

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
KEGIATAN MEMBUAT BONEKA TANGAN DARI KERTAS  
KORAN DI RA ALKAROMAH BERASTAGI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk melengkapi Tugas – tugas Dan Memenuhi  
Syarat – syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**DINA ARIANI**  
**1301240033**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATFAL**



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



## ABSTRAK

*Dina Ariani, 130124003 upaya meningkatkan kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran di RA Alkaromah Berastagi pembimbing Drs, Zulkarnain Lubis, MA*

*Penelitian dibuat karena rendahnya kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran kelompok B di RA Alkaromah Berastagi. Rumusan masalah yang diteliti apakah dengan menggunakan media kertas koran dapat meningkatkan kreativitas membuat boneka tangan dengan pembelajaran menggunakan media kertas koran di RA Alkaromah Berastagi.*

*Penelitian yang dilakukan adalah peneliti tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus yang masing – masing terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Alkaromah Berastagi, tehnik dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, unjuk kerja dan analisis data yang digunakan yaitu tehnik kualitatif yang telah dihitung dengan rumus.*

*Hasil penelitian yang diperoleh yaitu membuat boneka tangan dengan media kertas koran mengalami peningkatan sebelum dilakukan tindakan tingkat presentase membuat boneka tangan dengan media kertas koran pada siklus I 60 % dan pada siklus II 70 % dan pada siklus III meningkat menjadi 85 % setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa membuat boneka tangan dengan media kertas koran di kelompok B di RA Alkaromah Berastagi mengalami peningkatan*

## ABSTRACT

*Dina Ariani, 130124003 efforts to improve the creativity of children make a puppet of newsprint in RA Alkaromah Berastagi counselors Drs Zulkarnain Lubis, MA*

*The study was made because of lack of creativity of children make a puppet of newsprint in the RA group B Alkaromah Berastagi. The formulation of the issues examined whether using newsprint media can enhance creativity by learning to make hand puppets using paper media newspapers in RA Alkaromah Berastagi.*

*The study was a researcher class action consisting of three cycles that each - each comprising four phases: planning, implementation, observation and reflection, the subject of this study is children in group B in RA Alkaromah Berastagi, techniques and data collection tools were used that observation, performance and data analysis used is a qualitative technique that has been calculated with the formula.*

*The results obtained are making a hand puppet with media newsprint increased before action is taken the percentage rate to make a hand puppet with media newsprint in the first cycle of 60% and the second cycle of 70% and the third cycle increased to 85% after the study concluded that make hand puppets with paper media newspapers in group B in RA Alkaromah Berastagi increased.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas kehadiratnya sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul upaya meningkatkan kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran di Ra Alkaromah Berastagi. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Guru Radulhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Salawat dan salam semoga tercurah untuk nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya sampai hari kiamat kelak.

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada :

1. Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan secara moril dan materil kepada penulis
2. Dr Agussani, M. AP. Selaku rektor Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara
3. Dr. Muhammad Qorib MA selaku dekan fakultas agama islam Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Pihak biro yang telah memudahkan dan membantu urusan dalam bidang Akademik
5. Bapak Drs Zulkarnain lubis MA selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran dan kritikan yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini
6. Seluruh dosen PGRA UMSU yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
7. Kepala sekolah Ra Alkaromah Berastagi yang telah memberi izin dan masukan kepada saya untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya
8. Teman – teman, guru – guru dan rekan sejawat yang banyak membantu dalam melakukan penelitian.

Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang dan semoga Allah SWT tetap memberikan hidayahnya kepada kita semua. Amin

Berastagi,           Maret 2017  
Peneliti

(Dina Ariani )

Berastagi,.....2016

Hormat saya  
Penulis

Diana Ariani  
Npm : 1301240033

## DAFTAR ISI

	Halaman
Kata pengantar .....	i
Daftar isi .....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Cara Memecahkan Masalah .....	4
E. Hipotesis Tindakan .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS .....</b>	<b>9</b>
A. Kreativitas .....	9
1. Defenisi Kreativitas .....	9
2. Ciri – ciri kreativitas .....	9
3. Faktor – faktor yang memperngaruhi kreativitas .....	10
4. Aspek – aspek kreativitas .....	12
5. Peningkatan kreativitas dalam sistem pendidikan .....	13
6. Perkembangan kreativitas anak .....	13
7. Peran guru dalam pengembangan kreativitas anak .....	15
8. Peran masyarakat dalam pengembangan kreativitas anak .....	16
9. Kendala terhadap pengembangan kreativitas anak .....	16
B. Media pembelajaran .....	19
1. Defensi media pembelajaran .....	19
2. Fungsi media pembelajaran .....	20
3. Pemilihan media pembelajaran .....	21
C. Media boneka tangan .....	22
a. Cara membuat boneka tangan dari kertas koran .....	22
b. Keuntungan penggunaan boneka tangan .....	23
D. Hasil belajar .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24
1. Tempat Penelitian .....	24
2. Waktu Penelitian .....	24
3. Siklus Penelitian .....	25
B. Persiapan PTK .....	25
C. Subjek Penelitian .....	25
D. Sumber Data .....	26

1. Anak .....	26
2. Guru .....	26
3. Teman Sejawat dan Kolaborator .....	27
E. Teknik Dan Pengumpulan Data .....	27
1. Teknik .....	27
2. Alat Pengumpulan Data .....	27
F. Indikator Kinerja .....	31
G. Analisis Data .....	31
H. Prosedur Penelitian .....	34
1. Perencanaan .....	34
2. Pelaksanaan .....	34
3. Pengamatan .....	36
4. Refleksi .....	36
I. Personalia Penelitian .....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Deskripsi pra siklus .....	40
B. Deskripsi hasil penelitian .....	45
1. Siklus I .....	43
a. Perencanaan .....	43
b. Pelaksanaan .....	43
c. Pengamatan .....	43
d. Refleksi .....	43
2. Siklus II .....	47
a. Perencanaan .....	47
b. Pelaksanaan .....	47
c. Pengamatan .....	47
d. Refleksi .....	47
3. Siklus III .....	51
a. Perencanaan .....	51
b. Pelaksanaan .....	51
c. Pengamatan .....	51
d. Refleksi .....	51
C. Pembahasan .....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	59
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rencana pelaksanaan PTK .....	24
Tabel 2. Daftar nama anak kemlompok B .....	26
Tabel 3. Daftar nama guru yang menjadi sumber data .....	26
Tabel 4. Daftar teman sejawat dan kolaborator .....	27
Tabel 5. Lembar oebservasi .....	28
Tabel 6. Instrumen pengumpul data .....	34
Tabel 7. Daftar personalia penelitian .....	35
Tabel 8. Instrumen penilaian dan obesrvasi pada kondisi awal .....	39
Tabel 9. Kondisi awal kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran sebelum dilakukan tindakan .....	41
Tabel 10. Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran pra – siklus .....	42
Tabel 11. Instrumen penilaian dan observasi siklus I .....	44
Tabel 12 . Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran siklus I ...	46
Tabel 13. Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran (yang mendapat nilai BSH dan BSB) .....	46
Tabel 14. Instrumen penilaian dan observasi siklus II .....	48
Tabel 15. Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran siklus II ...	50
Tabel 16. Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran (yang mendapat nilai BSH dan BSB) .....	50
Tabel 17. Instrumen penilaian dan observasi siklus III .....	52
Tabel 18. Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran siklus III..	54
Tabel 19. Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran (yang mendapat nilai BSH dan BSB) .....	54

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Persentase kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran pra – siklus .....	42
Grafik 2. Persentase kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran siklus I .....	47
Grafik 3. Persentase kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran siklus II.....	51
Grafik 4. Persentase kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran siklus III.....	55

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 1. Kerangka pemecahan masalah .....	6
Diagram 2. Desain prosedur pelaksanaan PTK .....	36
Diagram 3. Tahapan perbaikan pembelajaran .....	37

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kemampuan dasar AUD yang lahir normal dengan cepat akan berkembang baik jasmani dan rohaninya yang meliputi berbagai aspek perkembangan setiap masa perkembangan anak dipengaruhi oleh aspek sosial dan lingkungannya. Pendidikan AUD merupakan salah satu manifestasi yang dapat mempengaruhi perkembangan anak di masa depan.

Pada umumnya pada proses pendidikan pada anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak – anak yang cenderung lebih suka bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak – anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa – masa perkembangan memori otak sangat pesat.

Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Ada anak – anak yang bermain dengan patut, namun ada juga yang bermain “cukup berbahaya” mereka lakukan sebagai kanak – kanak. Peran pendidikanlah untuk mengawal bagaimana permainan dapat menumbuh kembangkan mereka secara patut dan untuh sebagai anak manusia.

Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan di RA Alkaromah Berastagi merupakan masa usia emas (golden age). Pemberian pendidikan yang tepat pada masa ini berpengaruh sangat signifikan bagi prestasi belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan RA Alkaromah Berastagi dapat memberi andil bagi peningkatan mutu sumber daya manusia. Pada fase usia emas ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, serta emosional dan intelektualnya.

