 33,3%, hanya 3 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 16,6 %, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 16,6%
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan, yang belum berkembang ada 5 anak atau 27,7%, mulai berkembang ada 6 anak atau 33,3%, berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 27,7%, berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1%
3. Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola, yang belum berkembang sebanyak 4 anak atau 22,2%, mulai berkembang 5 anak atau 27,7%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 22,2 %, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 27,7 %.
4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah, yang belum berkembang sebanyak 5 anak atau 27,7%, mulai berkembang 6 anak atau 33,3%, berkembang sesuai harapan 5 anak atau 27,7 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1 %.
5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan, yang belum berkembang sebanyak 4 anak atau 22,2%, mulai berkembang 5 anak atau 27,7%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 22,2 %, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 27,7 %.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 10. Hasil Observasi Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3	f4	f3 + f4
		(%)	(%)	(%)
1.	Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	3	3	$P = \frac{6}{1} \times 100 = 33,3\%$
		16,6 %	16,6 %	
2.	Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan	5	2	$P = \frac{5}{1} \times 100 = 27,7\%$
		27,7 %	11,1 %	
3.	Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	4	5	$P = \frac{9}{1} \times 100 = 50\%$
		22,2 %	27,7 %	
4.	Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan	5	2	$P = \frac{7}{1} \times 100 = 38,8\%$

5.	Rendah	27,7%	11,1%	$P = \frac{9}{1} \times 100 = 50 \%$
	Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan	4	5	
		22,2%	27,7%	
	Jumlah			199,8 %
	Rata-Rata Nilai			39,96 %

Berdasarkan analisis data siklus 1 tentang kondisi kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran, ada 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 16,6 %, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 16,6 %
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 27,7 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 11,1 %
3. Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola, yang berkembang sesuai harapan 4 anak atau 22,2 %, dan berkembang sangat baik ada 5 atau 27,7%.
4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah, yang berkembang sesuai harapan 5 anak atau 27,7 %, dan berkembang sangat baik ada 2 atau 11,1%.
5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan, yang berkembang sesuai harapan 4 anak atau 22,2 %, dan berkembang sangat baik ada 5 atau 27,7%.

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 39,96

%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah. Oleh sebab itu perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

4. Refleksi

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

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan mejemuk, media yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran

b. Kelemahan

- 1) Dua belas dari delapa belas anak belum mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran
- 2) Sebelas anak belum mampu melipat kertas sampai dengan lima lipatan
- 3) Sembilan anak belum mampu menggunting kertas sesuai dengan pola
- 4) Sebelas anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan tinggi dan rendah
- 5) Sembilan dari delapan belas anak kemampuan motorik halusnya belum meningkat,

c. Tindakan perbaikan

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

C. Deskripsi Penelitian Siklus 2

Proses penelitian pada siklus 2 ini sama dengan siklus 1 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 2 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 12 Februari hingga tanggal 16 Februari 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus 2 ini adalah Rekreasi dengan sub tema perlengkapan rekreasi, sedangkan tema spesifiknya adalah topi, payung, pelampung dan baju renang, tas, serta tenda dan kamera. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. RPPH Hari Ke 2/Selasa 12 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

Tema: Rekreasi dan subtema perlengkapan rekreasi, dan tema spesifikasinya topi

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu di awali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak

- 3) Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
- 5) Menyanyikan lagu “topi saya bundar”
- 6) Menghitung topi
- 7) Kolase topi mainan dengan kertas
- 8) Menebali suku kata awal nama-nama perlengkapan rekreasi
- 9) Melipat kertas bentuk perahu
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Melipat kertas bentuk perahu

2. RPPH Hari Ke 2/Selasa 13 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

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

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menggunting kertas gambar payung sesuai pola

3. RPPH Hari Ke 3/Rabu 14 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

Tema : Rekreasiku dan sub tema perlengkapan rekreasi dan tema spesifik pelampung, baju renang

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu di awali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi

- 4) Berdiskusi tentang sabar menunggu giliran (mandi setelah berenang)
- 5) Menirukan gerakan berenang
- 6) Memilih baju renang
- 7) Menggunting dan menempel bentuk pelampung
- 8) Mengelompokkan peralatan untuk berenang
- 9) Melipat kertas bentuk pelampung
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan dilakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Melipat kertas bentuk pelampung

4. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 15 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

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

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menyusun bentuk segitiga, persegi, dan jajar genjang

5. RPPH Hari Ke 5/Jumat 16 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu di awali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang manfaat tenda, kamera disaat rekreasi
- 4) Berdiskusi tentang mau berbagi dengan teman

- 5) Menyanyikan lagu
- 6) Mewarnai bentuk/gambar tenda
- 7) Memasangkan kartu huruf dibawah gambar kamera
- 8) Menceritakan bila tidak ada tenda disaat rekreasi
- 9) Menyusun balok sesuai ukuran
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menyusun balok sesuai ukuran

6. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 2 adalah :

Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2

No

Indikator Observasi

14	Ahmad Bagus Pratama																			
15	Deni Akbar Nst																			
16	Gamal Abdul Naser																			
17	Haris Alfiadi Rizki																			
18	M. Wildani Lubis																			

Keterangan : BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat

Tabel 15
Hasil Observasi Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	

	f1	f2	f3	f4	f3 + f4
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	2	4	5	7	12
	11,1 %	22,2%	27,7 %	38,8 %	66,6 %
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan	1	3	6	8	14
	5,5 %	16,6 %	33,3 %	44,4 %	77,7 %
3. Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	3	3	7	5	12
	16,6%	16,6 %	38,8 %	27,7 %	22,2 %
4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah	2	3	5	8	13
	11,1%	16,6%	27,7%	44,4%	72,2%
5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan	1	2	7	8	15
	5,5%	11,1%	38,8%	44,4%	83,3%%

Rumus Data Kuantitatif

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

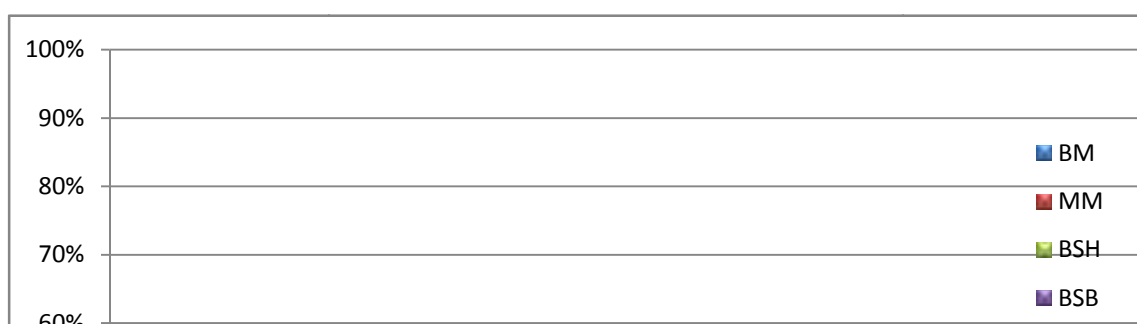
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1. Hasil Observasi Siklus 2



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan tersebut, di ketahui bahwa

1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran, ada 2 anak belum berkembang atau 11,1%, 4 anak mulai berkembang atau 22,2%, hanya 5 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 5,5 %, dan 7 anak berkembang sangat baik atau 11,1%
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5,5%, mulai berkembang ada 3 anak atau 16,6%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 33,3%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 44,4%
3. Anak Mampu Menggantung Kertas Sesuai Dengan Pola, yang belum berkembang sebanyak 3 anak atau 16,6%, mulai berkembang 3 anak

atau 16,6%, berkembang sesuai harapan 7 anak atau 38,8 %, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 27,7 %.

4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah, yang belum berkembang sebanyak 2 anak atau 11,1%, mulai berkembang 3 anak atau 16,6%, berkembang sesuai harapan 5 anak atau 27,7 %, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 44,4 %.
5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan, yang belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5,5%, mulai berkembang 2 anak atau 11,1%, berkembang sesuai harapan 7 anak atau 38,8 %, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 44,4 %.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 10. Hasil Observasi Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3	f4	f3 + f4
		(%)	(%)	(%)
1.	Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	5	7	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 66,6 \%$
		27,7 %	38,8 %	
2.	Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan	6	8	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 77,7 \%$
		33,3 %	44,4 %	

3.	Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	7	5	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 66,6 \%$
		38,8 %	16,6 %	
4.	Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah	5	8	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 72,2 \%$
		27,7%	44,4%	
5.	Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan	7	8	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 83,3 \%$
		27,7%	44,4%	
Jumlah				366.4 %
Rata-Rata Nilai				73,28 %

Berdasarkan analisis data pada siklus 2 tentang kondisi kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran, ada 5 anak masih berkembang sesuai harapan atau 27,7 %, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 38,8%
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 44,4%
3. Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola, yang berkembang sesuai harapan 7 anak atau 38,8%, dan berkembang sangat baik ada 5 atau 27,7%.
4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah, yang berkembang sesuai harapan 5 anak atau 27,7%, dan berkembang sangat baik ada 8 atau 44,4%.

5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan, yang berkembang sesuai harapan 7 anak atau 38,8%, dan berkembang sangat baik ada 8 atau 44,4%.

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan motorik halus anak di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 73,28 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak lebih baik dari sebelumnya, akan tetapi ada 4 indikator yang belum mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat melakukan penelitian untuk siklus 3 agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal.

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 2 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk media yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran

b. Kelemahan

- 1) Enam dari delapa belas anak belum mampu menyusun bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran
- 2) Empat anak belum mampu melipat kertas sampai dengan lima lipatan
- 3) Enam anak belum mampu menggunting kertas sesuai dengan pola
- 4) Lima anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan tinggi dan rendah
- 5) Tiga dari delapan belas anak kemampuan motorik halusnya belum meningkat,

c. Tindakan perbaikan

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

D. Deskripsi Penelitian Siklus 3

Proses penelitian pada siklus 3 ini sama dengan siklus 1 dan 2 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 3 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 19-23 Februari 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus 3 ini adalah kendaraan dengan sub tema kendaraan darat, sedangkan tema spesifiknya adalah sepeda, sepeda motor, mobil, mobil angkutan, serta becak dan bemo. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. RPPH hari ke 1 / Senin 19 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah-langkah kegiatan adalah sebagai berikut :

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

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan dilakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menggunting gambar sepeda

2. RPPH Hari Ke 2 / Selasa 20 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan :

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan Berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang mengapa sepeda motor dapat berjalan
- 5) Mengamati gambar sepeda motor
- 6) Tepuk tangan dengan pola
- 7) Menempel bentuk roda kendaraan
- 8) Membedakan antara sepeda dan sepeda motor
- 9) Melipat kertas bentuk topi
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang digunakan
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Menceritakan tentang hasil dari percobaan sains yang telah dilakukan

- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Melipat kertas bentuk topi

3. RPPH Hari Ke 3 / Rabu 21 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang mengapa mobil bisa berjalan
- 5) Menirukan gerakan mengemudi mobil
- 6) Bermain mobil-mobilan
- 7) Menyusun puzzle bentuk mobil sedan
- 8) Membuat tulisan, cerita tentang gambar yang telah dibuatnya
- 9) Melipat kertas bentuk burung
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil percobaan anak
- 13) Penutup
- 14) Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pelajaran hari ini
- 15) Menginformasikan kegiatan besok
- 16) Berdoa untuk pulang yang dipimpin salah satu anak

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan dilakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Melipat kertas bentuk burung

4. RPPH hari ke 4 / Kamis 22 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan siklus 3
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 3
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang mobil angkutan (barang dan jasa)
- 5) Menyanyikan lagu bis kota
- 6) Bermain balok membuat bentuk terminal
- 7) Menempel bentuk geometri pada gambar truk
- 8) Penjumlahan dengan benda-benda
- 9) Mengelompokkan bentuk bulat, persegi, dan persegi panjang
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok

17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Mengelompokkan bentuk bulat, persegi, dan persegi panjang