Usia emas itu datang hanya sekali dan tidak dapat terulang lagi pada fase berikutnya. Oleh karena itu, masa kanak – kanak merupakan masa yang sangat penting untuk meningkatkan seluruh potensi kecerdasannya. Anak pada usia ini harus mendapatkan beragam input yang merangsangnya, utamanya pengembangan kepribadian dan potensi diri baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai – nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Anak – anak senantiasa tumbuh dan berkembang. Mereka menampilkan ciri – ciri fisik dan psikologis yang berbeda untuk tiap tahap perkembangannya. Masa anak – anak merupakan masa puncak kreativitasnya, dan kreativitas mereka perlu terus dijaga dan dikembangkan dengan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitas yaitu melalui bermain. Oleh karena itu, pendidikan di RA Alkaromah Berastagi yang menekankan bermain sambil belajar dapat mendorong anak untuk mengeluarkan semua kreativitasnya.

RA Alkaromah Berastagi suatu lembaga pendidikan yang memiliki visi dan misi untuk menyelenggarakan pendidikan yang berlandaskan agama. Mengembangkan seluruh kemampuan dasar menjadikan anak kreatif dan inovatif khususnya pada bidang pengembangan seni.

Seluruh potensi kecerdasan anak berkembang optimal apabila disirami suasana penuh kasih sayang dan jauh dari berbagai tindak kekerasan, sehingga anak – anak dapat bermain dan jauh dari berbagai tindak kekerasan, sehingga anak – anak dapat bermain dengan gembira. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang efektif pada anak dilakukan melalui cara – cara bermain aktif yang menyenangkan, dan interaksi pedagogis yang mengutamakan sentuhan emosional, bukan teori akademik<sup>1</sup>.

Melalui pengembangan seni dilatihlah motorik halus anak dengan meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran. Namun pada prosesnya kegiatan dan pelaksanaannya pada umumnya anak – anak seringkali melakukan kegiatan yang tidak sesuai dengan penjelasan Guru, sehingga pembelajaran tidak tercapai dengan tujuan yang di harapkan.

---

<sup>1</sup>Mustiningsih.2009. *Psikologi Pendidikan Penyusun Buku Ajar*. Malang Penyusun.

Bedasarkan pengalaman kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran tercapai kemampuan yang dikembangkan dari anak – anak maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Di RA Alkaromah”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam proses pelaksanaan kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran pendidik pada umumnya menghadapi masalah dalam penjelasan kegiatan dan sesuai dengan tujuan yang sesuai dengan indikator serta cara mengembangkan kegiatan tersebut. Terlihat dari hasil karya anak tidak menunjukkan hasil yang menurut Guru ada perkembangan kemampuan anak dalam membuat boneka tangan dari kertas koran waktu ke waktu melalui proses penjelasan dan hasil yang berbentuk karya anak.

Masalah yang dihadapi anak – anak di RA Alkaromah Berastagi dalam memahami dan memancing minat serta dapat memotivasi kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran, menunjukkan perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran tersebut melalui teknik dan metode, media alat peraga dan memungkinkan Guru atau pendidik menciptakan minat anak sehingga anak melakukan kegiatan tersebut dengan lebih baik.

Oleh sebab itu saya sebagai peneliti mengidentifikasi masalah :

1. Kreativitas anak dalam membuat boneka tangan masih rendah
2. Anak masih belum dapat membuat boneka tangan dengan baik
3. Kegiatan membuat boneka tangan dari koran belum di budayakan

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah di bahas secara identifikasi terhadap masalah di atas. Maka peneliti memutuskan masalah dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah dengan menggunakan media kertas koran dapat meningkatkan kreatifitas anak membuat boneka tangan pada peserta didik di RA Alkaromah Berastagi.

## **D. Cara Memecahkan Masalah**

Kondisi siswa yang bervariasi perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru. Guru harus mampu mengupayakan kedisiplinan dan ketertiban. Kedisiplinan adalah kunci untuk mencapai keberhasilan, khususnya kedisiplinan soal waktu. Siswa dibiasakan hidup disiplin, teratur, bertanggung jawab, baik disekolah maupun di

rumah. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengadakan evaluasi secara konsisten dengan alat evaluasi yang valid sehingga prestasi keterampilan membuat boneka tangan dari kertas koran siswa meningkat.

Selama ini guru telah berperan aktif dalam meningkatkan kreativitas anak membuat boneka tangan, namun hasilnya masih saha belum maksimal. Metode yang digunakan selam ini belum mencapai tujuan dikarenakan masih bayak guru di RA Alkaromah Berastagi yang belum memiliki pengetahuan dasar tentang bagaimana mendidik anak RA Alkaromah yang sesuai dengan kaidah yang berlaku. Saat ini masih banyak guru yang belum berkompeten namun masih tetap menjadi guru di berbagai sekolah yang ada di Indonesia sehingga metode yang digunakan juga belum tepat untuk anak – anak TK/RA.

Berdasarkan analisis masalah di atas, peneliti mencoba menggunakan sebuah metode yang dapat meningkatkan kreativitas anak dalam membuat boneka tangan dengang menggunakan kertas koran. Media kertas koran yang digunakan akan dibuat semenarik mungkin dengan memberikan berbagai teknik dan cara yang telah didisain dengan sangat kreatif sehingga diharapkan konsentrasi anak dapat tertuju pada penjelasan yang diberikan guru di depan kelas.

**Diagram 1**

**Kerangka Pemecahan Masalah**



### **E. Hipotesis Tindakan**

Penelitian ini direncanakan terbagi dalam tiga siklus, setiap siklus mengikuti prosedur perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Obseving*), dan refleksi (*Reflecting*). Melalui ketiga siklus tersebut dapat diamati hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis tindakan, yakni “Dengan metode penggunaan kertas koran akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membuat boneka”.

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas membuat boneka tangan dengan pembelajaran menggunakan media kertas koran di RA Alkaromah Berastagi dan di harapkan dengan berkembangnya kreativitas pembelajaran akan berdampak positif terhadap peningkatan motorik anak.

### **G. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan akan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa
  - a. Minat belajar anak dalam membuat boneka tangan akan lebih besar
  - b. Menambah kreativitas dan imajinasi anak disekolah, dirumah dan dimana saja
  - c. Melatih kemampuan siswa dalam membuat boneka tangan
2. Bagi guru
  - a. Agar dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dalam membuat boneka tangan
3. Bagi kepala sekolah
  - a. Bermanfaat sebagai bahan dalam melaksanakan pembinaan guru – guru dalam mengambil langkah – langkah menumbuhkan minat anak dalam membuat boneka tangan agar prestasi anak meningkat secara optimal

4. Bagi masyarakat / lingkungan
  - a. Alternatif bagi masyarakat untuk membuka lapangan kerja
  - b. Menambah penghasilan ekonomi keluarga

## BAB II

### KAJIAN TEORETIS

#### A. Kreativitas

##### 1. Defenisi Kreativitas

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak bisa dan menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan<sup>2</sup>. Menurut Munandar (2009) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur – unsur yang ada<sup>3</sup>. Beberapa defenisi kreativitas :

a. Kreativitas sebagai produk

Suatu kerja dapat dikatakan kreatif jika kerja itu merupakan suatu ciptaan baru atau bermakna bagi individu / lingkungan.

b. Kreativitas sebagai pribadi

Kreativitas yang mencerminkan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapan

c. Kreativitas sebagai proses

Bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran dalam berpikir

d. Kreativitas sebagai press

Kondisi dari dalam atau luar yang memberikan kemudahan dan mendorong penampilan berpikir.

Bedasarkan penjelasan di atas maka diharapkan guru – guru dapat memberikan kesempatan kepada anak – anak untuk belajar kreatif sebanyak dan selekas mungkin. Caranya adalah dengan membuat situasi belajar yang menarik dan sekreatif mungkin sehingga anak – anak dapat memiliki keinginan untuk kreatif seperti yang dilakukan oleh gurunya<sup>4</sup>.

##### 1. Ciri – Ciri Kreativitas

Ada 2 kelompok ciri – ciri kreativitas yaitu kognitif dan afektif ciri – ciri afektif meliputi :

---

<sup>2</sup>Semiawan 1999 *Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jkt.Pustaka Alkausar)

<sup>3</sup>Utami Munandar 2009 *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jkt:Rineka Cipta)

<sup>4</sup>Soepartinah, P.S. 1981 *Perkembangan Dan Belajar Peserta Didik*

1. Kelancaran menunjuk pada kemampuan untuk menciptakan ide – ide sebagai alternatif pemecahan masalah untuk dapat menghasilkan ide diperlukan adanya pengetahuan yang luas tetapi juga dalam
2. Fleksibilitas (kelenturan) menunjuk pada kemampuan memindah ide meninggalkan suatu kerangka pikir lain, untuk mengganti pendekatan satu dengan pendekatan lain orang kreatif tidak terlalu terikat pada cara pemecahan masalah yang digunakan
3. Keaslian pemikiran menunjuk pada kemampuan menciptakan pemikiran atau ide yang asli dari dirinya. Orang kreatif memiliki kemampuan menciptakan ide atau pemikiran dalam bentuk baru, imajinatif, orisinal dan berbeda dengan ide pemecahan masalah yang lama

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri kreativitas dapat diterapkan dalam kreativitas belajar anak, karena dalam belajar anak yang memiliki kreativitas memiliki ciri – ciri yang sesuai dengan yang disebutkan diatas, karena makin kreatif seseorang ciri – ciri tersebut makin dimiliki<sup>5</sup>.