5. RPPH Hari Ke 5 / Jumat 23 Februari 2018

a. Perencanaan

Perencanaan siklus Ketiga ini meliputi:

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

b. Pelaksanaan

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

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu di awali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak

- 3) Berdiskusi tentang macam-macam kendaraan darat
- 4) Berdiskusi tentang kendaraan roda tiga
- 5) Gerak dan lagu “Saya mau tamasya”
- 6) Menirukan sajak tentang becak
- 7) Mengelompokkan kendaraan sesuai jenisnya (roda 2, roda 3, dan roda 4)
- 8) Menebali kata dibawah gambar kendaraan
- 9) Menyusun balok sesuai warna dan ukuran
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. Skenario Perbaikan

- 1) Menyampaikan pengantar perbaikan yang akan di lakukan guru
- 2) Menyusun tempat duduk anak bentuk lingkaran
- 3) Mengelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 4) Menyusun balok sesuai warna dan ukuran

6. Pengamatan dan Analisis

Selama proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 3 adalah :

9	Oriza Sativa																		
10	Putri Al-Insyirah																		
11	Rara Audria																		
12	Selvi Utari																		
13	Tuti Andira																		
14	Ahmad Bagus Pratama																		
15	Deni Akbar Nst																		
16	Gamal Abdul Naser																		
17	Haris Alfiadi Rizki																		
18	M. Wildani Lubis																		

Keterangan : **BB** = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat

Tabel 18. Hasil Observasi Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	
		f1	f2	f3	f4	f3 + f4
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)

1.	Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	0	0	10	8	18
		0 %	0 %	55,5 %	44,4 %	100 %
2.	Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan	1	1	7	9	16
		5,5 %	5,5 %	38,8 %	50 %	88,8 %
3.	Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	1	1	8	8	16
		5,5%	5,5 %	44,4 %	44,4 %	88,8%
4.	Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah	1	2	6	9	15
		5,5%	11,1%	33,3%	50%	83,3%
5.	Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan	0	0	9	9	18
		0%	0%	50%	50%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

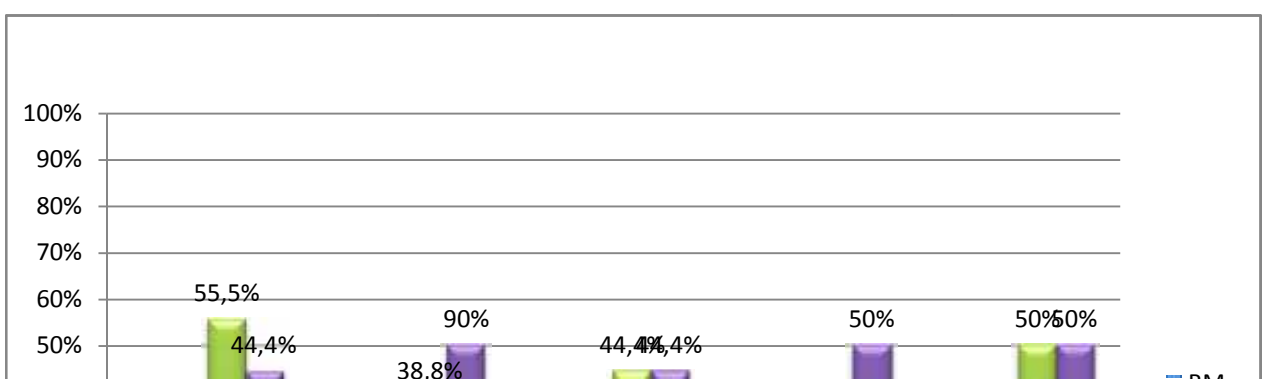
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1. Hasil Observasi Siklus 3



Berdasarkan deskripsi data pada siklus 3 tentang kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan tersebut, di ketahui bahwa

1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran, ada 0 anak belum berkembang atau 0%, 0 anak mulai berkembang atau 0%, hanya 10 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 55,5 %, dan 8 anak berkembang sangat baik atau 44,4%
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5,5%, mulai berkembang ada 1 anak atau 5,5%, berkembang sesuai harapan ada 7 anak atau 38,8%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 50%
3. Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola, yang belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5,5%, mulai berkembang 1 anak atau 5,5%, berkembang sesuai harapan 8 anak atau 44,4 %, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 44,4 %.

4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah, yang belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5,5%, mulai berkembang 2 anak atau 11,1%, berkembang sesuai harapan 6 anak atau 33,3 %, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 50 %.
5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan, yang belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%, mulai berkembang 0 anak atau 0%, berkembang sesuai harapan 9 anak atau 50 %, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 50 %.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian, diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 10. Hasil Observasi Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	f3 + f4
		f3	f4	f3 + f4
		(%)	(%)	(%)
1.	Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran	10	8	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 100 \%$
		55,5 %	44,4 %	
2.	Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan	7	9	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 88,8 \%$
		38,8 %	50 %	

3	Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola	8	8	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 88,8\%$
		44,4 %	44,4 %	
4	Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah	6	9	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 83,3\%$
		33,3%	50%	
5	Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan	9	9	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 100\%$
		50%	50%	
Jumlah				460,9 %
Rata-Rata Nilai				92,18 %

Berdasarkan analisis data pada siklus 3 tentang kondisi kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Menyusun Bentuk Geometri Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran, ada 10 anak masih berkembang sesuai harapan atau 55,5 %, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 44,4%
2. Anak Mampu Melipat Kertas Sampai Dengan Lima Lipatan, yang berkembang sesuai harapan ada 7 anak atau 38,8%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 50%
3. Anak Mampu Menggunting Kertas Sesuai Dengan Pola, yang berkembang sesuai harapan 8 anak atau 44,4%, dan berkembang sangat baik ada 8 atau 44,4%.
4. Anak Mampu Mengelompokkan Benda Berdasarkan Tinggi dan Rendah, yang berkembang sesuai harapan 6 anak atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 9 atau 50%.

5. Kemampuan Motorik Halus Anak Meningkatkan, yang berkembang sesuai harapan 9 anak atau 50%, dan berkembang sangat baik ada 9 atau 50%.

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 92,18 %. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik halus anak lebih baik dari sebelumnya. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan, sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

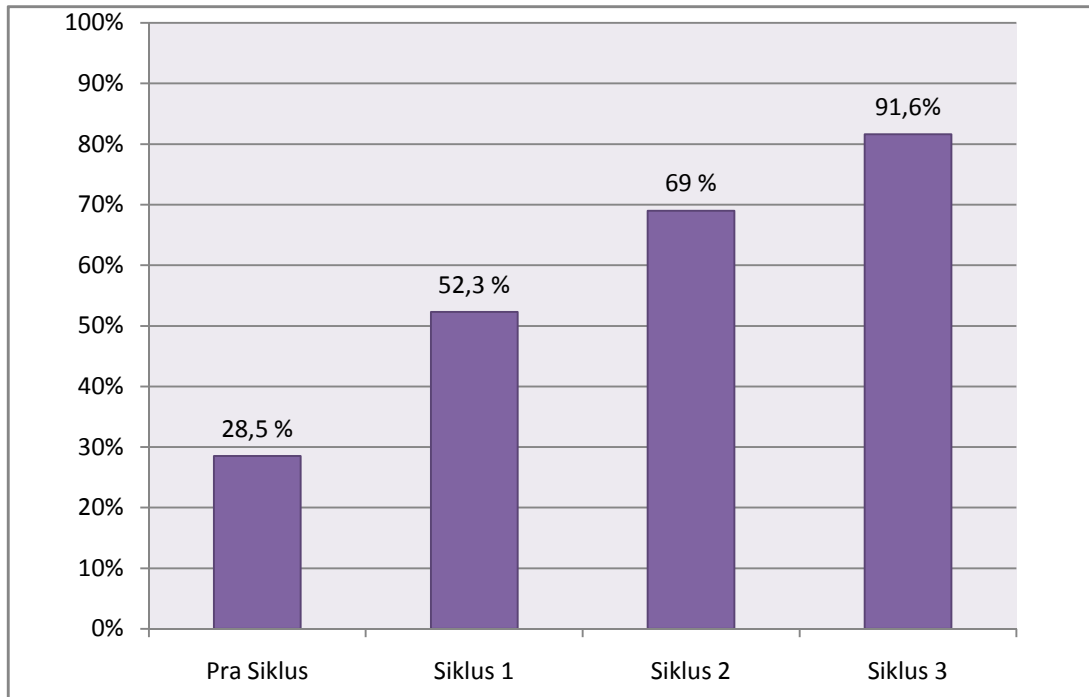
4. Refleksi

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

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- b. Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk yang media yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat bekerjasama dan saling membantu sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

E. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 28,5%, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 52,3%, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata 69 %, selanjutnya pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 91,6% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :

Grafik 5. Hasil Observasi Rata-rata Keseluruhan

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 28,5 %, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 52,3 %, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata 69 %, selanjutnya pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 91,6 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui kegiatan berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di RA Fatayat Kota Padang Sidempuan

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak
- b. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Fatayat Kota Padang Sidempuan

2. Bagi Lembaga

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

3. Bagi peneliti selanjutnya

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2008. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dasar Menengah.
- Aqib, Zainal, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, Jakarta: Salemba Empat.
- Armstrong, Thomas. 2009. *Setiap Anak Cerdas : Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya, Rina Buntaran (Terj)*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2012. *Seven Kinds of Smarts: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence, T. Hermaya (Terj.)* Jakarta: Gramedia.
- Badeni, Ahmad. 2013. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Craf, Anna. 2010. *Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-anak, peny., Suharosno, pen., M. Chairul Annam*. Depok: Cerdas Pustaka.
- Decaprio, Ricahrd. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Matorik di Sekolah, Edi Hartono (Terj.)* Yogyakarta: Divapress.
- Gardner, Howard. 2008. *Multyale Intelligences: Kecerdasan Majemuk dalam Teori dan Pratektek, Lyndon Saputra dan Alexander Sindoro (Terj)*. Batam: Interaksara. ‘
- Gunarti. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jasmine, Julia. 2009. *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelligences, Purwanto dan Agus Salim (Terj.)* Bandung: NUANSA.
- Kreitner. 2014. *Child Development, Anwar Prabu (Terj.)* . New York: Mc. Graw Hill, Inc.
- Kristanto, Purnawan. 2009. *Cara Jitu bikin Seru di Sekolah Minggu*. Jakarta: Gloria Grafa.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.

- Martuti. 2009. *Mendirikan dan Mengelola PAUD: Manajemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Narwanti, Sri. 2011. *Creative Learning: Kiai menjadi Guru Kreatif dan Favorit*. Yogyakarta:Pamilia.
- Nooriaiaa, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*.Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Rahyubi, Heii. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* Majalengka: Referens.
- Rimm, Sylvia. 2010. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Samsudin. 2009. *Pengembangan Motirik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Jakarta.
- Soetjningsih, Endang. 2012. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Subkhi, Akhmad. 2013. *Pengantar Teori dan Organisasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Suherman dan Sutyowati. 2009. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Group.
- Suherman, Reza. 2008. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak*. Jogjakarta:Javalitera.
- Sujiono, Bambang. Dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik. Cet. 10,* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supamo, Paul. 2010. *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah,*.Yogyakarta:Kanisius.
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa,. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Utami, Munandar. 2011. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Yaumi, Muhammad dan Ibrahim, Nurdin. 2016. *Kecerdasan Jamak*. Jakarta:Kencana.