### **3. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

#### **1. Faktor internal**

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak yang dapat mempengaruhi kreativitasnya yaitu :

- a. Faktor biologis yaitu perkembangan kreativitas anak dipengaruhi gen yang diwarisi oleh kedua orangtuanya. Selain menghasilkan kesamaan fisik genetik juga dapat menghasilkan ciri – ciri psikologis bakat dan kecerdasan biasanya anak yang berbakat dan memiliki kecerdasan tinggi akan menunjukkan kreativitas yang baik dibandingkan anak yang tidak berbakat dan memiliki kecerdasan rendah

---

<sup>5</sup>Slameto (2003:17) *Belajar Dari Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*

- b. Faktor fisiologis kesehatan memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak sehat dan aktifitasnya indera pada anak – anak akan berpengaruh pada perilaku dan suasana hatinya menunjukkan bahwa anak yang sehat akan menunjukkan kreativitas yang lebih baik dan sebaliknya jika anak mengalami kesehatan yang buruk dan kondisi tidak sehat disebabkan karena penyakit atau kecelakaan menghambat perkembangan kreativitasnya.

## 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan anak yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitasnya yaitu :

- a. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama yang mempunyai peran penting dalam mendidik anak pola asuh yang diterapkan orang tua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak
- b. Lingkungan sekolah merupakan lingkungan pendidikan terpenting setelah keluarga. Disinilah pertama kalinya anak mengenal dunia luar dengan ruang lingkup yang lebih besar dari rumahnya. Segala sesuatu yang ada di lingkungan sekolah dapat mempengaruhi kreativitas anak, dapat guru dengan segala potensinya banyak teman sebaya, sistem pembelajaran serta sarana prasarana yang ada di sekolah. Di sekolah anak banyak memperoleh kesempatan untuk belajar, bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya.
- c. Lingkungan masyarakat, faktor budaya, kebiasaan, agama dan agama demokratis yang ada pada suatu masyarakat misalnya, anak yang tinggal di kota perkembangan kreativitasnya akan berbeda dengan anak-anak yang tinggal di desa.

Berdasarkan faktor – faktor di atas ternyata lingkungan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak. Anak akan mampu mengembangkan kreativitasnya dengan dukungan atau dorongan dan lingkungan dalam hal ini lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup>Hidayani (Wiyani. 2014 : 16) *Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini*

#### 4. Aspek – Aspek Kreativitas

Pada dasarnya manusia mempunyai potensi untuk kreatif tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut sehubungan dengan pengembangan kreativitas maka perlu bagi kita untuk meninjau aspek dari kreativitas terlebih dahulu antara lain :

- a. Pribadi kreativitas adalah ungkapan dan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya dan ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide – ide baru dan produk – produk yang inovatif oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dari bakat – bakat siswanya. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat – bakatnya dan menghargainya.
- b. Pendorong untuk perwujudan bakat kreatif siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan yang berupa apresiasi dukungan, pemberian, penghargaan, pujian, insentif dan lain – lain.

Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking yang tinggi didalam kelas. Beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas – kelas dengan jumlah siswa yang banyak maka tidak ada waktu untuk kreativitas memperkaya hidup anak dan tidak sampai merugikan prestasi akademis

- c. Proses untuk mengembangkan kreativitas anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif pendidik hendaknya merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Untuk kegiatan kreatif dan jenis penugasan yang monoton tidak menunjang pengembangan kreativitas siswa hendaknya orang tua dan guru menyadari bahwa waktu luang seyogianya digunakan untuk melakukan kegiatan konstruktif dan diminati anak dan tidak belajar semata – mata atau melakukan kegiatan yang pasif. Dalam hal ini yang tak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada orang lain. Inilah yang akan menggugah minat anak untuk berkreasi

Berdasarkan penjelasan tersebut aspek yang digunakan untuk melihat kreativitas dalam penelitian yaitu : *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *Originality* (keaslian), *elaboration* (elaborasi)<sup>7</sup>.

### **5. Peningkatan Kreativitas Dalam Sistem Pendidikan**

Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui ketetapan MPR – RI No 11 / MPR / 1983 tentang garis – garis besar haluan negara sebagai sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis – jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja. Prilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran sikap dan prilaku kreatif, produktif disamping pemikiran logis dan penalaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka untuk dapat mencapai sebuah pendidikan yang berkualitas diperlukan pendidikan yang mampu memobilisasi segala sumber daya pendidikan diantaranya adalah, kemajuan peserta didik yang isinya merupakan pengelolaan dan juga pelaksanaannya ini merupakan tantangan bagi penyelenggaraan pendidikan di Indonesia untuk dapat membawa serta mengembangkan secara optimal bakat, minat, dan kemampuan setiap peserta didik sehingga dapat mewujudkan potensi diri sepenuhnya agar nantinya dapat memberikan sumbangan yang bermakna bagi pembangunan masyarakat dan negara<sup>8</sup>.

### **6. Perkembangan Kreativitas Anak**

- a. Anak lelaki menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi daripada anak perempuan terutama dimasa – masa perkembangan sebagian anak lelaki mendapat perlakuan yang berbeda dari anak perempuan.

---

<sup>7</sup> Craft, A (ed).2005. *Creativity in schools tensions and dilemna*. New York : Routledge

<sup>8</sup>Tilaar : *Manajemen pendidikan nasional, kajian pendidikan masa depan*. Bandung : PT Remaja Rosda Kerja, 1992

Anak lelaki mendapat kesempatan yang lebih banyak daripada anak perempuan untuk hidup mandiri, lebih mendapat kesempatan untuk menghadapi resiko mendapatkan kesempatan dari orangtua dan guru untuk berinisiatif dan menampilkan keasliannya

- b. Anak – anak yang berlatar belakang sosio ekonomis lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak – anak yang berlatar belakang rendah. Kontrol orang tua yang demokratis dapat memelihara kemampuan kreatif dengan memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak untuk mengekspresikan individualitasnya dan mengajar minat dan aktivitas menurut aktivitasnya misalnya ketempat – tempat kreasi tempat – tempat penting dan pusat informasi yang dapat mendorong anak untuk berimajinasi serta berpikir dan bertindak secara kreatif.
- c. Anak posisi kelahiran berbeda menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda pernyataan ini memiliki implikasi bahwa lingkungan memiliki kedudukan yang lebih penting dari pada keturunan. Anak tengah dan anak bungsu memungkinkan lebih kreatif dari anak sulung karena anak sulung cenderung mendapat tekanan yang lebih besar untuk memenuhi harapan orang tua daripada anak berikutnya.
- d. Anak dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar hal ini disebabkan oleh pengasuhan dalam keluarga besar menuntut sikap yang lebih otoriter guna bisa mengendalikan anak yang banyak itu. Perlakuan otoriter cenderung menghambat perkembangan kreativitas
- e. Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak dari lingkungan desa karena yang pertama lebih banyak mendapatkan lingkungan yang lebih memberikan stimulasi dalam pengembangan kreativitas dikota lebih banyak tempat, objek, benda dan tantangan yang mengundang setiap untuk mengembangkan kemampuan kreatif<sup>9</sup>.

Selain dari pada faktor yang kontributif bagi varibalitas kreativitas itu dapat nampak pada anak usia dini pada anak itu

---

<sup>9</sup>Rahmawati Yeni, Kurniawati Evis. *Strategi Pengemabangan Kreativitas Anak* (Jakarta :2011), h.13

sibuk dalam kegiatan permainan secara berangsur – angsur kreativitas anak dapat dilihat dalam aspek kehidupan misalnya dalam kegiatan sekolah, kegiatan sehari – hari dan aktivitas kerjanya.

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa pada anak usia dini seyogianya orang tua dan guru mampu memperlakukan peraturan dengan disertai berbagai penjelasan yang dapat memberikan pemahaman pada anak sehingga anak dalam mengikuti aturan yang ada hendaknya dirumuskan dan dipraktekan secara fleksibel , tidak kaku tentu saja penerapan aturannya masih tetap memegang perinsip, sehingga tujuan peraturan atau tata tertib dibuat dapat dicapai dengan baik<sup>10</sup>.

### **7. Peran Guru Dalam Pengembangan Kreativitas Anak**

Selama disekolah guru mempunyai peran penting terhadap penyesuaian emosional dan sosial anak terhadap perkembangan intelektual pada semua jenjang pendidikan guru yang merupakan kunci kegiatan belajar siswa yang berhasil guna perbedaan dalam peran guru berdasarkan ciri khas anak yang berbakat yang terampil dalam situasi belajar dan cara guru mengajari ciri tersebut pendidikan mengakui adanya perbedaan individual dan bertujuan mengembangkan bakat dan kemampuan setiap anak didik secara optimal maka dengan sendirinya kualifikasi guru harus berbeda sesuai dengan sifat – sifat kemampuan anak didik.

Guru perlu juga menguji perasaannya terhadap anak berbakat sikap menguji atau mempertanyakan dari anak berbakat dapat menjengkelkan guru yang bersifat otoriter oleh karena itu guru yang akan membina anak berbakat perlu memperoleh informasi dan pengalaman mengenai keberbakatan dengan mengetahui kebutuhan pendidikan anak berbakat.