Zaman, Badru. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN**

HARI/TANGGAL : SENIN, 02 FEBRUARI 2018
TEMA : REKREASI
KELOMPOK : B
SEMESTER : 2
KD:1.1,1.2, 2.1, 2.5, 2.7, 2.9, 2.11, 2.14, 3.1, 4.1, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	TEMPAT-TEMPAT REKREASI	1.1.4.Mensyukuri ciptaan Tuhan 1.2.6.Kelestarian lingkungan 2.1.4.Menjaga kesehatan 2.5.6.Ber cerita tentang pengalaman 2.7.2.Sabar menunggu giliran 2.9.5. Mau berbagi dengan teman 2.11.4. Mudah bergaul/berteman 2.14.4.Memberi dan membalas salam 3.1.3.dan 4.1.3.Doa sebelum bepergian 3.4.3.dan 4.4.3.Membuang sampah pada tempatnya 3.5.1.dan 4.5.1.Konsep pengurangan 3.5.2.dan 4.5.2.Mencari jejak tempat rekreasi 3.8.5.dan 4.8.5Tanya jawab tempat-tempat rekreasi. 3.10.4.dan 4.10.4.Suku kata awal sama 3.11.3.dan 4.11.3.Lagu anak-anak 3.13.2.dan 3.13.2.Orang-orang yang ada di tempat rekreasi 3.14.1.dan 4.14.1.Bermain bebas 3.15.1.dan 4.15.1.Senandung	1.Berdiskusi tentang tempat – tempat rekreasi, manfaat & tata tertib 2.Mengurutkan gambar seri cara berkunjung ke tempat rekreasi 3.Mau bermain dengan teman 4.Ber cerita tentang pengalaman anak 5.Pentingnya menjaga kebersihan di tempat rekreasi 6. Menyusun bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga 7.Memberi tanda perbuatan baik dan buruk 8.Mencari jejak menuju tempat rekreasi 9. Mengelompokkan bentuk lingkaran dan jajargenjang 10.Mewarnai gambar anak sedang rekreasi 11.Melengkapi huruf gambar tempat rekreasi 12. Mengelompokkan bentuk lingkaran dan jajargenjang 13.Menghafal doa sebelum bepergian 14.Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda 15. Bermain sepak bola, menaiki tangga 16.Berlari sambil melompat dengan seimbang 17 Menggunting kertas sesuai dengan pola 18.Menggambar bebas taman kota

bunyi-bunyian
yang menyenangkan

19.Membedakan kata yang
mempunyai suku kata awal / akhir
sama

20.Bermain dengan alat perkusi

21.Berdiskusi tentang memberi
dan membalas salam

22.Berdiskusi tentang orang –
orang yang ada di pantai

23.Mengelompokkan benda –
benda yang ada di tempat rekreasi

24.Konsep waktu (membaca jam)

**25. Menyusun balok sesuai
dengan warna**

26.Membatik dan jumpitan

27.Gerak dan lagu

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulastris Atmanegara

Zuhairiah Harahap

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN**

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

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	PERLENGKAPAN REKREASI	1.1.7.Tidak menyakiti binatang 1.2.6.Kelestarian lingkungan 2.1.4.Menjaga kesehatan 2.5.6.Bercerita ttg prngalaman 2.7.2.Sabar menunggu giliran 2.9.5. Mau berbagi dengan teman 2.11.4. Mudah bergaul/berteman 2.14.4.Memberi dan membalas salam 3.1.3.dan 4.1.3.Doa sebelum bepergian 3.4.2.dan 4.4.2.Cuci tangan, mandi, menyisir rambut 3.5.3.dan 4.5.3.Puzel 3.8.5.dan 4.8.5Tanya jawab perlengkapan rekreasi. 3.10.2.dan 4.10.2.Menirukan 3 – 4 urutan kata 3.11.3.dan 4.11.3.Lagu anak-anak 3.13.2.dan 3.13.2.Orang-orang yang ada di tempat rekreasi 3.14.1.dan 4.14.1.Bermain bebas	1.Berdiskusi tentang perlengkapan untuk rekreasi 2.Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan 3.Memberi tanda pada gambar perlengkapan rekreasi 4. Melipat kertas bentuk perahu 5.Menggambar bebas perlengkapan rekreasi 6.Tata tertib di tempat rekreasi 7.Menggunting dan menempel gambar pelampung 8.Kolase topi mainan dengan kertas 9. Menggunting kertas gambar payung sesuai pola 10.Menebali suku kata awal sama perlengkapan rekreasi 11.Diskusi tentang orang-orang yang ada ditempat rekreasi 12.Menganyam bentuk tas 13.Bercerita tentang pengalaman anak 14. Melipat kertas bentuk pelampung 15.Mewarnai gambar tenda 16.Menyanyi lagu Topi saya bundar

3.15.1.dan 4.15.1.Senandung bunyi-bunyian yang menyenangkan

17.Menghitung topi

18.Praktek membuka dan menutup payung

19.Membuat bentuk payung dari kertas

20.Menceritakan gambar yang disediakan

21. Menyusun bentuk segitiga, persegi, dan jajar genjang

22.Memilih baju renang

23.Mengelompokkan peralatan untuk berenang

24.Berjalan membungkuk

25. Menyusun balok sesuai ukuran

26.Menari / tari payung

27.Membedakan besar – kecil benda

28.Bermain sambung lidah

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN**

HARI/TANGGAL : SENIN, 19 FEBRUARI 2018
 TEMA : KENDARAAN
 KELOMPOK : B
 SEMESTER : 2
 KD:2.1,2.2, 2.5, 2.6,2.7, 2.9, 2.12, 2.14, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12.2.3.15, 4.15.