---

<sup>10</sup>Munandar Utami (1999), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*  
Jakarta : PT Gramedia Widiya Sarana Indonesia

Sehubungan dengan ini guru hendaknya lebih berfungsi sebagai fasilitator belajar daripada sebagai instruktur (pengajar) fungsi pendidik adalah mempersiapkan siswa untuk belajar seumur hidup sebab setiap anak dilahirkan dengan rasa ingin tahu hanya sayang pada waktu anak mulai masuk sekolah sering dorongan ilmiah untuk belajar ini terkenang karena kurikulum yang kaku dan program belajar yang tidak beragam artinya disesuaikan dengan kemampuan dan minat anak.

### **8. Peran Masyarakat Dalam Pengembangan Kreativitas Anak**

Dalam suatu daerah tentunya sudah ada wadah yang menampung dan membina bakat dalam bidang seni, visual dan pertunjukan yang masih perlu digalakkan dinegara ini adalah peran serta masyarakat dalam pengadaan program pendidikan anak berbakat yang merupakan kerja sama antar sekolah dan keluarga. Peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pelayanan pendidikan anak berbakat dapat terwujud melalui berbagai bentuk kerja sama anak berbakat dapat mengunjungi beberapa tempat kerja bisnis dan organisasi dan memperoleh latihan disana.

Program luar sekolah dapat membantu memenuhi kebutuhan kognitif (menggabungkan keterampilan berpikir), efektif (berkomunikasi dengan teman sebaya atau orang dewasa yang kreatif) dan generitik (menemukan cara baru untuk memecahkan masalah)

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa peran serta masyarakat untuk memupuk bakat dan talenta siswa berbakat dalam berbagai bidang dengan menyelenggarakan kursus pelatihan sanggar dan sebagainya namun perlu digalakkan adalah kerja adalah kerja sama tiga lingkungan pendidikan (sekolah, keluarga, masyarakat) dalam pengadaan berbagai alat alternatif program pendidikan anak berbakat<sup>11</sup>.

### **9. Kendala Dalam Pengembangan Kreativitas Anak**

Kreativitas merupakan faktor penentu keberkatan disamping tingkat kecerdasan diatas rata – rata.

---

<sup>11</sup>Saleh Abdurahman, Wahab Muhib Abdul. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Prespektif Islam* (Jakarta Kencana, 2004),h.201

Masalahnya ialah bahwa dalam upaya membantu anak merealisasikan potensinya sering kita menggunakan cara paksaan agar mereka belajar penggunaan paksaan atau kekerasan tidak saja berarti bahwa kita mengancam dengan hukuman atau memaksakan aturan – aturan tetapi juga bila kita memberikan hadiah atau pujian secara berlebihan

1. Kendala dari sosialisasi

Cara baku yang begitu lama diandalkan dalam mendidik dan mengajar anak melalui evaluasi hadiah kompetisi dan membatasi pilihan dalam kenyataan dapat merusak kreativitas, anak memerlukan pengertian sehingga mereka merasa aman dalam lingkungan yang stabil jika anak merasa diawasi maka motivasi kreativitas akan terhambat tetapi pembatasan diberi sedemikian anak merasa mereka sendiri ingin berperilaku sebagaimana diharapkan maka tidak perlu ada penghambat terhadap motivasi dan kreativitas

2. Kendala dari rumah

Mereka mendorong anak dalam bidang yang tidak diminati anak, akibatnya meskipun anak berprestasi cukup baik menurut ukuran standar mencapai nilai tinggi mendapat penghargaan tetapi mereka ada yang mengakui kegiatan tersebut sehingga tidak menghasilkan yang betul – betul kreatif

3. Kendala dari sekolah

a. Sikap guru

Harapan guru secara sadar atau tidak sadar dikomunikasikan kepada siswa dan konsep dari serta harapan diri siswa di bentuk oleh umpan balik dari guru

b. Belajar dengan hafalan mekanis

Bahwa terlalu banyak pengetahuan merusak kreativitas namun sekarang pendukung dari gerakan “*back to basics*” menyatakan bahwa pendidikan tidak ada gunanya jika tidak berdasarkan pembelajaran bahan pengetahuan dasar salah satu cara yang salah untuk menghimpun pengetahuan adalah belajar secara mekanis menghafal

fakta tanpa pemahaman bagaimana hubungan antara fakta tersebut. Pengetahuan seperti itu dapat berguna untuk memperoleh nilai tinggi.

c. Kegagalan

Semua siswa pasti pernah mengalami kegagalan kreasi. Kegagalan tidak dapat dihindari seluruhnya karena kita dapat belajar dari kesalahan dan kegagalan yaitu guru membantu siswa memahami dan menafsirkan kegagalan

Cara terbaik untuk menghindari menurunnya minat dan timbulnya kebosanan telah dengan meningkatkan motivasi bagi siswa berbakat pembelajaran harus menantang dengan memberikan kepada mereka bahan pembelajaran yang lebih majemuk dan merangsang inilah cara yang paling efektif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam belajar untuk meningkatkan kompetensi anak

Koran atau surat kabar merupakan media alat komunikasi yang di dalamnya berisi banyak berita baik dalam negeri maupun berita diluar negeri, sehingga terkadang sering kali kita buang dengan percuma atau untuk membungkus sayur – sayuran. Sebenarnya kalau kita tahu pemanfaatannya kita bisa menggunakan banyak hal yang mempunyai nilai ekonomis. Bahwa boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

Selain itu melalui seni mengolah kepekaan anak terhadap alam sekitar dan hal – hal yang berkaitan dengan keindahan (K H. Dewantoro dalam kama vil W.S. 1998). Menurut gagne bahwa perkembangan motorik atau keterampilan anak itu tidak sama untuk setiap anak namun tugas dan cara menerangkan dapat dimulai dari hal yang paling sederhana dan mendasar sesuai dengan prinsip – prinsip pemberian motifasi kepada anak<sup>12</sup>.

Pembelajaran seni secara umum memiliki manfaat yang dapat dirasakan langsung maupun tidak langsung oleh anak didik, fungsi secara langsung adalah sebagai media ekspresi dini, media komunikasi bermain dan mengeluarkan minat serta bakatnya. Sedangkan secara tidak langsung ditemukan pada aspek edukasi dari seni dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar.

---

<sup>12</sup>Sutikno.2007. Peran guru dalam membangkitkan motifasi belajar siswa.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Defenisi Media Pembelajaran**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu kaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpecahnya. Maksudnya : bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, atau ‘pengantar’.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator.

Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan – pesan pengajaran<sup>13</sup>.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

---

<sup>13</sup>Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2003), h.3.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Arti media pengajaran adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.

Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat – alat sederhana seperti : tv radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek – objek nyata lainnya. Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh

psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sudjana mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran : pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya dan mencapai tujuan pembelajaran<sup>14</sup>.

Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh tenaga pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan tenaga pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau tenaga pendidik mengajar setiap jam pelajaran peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari dosen, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain – lain. Hakikat dari proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu kepada penerima informasi.

### **3. Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam memilih serta menentukan media pembelajaran perlu kita ingat bahwa media yang kita pilih haruslah tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Seorang memiliki sebuah keharusan untuk bisa menentukan media yang akan digunakan apabila terdapat berbagai media pembelajaran atau jumlahnya yang terbatas, maka kita tidak bisa memilih atau dengan kata lain hanya dapat menggunakan media apa adanya.

---

<sup>14</sup>Sudjana, N. 1997. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru

Adapun hal – hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan dan memilih media pembelajaran di TK/RA antara lain :

1. Kesesuaian dengan perencanaan pembelajaran di TK/RA, yaitu rancangan kegiatan mingguan (RKM) atau rancangan kegiatan harian (RKH).
2. Kesesuaian dengan sasaran belajar, yaitu anak yang akan mempelajari tema melalui media pembelajaran tersebut.
3. Kesesuaian dengan situasi dan kondisi, misalnya tempat atau ruangan yang dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti ukurannya, perlengkapannya atau kesesuaian dengan keadaan siswanya, seperti jumlahnya, minat, dan motivasi belajar siswa tersebut.
4. Obejektivitas, maksudnya kita harus terhindar dari pemilihan media yang didasari oleh kesengan pribadi (subjektif). Unsur subjektivitas ini agar sulit dihindari. Untuk menghindarinya sebaiknya kita selalu meminta pandangan, pendapat, saran atau koreksi dari teman sejawat (guru lain) atau dari anak<sup>15</sup>.

### C. Media Boneka Tangan

Adapun boneka yang dimaksud dalam proposal ini adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari kertas koran. Jadi pengertian media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari boneka jari yang dimasukkan ketangan<sup>16</sup>.

#### a. Cara Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran

Cara membuat boneka tangan dari kertas koran adalah sebagai berikut :

1. Sebelumnya buat pola gambar tangan di kertas koran.
2. Lalu kertas koran dilipat menjadi dua.
3. Ciplakkan pola tersebut ke kertas koran.
4. Setelah itu guting sesuai polanya lalu pingirian kertas dilem.
5. Selanjutnya membuat mata, hidung dan mulut.

---

<sup>15</sup>Badru Zaman, Dkk, *Media Dan Sumber Belajar*, (Jakarta : Universitas Terbuka),h.423 – 424

<sup>16</sup>Gunawan,T(2012) mendongeng dengan boneka. Jakarta pernerbit sarana Bobo.

b. Keuntungan Penggunaan Boneka Tangan

Boneka sebagai media yang banyak memiliki kelebihan dan keuntungan anak – anak pada umumnya menyukai boneka anak – anak juga bisa terlihat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka hal ini berarti boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus untuk berespresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak

#### D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar. Belajar diartikan sebagai gejala perubahan tingkah laku yang relatif permanen dari seseorang dalam mencapai tujuan tertentu. Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi disposisi atau kapabilitas seseorang, dalam kurun waktu tertentu, dan bukan semata – mata sebagai proses pertumbuhan. Pendapat senada juga di Helvetiakan oleh Susanto yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana otak atau pikiran mengadakan reaksi terhadap kondisi – kondisi luar dan reaksi itu dapat dimodifikasi dengan pengalaman – pengalaman yang dialami sebelumnya. Melalui proses belajar anak dapat mendaptasikan dirinya pada lingkungan hidupnya. Adaptasi itu dapat berupa perubahan pikiran, sikap, dan keterampilan.

Dikdasmen Diknas, menyebutkan bahwa ada 7 (tujuh) unsur yang ada dalam pembelajaran kontekstual, yaitu :

1. *Constructivisme*, artinya bahwa dalam pembelajaran kontekstual harus dapat membangun dan membentuk konsep atau pengetahuan yang baru.
2. *Inquiry*, artinya bahwa dalam pembelajaran kontekstual harus ada penemuan suatu konsep atau pengetahuan baru dari proses yang dilakukan sendiri oleh siswa.
3. *Questioning*, dalam pembelajaran harus muncul banyak pertanyaan untuk menggiring siswa dalam menentukan konsep baru.

4. *Modeling*, dalam pembelajaran kontekstual harus ada contoh atau model yang dijadikan media dalam pembelajaran tersebut, khususnya bidang keterampilan.
5. *Community Learning*, dalam pembelajaran kontekstual harus dapat diciptakan masyarakat belajar. Dalam hal ini siswa belajar dalam bentuk kelompok untuk melakukan kerja sama.
6. *Reflection*, artinya bahwa konsep pengetahuan yang telah ditemukan dapat direfleksikan agar memiliki makna dalam kehidupan siswa.
7. *Authentic Assessment*, pembelajaran kontekstual harus dinilai berdasarkan kenyataan yang ada (proses dan hasil) melalui berbagai macam alat dan jenis penilaian<sup>17</sup>.

Hasil belajar yang diukur pada pembelajaran yang berlandaskan kurikulum 2004 meliputi kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotor. Maka guru tidak hanya menilai siswa dari aspek intelektual tetapi kemampuan sosial, sikap siswa selama proses belajar mengajar serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dinilai oleh guru. Siswa yang telah mengalami pembelajaran diharapkan memiliki pengetahuan dan ketrampilan baru serta perbaikan sikap sebagai hasil belajar bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi. Sebaiknya hasil belajar yang telah dinilai oleh guru diberitahukan kepada siswa agar siswa mengetahui kemajuan belajar yang telah dilakukannya serta kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Penilaian hasil belajar pada akhirnya sebagai bahan refleksi siswa mengenai kegiatan belajarnya dan refleksi guru terhadap kemampuan mengajarnya serta mengevaluasi pencapaian target kurikulum.

---

<sup>17</sup>Dikdasmen Diknas, *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning(CTL))*. Jakarta : Depdiknas, 2002), h.10



### 3. Siklus Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga siklus guna melihat hasil belajar dan aktivitas siswa dalam membuat boneka tangan dengan baik dengan kertas koran sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa di RA Alkaromah Berastagi tersebut.

#### B. Persiapan PTK

Sebelum melaksanakan PTK haruslah membuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk memberikan perlakuan dalam PTK, yaitu renacan pembelajaran yang akan dijadikan PTK, yaitu kompetensi dasar (KD) :

1. Alat yang dapat menimbulkan kreativitas anak sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi<sup>13</sup>.
2. Memperkenalkan boneka – boneka dan bagian – bagiannya umpunya boneka sebagai anak, boneka sebagai bapak, boneka sebagai ibu, sebagai teman dan lain – lain.
3. Memperlihatkan cara memegang serta cara mengambilnya.
4. Memahami penggunaan alat peraga untuk memudahkan peserta didik dalam membuat boneka tangan<sup>14</sup>.

Agar proses pembelajaran belajar sesuai dengan prosedur dan agar proses pembelajaran berjalan lancar maka kita harus menyiapkan perangkat pembelajaran seperti lembar kerja anak, lembar observasi guru, lembar observasi anak dan evaluasi.

#### C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subjek penelitian adalah anak ataupun siswa kelompok “B” RA Alkaromah Berastagi yang terdiri dari 15 orang siswa.

---

<sup>13</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : PT. Rajawali Pers),h.41

<sup>14</sup>Ibu Hanipa, *Penggunaan Alat Peraga*, (Perdana Utama Jakarta 1991),h.49

#### D. Sumber Data

Sumber data yaitu aspek penilaian yang dapat memberikan informasi yang dapat membantu perluasan teori. Sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa di RA Alkaromah Berastagi Kelompok B

**Tabel 2**  
**Nama Anak T.A 2016 – 2017**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki – laki	Perempuan
1	Aira Safira		√
2	Azra Azeline		√
3	Angelina Dwiputri	√	
4	Aldiyansyah		√
5	Bintang pratama		√
6	Cello kavitano	√	
7	Fauzan ramadan		√
8	Dika pratama		√
9	Fitria ramadani	√	
10	Ganda satria		√
11	Haniva yuniska	√	
12	Kevin david	√	
13	Rayfan ginting	√	
14	Nauval	√	
15	Surabina		√

2. Nama – nama guru di RA Alkaromah Berastagi T.A 2016 – 2017

**Tabel 3**  
**Nama Guru**

No	Nama Guru	Jabatan	Kelas
1	Herlina Risna Wati, S.Ag	KA. Sekolah	-
2	Kalvana Rani, S.Pd, AUD	Guru	B
3	Dina Ariani	Guru	B

3. Teman Sejawat Dan Kolaborator

Teman sejawat dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik anak didik maupun guru.

**Tabel 4**  
**Teman Sejawat Dan Kolaborator**

No	Nama Guru	Jabatan	Tugas
1	Herlina Risna Wati, S.Ag	KA. Sekolah	Penilai
2	Kalvana Rani, S.Pd, AUD	Guru	Kolaborator

## **E. Teknik Dan Pengumpulan Data**

### **1. Teknik**

Adapun teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

#### 1. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan langsung terhadap murid dengan memperhatikan tingkah lakunya. Data yang diperoleh dari observasi adalah data mengenai kehadiran dan keaktifan murid (kerja kelompok, pemahan materi, keaktifan murid berdiskusi dan motivasi belajar)

#### 2. Unjuk kerja

Merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang diamati.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah hasil karya anak, lembar kerja anak serta foto berlangsung saat pembelajaran berlangsung

## **E. Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian adalah

#### 1. Observasi

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian observasi. Teknik observasi sendiri digunakan dalam rangka untuk mengumpulkan data melalui pengamatan yang hasil pengamatan dapat dijadikan referensi pada saat melakukan refleksi

#### 2. Unjuk kerja

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam pembuatan yang diamati

#### 3. Dokumentasi

Hasil karya anak, lembar kerja anak serta foto berlangsung saat pembelajaran berlangsung.





## **F. Indikator Kinerja**

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur.

Maka yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anak didik / Peserta didik
  - a. Ujuk Kerja : Berupa keberhasilan yang dicapai anak.
  - b. Observasi : Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru
  - a. Dokumentasi : Hasil karya anak, lembar kerja anak, serta foto kegiatan saat PBM berlangsung.
  - b. Observasi : Hasil observasi / pengamatan guru kelas / teman sejawat terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

## **G. Analisis Data**

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi membuat boneka tangan dan hasil belajar dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Melakukan reduksi yaitu mengecek dan mencatat kembali data – data yang telah terkumpul.
2. Melakukan interpelasi yaitu menyimpulkan apakah dalam bentuk pernyataan.
3. Melakukan inferensi yaitu menyimpulkan apakah dalam pembelajaran terjadi peningkatan anak dalam membuat boneka tangan hasil belajar atau tidak.
4. Tahap tindak lanjut yaitu merumuskan langkah – langkah perbaikan untuk siklus berikutnya atau pelaksanaan di lapangan setelah siklus berhasil berdasarkan inferensi yang telah ditetapkan.

5. Pengambilan kesimpulan diambil berdasarkan analisis hasil – hasil observasi yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Kemudian dituangkan dalam bentuk pernyataan.