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

- 3.12.1.dan 4.12.1.Hurufvokal dan konsonan
3.15.2.dan 4.15.2.Tertarik ingin naik sepeda / becak .
- kardus bekas
- 18.Menghitung jumlah roda kendaraan
- 19.Memasangkan angka dengan jumlah bagian – bagian kendaraan
- 20.Membuat tulisan / cerita mengenai gambar yang telah dibuatnya
- 21.Mengamati sepeda, sepeda motor
- 22. Mengelompokkan bentuk lingkaran, persegi, dan persegi panjang**
- 23.Membuat bentuk kereta api dengan tehnik 3m
- 24.Melengkapi kata
- 25.Gerak dan lagu “Tamasya “
- 26.Tepuk tangan dengan pola
- 27. Menyusun balok sesuai warna dan ukuran**
- 28.Mengunjungi stasiun

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/ Hari ke	: 2 /1
Hari/Tanggal	: Senin, 05 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ tema spesifik	: Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi/ Pengenalan Tempat Rekreasi
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1–1.2–2.1–2.5–3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8 – 4.8 – 3.10 – 4.10 – 3.11 – 4.11
Materi Kegiatan :	- Mensyukuri ciptaan Tuhan - Kelestarian lingkungan - Menjaga kesehatan - Bercerita tentang pengalaman - Doa sebelum bepergian - Membuang sampah pada tempatnya - Suku kata awal sama - Tempat-tempat rekreasi - Lagu anak-anak
Materi Pembiasaan :	- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan :	Gambar tempat rekreasi (dermaga, kolam renang, taman kota dll), pensil, Krayon, Gambar bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga

A. KEGIATAN PEMBUKA

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

B. KEGIATAN INTI

1. Bercerita tentang pengalaman anak
2. Menyebutkan tempat-tempat rekreasi
3. Membahas tentang sifat Allah yaitu Ar-Rahman
4. **Menyusun bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke	: 2 / 2
Hari/Tanggal	: Selasa, 06 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ tema spesifik	: Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi/ Taman Kota
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1–1.2–2.1–2.7–2.9–3.1–4.1–3.4–4.4–3.5 – 4.5 – 3.8- 4.8 – 3.10-4.10

- Materi Kegiatan :
- Mensyukuri ciptaan Tuhan
 - Kelestarian lingkungan
 - Menjaga kesehatan
 - Sabar menunggu giliran
 - Mau berbagi dengan teman
 - Doa sebelum bepergian
 - Membuang sampah pada tempatnya
 - Tempat-tempat rekreasi
- Materi Pembiasaan :
- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

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

B. KEGIATAN INTI

1. Memberi tanda perbuatan baik dan buruk di tempat rekreasi (membuang sampah pada tempatnya)
2. Mewarnai jalan menuju taman kota
3. Melengkapi huruf di bawah gambar taman kota
4. Menggambar bebas taman kota

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Membahas Sifat Allah yaitu Ar-Rahim
5. **Mengelompokkan bentuk lingkaran dan jajargenjang**

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUANTAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 3
 Hari/Tanggal : Rabu, 07 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema/ tema spesifik : Rekreasi /Tempat-Tempat Rekreasi / Kolam Renang
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1 – 2.7 – 2.9 – 2.14 – 3.4 – 4.4– 3.5– 4.5– 3.8 –
 4 .8 – 3 .14– 4.14

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

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

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

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain di bak air
2. Mengelompokkan benda–benda yang ada di kolam renang
3. Menghitung hasil pengurangan dengan benda
4. **Mengelompokkan bentuk lingkaran dan jajargenjang**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

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

E. RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUANTAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 4
 Hari/Tanggal : Kamis, 08 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema/ tema spesifik : Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi / Pantai
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.11 – 3.4 – 4.4- 3.5– 4.5- 3.8 – 4.8 –
 3.13 – 4.13.-3.14 – 4.14

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

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

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

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain pasir
2. Menghitung penjumlahan dengan benda (menggunakan kerang / batu)
3. Bercerita tentang gambar yang di buatnya
4. **Menggunting kertas sesuai dengan pola**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

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

E. RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahab

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUANTAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 5
 Hari/Tanggal : Jumat, 09 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema/ tema spesifik : Rekreasi/Tempat-Tempat Rekreasi / Pegunungan
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2–2.5 – 2.14 – 3.1–4.1– 3.5– 4.5– 3.8 – 4.8 –
 3.10– 4.10 – 3.15–4.15

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

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

Alat dan bahan : Gambar tempat rekreasi, pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

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

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain dengan alat perkusi
2. Berkunjung ke tempat rekreasi terdekat
3. Mewarnai jalan menuju ke pegunungan
4. **Menyusun balok sesuai dengan warna**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 1
 Hari, tanggal : Senin, 12 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema / sub subtema : Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Topi
 Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.7 – 3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8 – 4.8 – 3.10 –
 4.10 – 3.11 – 4.11

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

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

Alat dan bahan : Topi, gambar topi, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
3. Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
4. Menyanyi lagu “topi saya bundar”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung topi
2. Kolase topi mainan dengan kertas
3. Menebali suku kata awal nama-nama perlengkapan rekreasi
4. **Melipat kertas bentuk perahu**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - b. Dapat menghitung topi
 - c. Dapat memasang benda dengan angka
 - d. Dapat menebali suku kata awal pada perlengkapan rekreasi
 - e. Dapat menghiasi topi mainan dengan tehnik kolase

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 2
 Hari, tanggal : Selasa, 13 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema / sub subtema : Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Payung
 Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.7 – 2.9 – 3.4 – 4.4 – 3.5– 4.5 – 3.8 – 4.8 – 3.13
 – 4.13

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

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
3. Berdiskusi tentang pentingnya rekreasi bagi kesehatan
4. Menari tari payung
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Praktek membuka dan menutup payung
2. Membuat bentuk payung dari kertas
3. Menceritakan gambar yang disediakan
4. **Menggunting kertas gambar payung sesuai pola**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - b. Dapat membuka dan menutup payung dengan benar
 - c. Dapat membuat bentuk payung dari kertas
 - d. Dapat menghitung hasil pengurangan dengan benda
 - e. Dapat menari tari payung

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 14 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ tema spesifik	: Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi / Pelampung, Baju Renang
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.7 – 2.11 – 3.4 – 4.4 – 3.8– 4.8 – 3.10 – 4.10 – 3.14 – 4.14
Materi Kegiatan :	<ul style="list-style-type: none"> - Kelestarian lingkungan - Kelestarian lingkungan - Sabar menunggu giliran - Mudah bergaul dengan teman - Mandi, menyisir rambut - Menirukan 3–4 urutan kata - Perlengkapan rekreasi - Bermain bebas
Materi Pembiasaan :	<ul style="list-style-type: none"> - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan :	Baju renang, gambar pelampung, gunting, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
3. Berdiskusi tentang sabar menunggu giliran (mandi setelah berenang)
4. Menirukan gerakan berenang
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Memilih baju renang
2. Menggunting dan menempel bentuk pelampung
3. Mengelompokkan peralatan untuk berenang
4. **Melipat kertas bentuk pelampung**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - b. Dapat memilih baju renang
 - c. Dapat menirukan gerakan sederhana
 - d. Dapat menggunting dan menempel bentuk pelampung
 - e. Dapat menirukan empat urutan kata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 2 / 4
 Hari, tanggal : Kamis, 15 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema/ tema spesifik : Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Tas
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 – 2.5 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.5– 4.5 – 3.8 – 4 .8 –
 3 .14 – 4.14