Adapun kriteria penelitian meningkatnya kreativitas membuat boneka tangan adalah sebagai berikut :

- a. Rumus untuk menentukan prosentase pada setiap indikator adalah jumlah siswa yang masuk dikalikan 100%.
- b. Meningkatnya kreativitas membuat boneka tangan siswa dengan ketentuan sebagai berikut :
  1. Kemampuan membuat boneka tangan dinyatakan tumbuh (meningkat) jika rata – rata prosentase masing – masing kegiatan kurang 85%.
  2. Kemampuan membuat boneka tangan dinyatakan belum tumbuh atau meningkat jika rata – rata prosentase masing – masing kegiatan kurang dari 85%
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa ditandai dengan indikator hasil belajar menjadi lebih baik daripada belum penelitian.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu :

1. Untuk menilai kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran  
Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata – rata tes kemampuan siswa dalam kreativitas membuat boneka tangan dari kertas koran.

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

P = angka presentase

f = jumlah anak yang mengalami perubahan

n = jumlah seluruh anak

## 2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara prorangan dan secara klasikal. Ketuntasan belajar secara individual didapat dari KKM untuk pembelajaran tematik diterapkan di sekolah yaitu siswa dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai sekurang – kurangnya 85 dan di bawah 85 dinyatakan belum tuntas sedangkan ketuntasan secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa menyeluruh. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus

$$P = \frac{\text{jumlah anak yang memperoleh bintang (BSH + BSB)} \times 100}{\text{Total Jumlah Anak Didik}} \%$$

Untuk mengetahui keberhasilan kinerja secara klasikal pada setiap siklus tindakan menggunakan acuan patokan 85% secara klasikal sebagai berikut :  
contoh

$$\begin{aligned} P &= \frac{(BSH + BSB)}{20} \times 100\% \\ &= \frac{(10 + 7)}{20} \times 100 \\ &= \frac{(17)}{20} \times 100 \\ &= 85 \% \end{aligned}$$

Keterangan :

$$P = \text{Perolehan Nilai Klasikal}$$

Ketuntasan belajar secara klasikal dinyatakan berhasil dan anak yang mendapat nilai  $\geq 75$  jumlahnya lebih besar atau sama dengan 85% dari jumlah anak didik selutuhnya.

## H. Prosedur Kegiatan

### 1. Perencanaan

Tindakan yang akan direncanakan / alternatif perbaikan

- a. Metode pemberian tugas membuat boneka tangan dengan media kertas koran divariasikan dengan metode teknik pembelajaran yang memotivasi minat anak dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan
- b. Alat peraga dan media yang digunakan lebih meniru dan berbentuk praga langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan kegiatan
- c. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa
- d. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat kegiatan ini lebih baik dan menimbulkan rasa senang atas karya yang dibuat anak.

### 2. Pelaksanaan

#### a. Perencanaan tindakan

Tindakan yang dilaksanakan / alternatif perbaikan

1. Mendiskusikan permasalahan yang selama ini diamati di kelas dengan supervisor
2. Menentukan rumusan masalah yang akan diteliti
3. Menentukan upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
4. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus pertama
5. Menjumpai teman sejawat untuk berkolaborasi mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran
6. Menjumpai kepala sekolah untuk memberitahukan rencana guru untuk memperbaiki proses pembelajaran
7. Membuat lembar pengamatan
8. Merencanakan pengeluaran kelas
9. Membuat pengumpulan data hasil belajar

#### b. Pelaksanaan tindakan

1. Mengamati mekanisme pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersama pengamat

2. Melaksanakan kegiatan perbaikan kegiatan pembelajaran sesuai rencana pelaksanaan kegiatan membuat boneka tangan dengan media kertas koran
3. Memberi penilaian terhadap hasil karya anak
4. Memamerkan seluruh hasil karya anak

## 3. Pengamatan

**Tabel 6**  
**Instrumen Pengumpul Data**

No	Kegiatan / Urain yang diamati	Indikator	Nilai		
			MM	BSH	BSB
0.1	Perencanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media alat praga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan waktu</li> <li>- Pengaturan kelas</li> <li>- Alat penilaian</li> </ul>			
0.3	Pelaksanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik / metode pembelajaran</li> <li>- Kesuain rencana dalalam pelaksanaan</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> <li>- Hasil karya anak</li> <li>- Penilaian yang dilakukan terhadap anak</li> </ul>			

## 4. Refleksi

## a. Kekuatan dan kelemahan tindakan perbaikan kegiatan

1. Kegiatan dan indikator sesuai tingkat perkembangan anak
2. Materi yang disajikan sudah sesuai kemampuan anak
3. Metode yang digunakan dengan bervariasi sesuai materi menunjukkan anak terterima akan kegiatan

## b. Kelemahan

1. Penjelasan guru kurang dapat diterima anak terlihat dari hasil karya anak
2. Media yang digunakan lebih banyak variasinya

3. Minat anak pada umumnya tidak menunjuk kan kemajuan melakukan kegiatan
  4. Hasil karya anak belum memuaskan dan sesuai tujuan
- c. Kekuatan dan kelemahan diri dalam merancang dan melakukan suatu tindakan perbaikan kegiatan pengembangan kekuatan
  - d. Berusaha memperbaiki kegiatan dengan merancang dan melakukan variasi teknik pembelajaran dan pengeloaan kelas
  - e. Kelemahan  
Kurangnya diskusi dengan teman sejawat dan merancang kegiatan agar lebih baik dan berhasil dalam pelaksanaan.

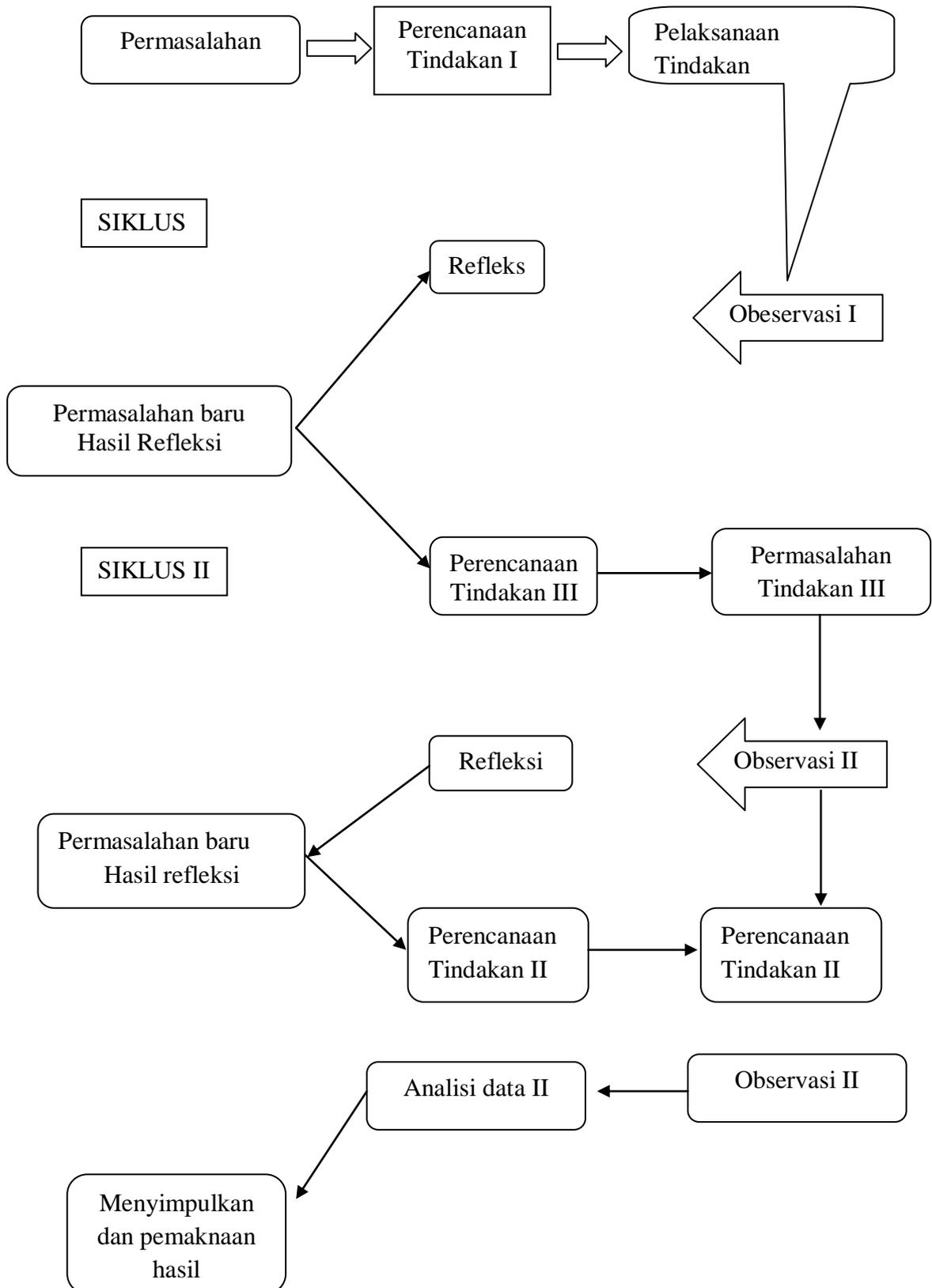
#### I. Personalia Penelitian

Penelitian ini melibatkan tim penelitian, identitas dari tim tersebut adalah :

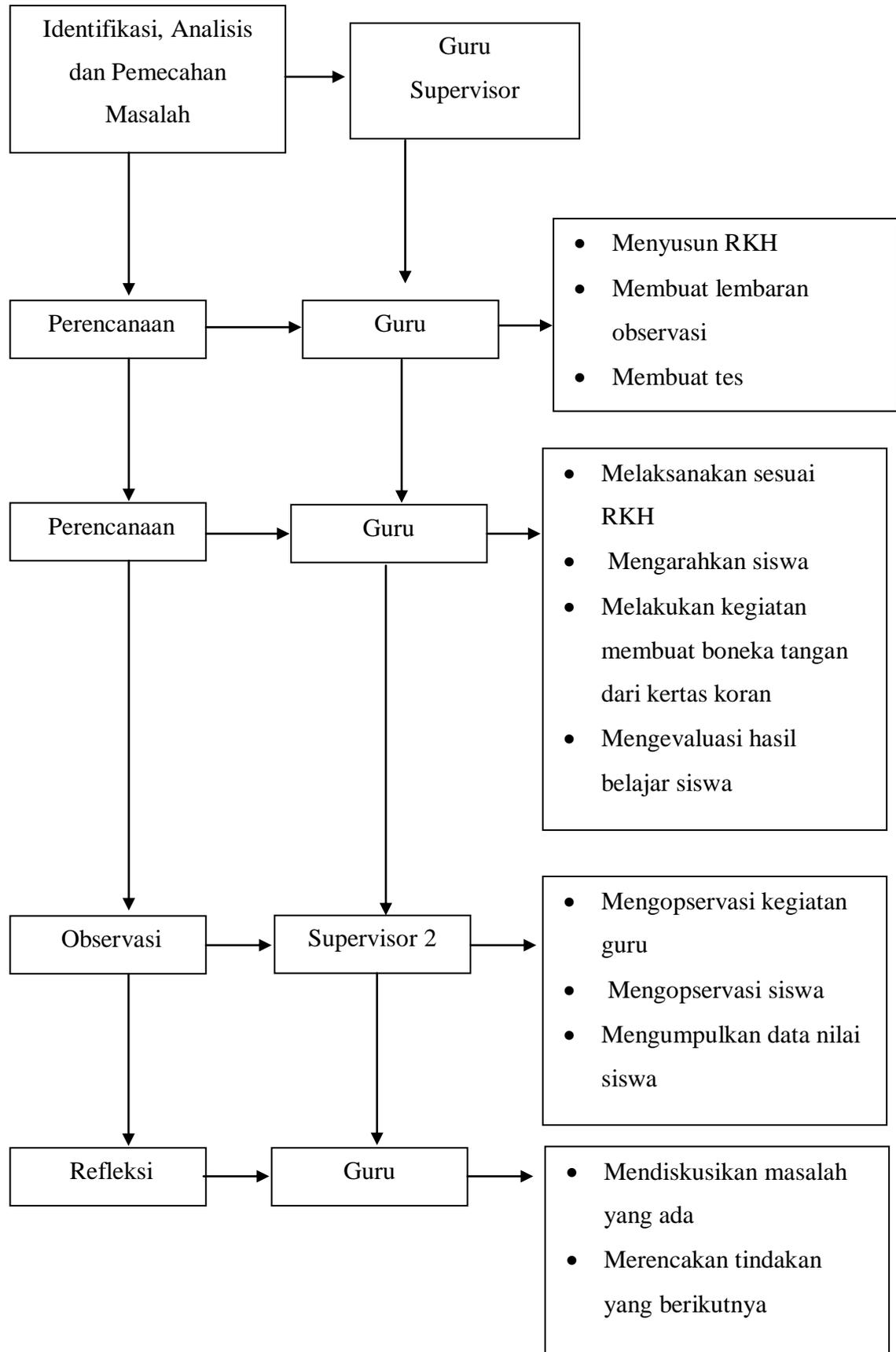
**Tabel 7**  
**Daftar Personalia Penelitian**

No	Nama	Tugas	Jam Kerja Per Minggu
1.	Guru peneliti (Pelaksana) a. Dina Ariani (Guru Peneliti)	1. Pengumpulan data 2. Analisis data 3. Pengambil kesimpulan (Hasil)	24 jam
2.	Kalvana rani S.Pd, AUD (Teman Sejawat) Herlina risnawati, SAg (Guru Kelas)	a. Penilai 2 b. Penilai 1	24 jam 24 jam

**Diagram 2**  
**Desain Prosedur Pelaksanaan PTK**



**Digram 3**  
**Tahapan Perbaikan Pembelajaran**



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra – Siklus)**

Sebelum memaparkan hasil penelitian, peneliti mengungkapkan sejarah dan profil RA Alkaromah Berastagi berada di tempat strategi yang terletak diantara beberapa dusun dan bersebelahan dengan desa sekitarnya. Pada awal berdirinya tahun 1996 hingga sekarang anak didiknya cukup banyak. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pembelajaran pra siklus yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelompok B RA Alkaromah Berastagi, sehingga menjadi dasar dalam mendesain prosedur perbaikan pembelajaran.

Adapun kegiatan pra siklus dilakukan menggunakan satu rancangan pembelajaran yaitu rencan kegiatan harian (RKH) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ataupun indikator yang ingin dicapai.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B RA Alkaromah Berasatagi tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 orang. Peneliti membuat rencana kegiatan harian dalam tiga siklus dengan lima kali pertemuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ataupun indikator yang dicapai. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti dengan kolaborator terlebih dahulu mencari masalah yang akan diperbaiki dan mendiskusikannya dengan kolaborator, kemudian melakukan refleksi untuk menetapkan apakah permasalahan ini penting atau tidak dan apakah perlu melakukan penelitian sampai ke tingkat selanjutnya untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam penelitian ini terlebih dahulu dilihat kreativitas anak melalui observasi kegiatan membuat boneka tangan. Berikut disajikan tabel gambaran singkat penguasaan anak.

**Tabel 8**  
**Istrumen Penilaian Dan Observasi Pada Kondisi Awal**

No	Nama Anak	Mendengarkan Dan paham penjelasan			Melakukan kegiatan Sesuai petunjuk			Melakukan sendiri membuat boneka tangan			Melakukan dnegan cepat dan rapi		
		MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB
01	Aira Safira	√				√		√			√		
02	Azra Azeline	√			√			√			√		
03	Angelina Dwiputri	√			√			√			√		
04	Aldiyans yah	√			√			√			√		
05	Bintang pratama	√			√			√			√		
06	Cello kavitano	√				√		√			√		
07	Fauzan ramadan	√			√			√			√		
08	Dika pratama	√				√		√			√		
09	Fitria ramadani	√			√			√			√		

10	Ganda satria	√				√		√			√		
11	Haniva yuniska	√			√			√			√		
12	Kevin david	√			√			√			√		
13	Opik Fahrurroz i	√			√			√			√		
14	Rayfan ginting	√			√			√			√		
15	Rizky Barel	√				√		√			√		
16	Resda Anggreni	√				√		√			√		
17	Rifky Alhadit	√			√			√			√		
18	Naufal	√			√			√			√		
19	Nadia Keysia	√			√			√			√		
20	Surabina	√			√			√			√		

**Tabel 9**  
**Kondisi Awal Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas**  
**Koran Sebelum Dilakukan Tindakan**

No	Kemampuan yang dicapai	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1	f2	f3	
1	Medengarkan dan paham penjelasan	11 55%	5 25%	4 20%	20 100%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	11 55%	4 20%	5 25%	20 100%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	11 55%	6 30%	3 15%	20 100%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	11 55%	7 35%	2 10%	20 100%