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

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

Alat dan bahan : Tas, puzzle APE, kertas

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang perlengkapan rekreasi
3. Berdiskusi tentang membalas salam dari orang lain
4. Berjalan membungkuk membawa beban di pundak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membuat anyaman tas
2. Bercerita tentang pengalaman
3. Bermain puzzle
4. **Menyusun bentuk segitiga, persegi, dan jajar genjang**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - b. Dapat bermain puzzle
 - c. Dapat berjalan dengan membungkuk membawa beban
 - d. Dapat membuat anyaman tas
 - e. Dapat membadakan sikap tertib dan tidak tertib

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke	: 2 / 5
Hari, tanggal	: Jumat, 16 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / tema spesifik	: Rekreasi /Perlengkapan Rekreasi / Tenda, Kamera
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.1 – 2.5 – 2.9 – 3.8 – 4.8 – 3.11– 4.11 – 3.13 – 4 .13 – 3 .14 – 4.14

Materi Kegiatan :

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

Materi Pembiasaan:

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang mafaat tenda, kamera disaat rekreasi
3. Berdiskusi tentang mau berbagi dengan teman
4. Menyanyi lagu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mewarnai bentuk / gambar tenda
2. Memasangkan kartu huruf di bawah gambar kamera
3. Menceritakan bila tidak ada tenda di saat rekreasi
4. **Menyusun balok sesuai ukuran**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perlengkapan rekreasi
 - b. Dapat mewarnai gambar tenda
 - c. Dapat memasang kartu huruf di bawah gambar
 - d. Dapat menceritakan manfaat dari tenda disaat rekreasi
 - e. Dapat membedakan besar–kecil benda

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 1
 Hari/Tanggal : Senin, 19 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema/ tema spesifik : Kendaraan /Kendaraan Roda Dua / Sepeda
 Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 2.14 – 3.3 – 4.3– 3.6 – 4.6 – 3 .12 –
 4.12 – 3.15 – 4.15

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

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang mengapa sepeda bisa berjalan
4. Menyanyi lagu “sepeda baru”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Naik sepeda roda dua
2. Menghitung jumlah roda sepeda
3. Menyebutkan bagian–bagian sepeda
4. **Menggunting gambar sepeda**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda dua
 - b. Dapat menyanyi lagu sepeda baru
 - c. Dapat menyebutkan jumlah roda sepeda
 - d. Dapat menyebutkan bagian–bagian sepeda dan fungsinya
 - e. Dapat menjalankan sepeda
 - f. Dapat menjelaskan mengapa sepeda bisa berjalan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 3 / 2
Hari/Tanggal	: Selasa, 20 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Kendaraan /Kendaraan Roda Dua / Sepeda Motor
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.12 – 3.2 – 4.2– 3.3 – 4.3 – 3.7- 4.7

Materi Kegiatan :

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

Materi Pembiasaan :

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang mengapa sepeda motor bisa berjalan
4. Mengamati sepeda motor
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Tepuk tangan dengan pola
2. Menempel bentuk roda kendaraan
3. Membedakan dua benda (sepeda dan sepeda motor)

4. Melipat kertas bentuk topi

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda dua
 - b. Dapat membedakan sepeda dan sepeda motor
 - c. Dapat memasang angka sesuai jumlah bagian–bagian kendaraan
 - d. Dapat menyebutkan bagian–bagian sepeda dan fungsinya
 - e. Dapat menceritakan cara menghidupkan sepeda motor
 - f. Dapat menyebutkan bahaya naik sepeda motor

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 3 / 3
Hari/Tanggal	: Rabu, 21 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kendaraan/Kendaraan Roda Empat / Mobil
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.1 – 2.3 – 2.6 – 2.7 – 2.12 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.5 – 4.5 – 3.12 – 4.12

Materi Kegiatan :

- Menjaga kesehatan
- Mengetahui apa yang terjadi
- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Memohon dan memberi maaf
- Menolong orang yang kesusahan
- Guna anggota tubuh
- Puzzle
- Huruf vokal dan konsonan

Materi Pembiasaan :

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang mengapa mobil bisa berjalan
4. Menirukan gerakan mengemudikan mobil
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain mobil-mobilan
2. Menyusun puzzle bentuk mobil sedan
3. Membuat tulisan /cerita tentang gambar yang telah dibuatnya
- 4. Melipat kertas bentuk burung**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda empat
 - b. Dapat menirukan gerakan orang mengemudi
 - c. Dapat menyusun puzzle bentuk mobil
 - d. Dapat membuat mobil–mobilan dengan kardus bekas
 - e. Dapat menceritakan gambar yang telah dibuatnya
 - f. Dapat bermain mobil-mobilan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 4
Hari/Tanggal	: Kamis, 22 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ tema spesifik	: Kendaraan /Kendaraan Roda Empat / Mobil Angkutan
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.6 – 4.6 – 3.9– 4.9 – 3.12 – 4.12

Materi Kegiatan :

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

Materi Pembiasaan :

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang mobil angkutan (barang dan jasa)
4. Menyanyi lagu “bis kota”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain balok membuat bentuk terminal
2. Menempel bentuk geometri pada gambar truk
3. Penjumlahan dengan benda–benda
4. **Mengelompokkan bentuk lingkaran, persegi, dan persegi panjang**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda empat
 - b. Dapat menceritakan perbedaan bis dan truk
 - c. Dapat menyusun puzzle bentuk mobil
 - d. Dapat membuat bentuk terminal dengan balok–balok
 - e. Dapat penjumlahan dengan benda–benda
 - f. Dapat menempel bentuk–bentuk geometri pada gambar truk

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA FATAYAT PADANG SIDIMPUAN TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/ Hari ke : 2 / 5
Hari/Tanggal : Jumat, 23 Februari 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Tiga / Becak, Bemo
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.2 – 4.2 – 3.11– 4.11 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan :

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

Materi Pembiasaan :

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

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

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kendaraan roda tiga
4. Gerak dan lagu “saya mau tamasya”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menirukan sajak tentang becak
2. Mengelompokkan kendaraan sesuai jenisnya (roda 2, roda 3, roda 4)
3. Menebali kata di bawah gambar kendaraan
4. **Menyusun balok sesuai warna dan ukuran**

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda tiga
 - b. Dapat menceritakan perbedaan becak dan bemo
 - c. Dapat mengelompokkan jenis kendaraan
 - d. Dapat menirukan sajak
 - e. Dapat menebali kata di bawah gambar
 - f. Dapat mengikuti gerak dan lagu tamasya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Sulastris Atmanegara

Zuhairiah Harahap

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 1

Nama : Zuhairiah Harahap
 NPM : 1601240038P
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nama Sekolah : RA Fatayat Padang Sidempuan
 Jam : 08.00 – 11.000 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/05 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Pengenalan Tempat Rekreasi
2	Selasa/06 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Taman Kota
3	Rabu/07 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Kolam Berenang
4	Kamis/08 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Pantai
5	Jumat/09 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Tempat-tempat Rekreasi/Pegunungan

Mengetahui,
Kepala RA Fatayat

Peneliti

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 2

Nama : Zuhairiah Harahap
 NPM : 1601240038P
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nama Sekolah : RA Fatayat Padang Sidempuan
 Jam : 08.00 – 11.000 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/12 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/Topi
2	Selasa/13 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/ Payung
3	Rabu/14 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/ Pelampung dan Baju Renang
4	Kamis/15 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/Tas
5	Jumat/16 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Rekreasi/Perlengkapan Rekreasi/Tenda dan Kamera

Mengetahui,
Kepala RA Fatayat

Peneliti

Sulastrri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 3

Nama : Zuhairiah Harahap
 NPM : 1601240038P
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nama Sekolah : RA Fatayat Padang Sidempuan
 Jam : 08.00 – 11.000 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/16 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Sepeda
2	Selasa/17 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Sepeda Motor
3	Rabu/18 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Mobil
4	Kamis/19 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Mobil Angkutan
5	Jumat/20 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Kendaraan/Kendaraan Darat/Becak dan Bemo

Mengetahui,
Kepala RA Fatayat

Peneliti

Sulastri Atmanegara

Zuhairiah Harahap

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

Nama Mahasiswa	Zuhairiah Harahap
NPM	1601240038P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 05 Februari 2018
Nama RA	Fatayat Padang Sidempuan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

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

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

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

Padang Sidempuan,

2018

Penilai 1

Penilai 2

Sulastri Atmanegara
Kolaborator 1

Risnawati
Kolaborator 2

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 1

Nama Mahasiswa	Zuhairiah Harahap
NPM	1601240038P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 05 Februari 2018
Nama Sekolah	Fatayat Padang Sidempuan
Kelompok Belajar	B

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

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

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

Padang Sidempuan,

2018

Penilai 1**Penilai 2**

Sulastri Atmanegara
Kolaborator 1

Risnawati
Kolaborator 2

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

Nama Mahasiswa	Zuhairiah Harahap
NPM	1601240038P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 05 Februari 2018
Nama RA	Fatayat Padang Sidimpuan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

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

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

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

Padang Sidempuan,

2018

Penilai 1

Penilai 2

Sulastri Atmanegara
Kolaborator 1

Risnawati
Kolaborator 2

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 2

Nama Mahasiswa	Zuhairiah Harahap
NPM	1601240038P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 05 Februari 2018
Nama Sekolah	Fatayat Padang Sidempuan
Kelompok Belajar	B

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

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

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

Padang Sidempuan,

2018

Penilai 1**Penilai 2**

Sulastri Atmanegara
Kolaborator 1

Risnawati
Kolaborator 2

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

Nama Mahasiswa	Zuhairiah Harahap
NPM	1601240038P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 05 Februari 2018
Nama RA	Fatayat Padang Sidimpuan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

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

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

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

Padang Sidempuan,

2018

Penilai 1

Penilai 2

Sulastri Atmanegara
Kolaborator 1

Risnawati
Kolaborator 2

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 3**

Nama Mahasiswa	Zuhairiah Harahap
NPM	1601240038P
Tema	Rekreasi
Hari/Tanggal	Senin, 05 Februari 2018
Nama Sekolah	Fatayat Padang Sidempuan
Kelompok Belajar	B

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

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

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

Padang Sidempuan,

2018

Penilai 1**Penilai 2**

Sulastri Atmanegara
Kolaborator 1

Risnawati
Kolaborator 2

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

NAMA MAHASISWA : Zuhairiah Harahap
NPM : 1601240038P
Tempat / Mengajar : RA FATAYAT
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

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

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

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

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

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

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

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

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

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

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

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

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

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

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

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

NAMA MAHASISWA : Zuhairiah Harahap
NPM : 1601240038P
Tempat / Mengajar : RA FATAYAT
Kelompok : B

C. Refleksi kegiatan pembelajaran

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

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

D. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

19. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

20. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

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

21. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

22. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

23. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

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

24. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

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

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

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

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

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

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

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

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

NAMA MAHASISWA : Zuhairiah Harahap
NPM : 1601240038P
Tempat / Mengajar : RA FATAYAT
Kelompok : B

E. Refleksi kegiatan pembelajaran

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

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

Hal ini terjadi karena:

RPPH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

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

- Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak

13. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator

- Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

14. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?

- Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan

15. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

- Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena:

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

F. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

35. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

36. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

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

37. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

38. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

39. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

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

40. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

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

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

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

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

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

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

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

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 1







FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 2







FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 3