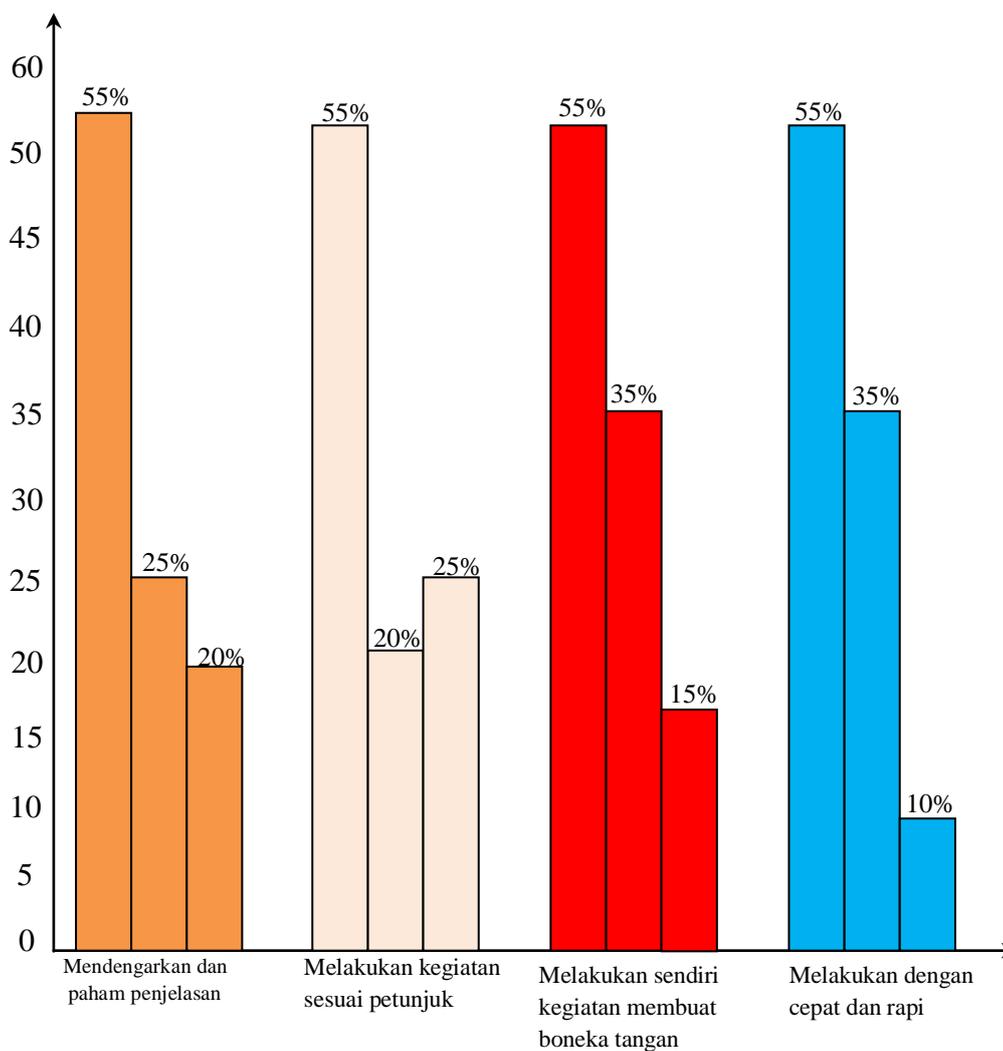
Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu :

1. Anak dapat mendengarkan dan paham penjelasan, mulai muncul 55% (11 anak), berkembang sesuai harapan 25% ( 5 anak), berkembang sangat baik 20% (4 anak)
2. Anak dapat melakukan kegiatan sesuai petunjuk, mulai muncul 55% (11 anak), berkembang sesuai harapan 20% ( 4 anak), berkembang sangat baik 25% (5 anak)
3. Anak dapat melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan, mulai muncul 55% (11 anak), berkembang sesuai harapan 30% ( 6 anak), berkembang sangat baik 15% (3 anak)
4. Anak dapat melakukan dengan cepat dan rapi, mulai muncul 55% (11 anak), berkembang sesuai harapan 35% ( 7 anak), berkembang sangat baik 10% (2 anak)

**Tabel 10**  
**Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Berdasarkan**  
**BSB – BSH – Prasiklus**

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
1	Mendengarkan dan paham penjelasan	5 25%	4 20%	9 45%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	4 20%	5 25%	9 45%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	6 30%	3 15%	9 45%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	7 35%	2 10%	9 45%
<b>RATA – RATA</b>				<b>45%</b>

**Grafik 1**  
**Penerapan Kegiatan Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran**



## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

1. Siklus pertama terdiri dari 4 tahap yakni : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang disajikan sebagai berikut :
  - a. Perencanaan
    1. Membuat rencan kegiatan mingguan (RKM)
    2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH)
    3. Mempersiapkan media kertas koran
    4. Mempersiapkan kelas dan pengaturan persiapan secara menyeluruh
  - b. Pelaksanaan  
Tahapan pelaksanaan dan penelitian ini meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup
  - c. Pengamatan  
Pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembaran observasi
  - d. Refleksi  
Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi dari analisis, menginterpretasi, menyimpulkan dan mengambil keputusan dari kegiatan yang telah dilakukan selama perbaikan berlangsung, yang bertujuan untuk mengetahui apakah pelaksanaan proses perbaikan akan dilanjutkan ke siklus 2

Tabel 11

## Instrumen Penilaian Dan Observasi Penelitian Siklus I

No	Nama Anak	Mendengarkan Dan paham penjelasan			Melakukan kegiatan Sesuai petunjuk			Melakukan sendiri membuat boneka tangan			Melakukan dengan cepat dan rapi		
		MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB
01	Aira Safira		√			√			√			√	
02	Azra Azeline	√			√			√			√		
03	Angelina Dwiputri	√			√			√			√		
04	Aldiyansyah	√			√			√			√		
05	Bintang pratama	√			√			√			√		
06	Cello kavitano		√			√			√			√	
07	Fauzan ramadan	√			√			√			√		
08	Dika pratama		√			√			√			√	
09	Fitria ramadani	√			√			√			√		
10	Ganda satria		√			√			√			√	
11	Haniva yuniska	√			√			√			√		
12	Kevin david	√			√			√			√		

13	Opik Fahurrozi	√			√			√			√		
14	Rayfan ginting	√			√			√			√		
15	Rizky Barel	√			√			√			√		
16	Resda Anggreni		√			√			√			√	
17	Rifky Alhadit	√			√			√			√		
18	Naufal	√			√			√			√		
19	Nadia Keysia	√			√			√			√		
20	Surabina	√			√			√			√		

Keterangan :

MM : Mulai muncul  
 BSH : Berkembang sesuai harapan  
 BSB : Berkembang sangat baik

**Tabel 12**  
**Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Siklus I**

No	Kemampuan yang dicapai	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1	f2	f3	
1	Medengarkan dan paham penjelasan	8 40%	7 35%	5 25%	20 100%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	8 40%	8 40%	4 20%	20 100%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	8 40%	9 45%	3 15%	20 100%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	8 40%	5 25%	7 35%	20 100%

Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kondisi pembelajaran sesudah mengadakan penelitian yaitu :

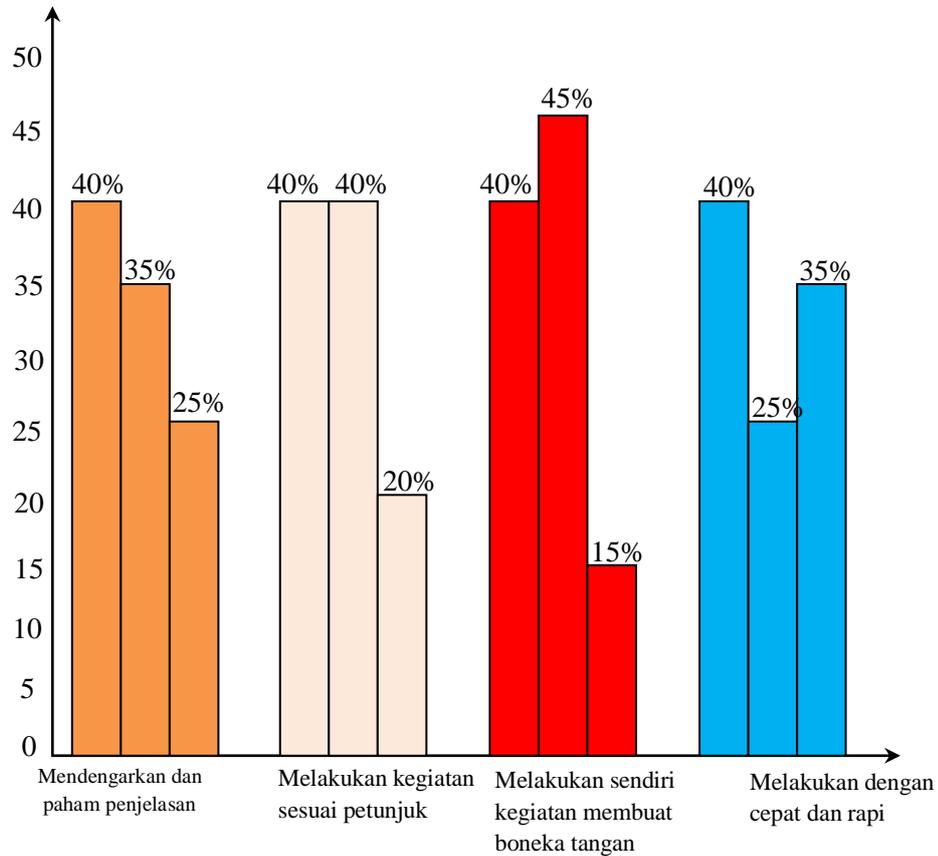
1. Anak dapat mendengarkan dan paham penjelasan, mulai muncul 40% (8 anak), berkembang sesuai harapan 35% ( 7 anak), berkembang sangat baik 25% (5 anak)
2. Anak dapat Melakukan kegiatan sesuai petunjuk , mulai muncul 40% (8 anak), berkembang sesuai harapan 40% ( 8 anak), berkembang sangat baik 20% (4 anak)
3. Anak dapat Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan, mulai muncul 40% (8 anak), berkembang sesuai harapan 45% ( 9 anak), berkembang sangat baik 15% (3 anak)
4. Anak dapat Melakukan dengan cepat dan rapi, mulai muncul 40% (8 anak), berkembang sesuai harapan 25% ( 5 anak), berkembang sangat baik 35% (7 anak)

**Tabel 13**  
**Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Berdasarkan BSB – BSH – Siklus I**

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
1	Medengarkan dan paham penjelasan	7 35%	5 25%	12 60%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	8 40%	4 20%	12 60%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	9 45%	3 15%	12 60%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	5 25%	7 35%	12 60%
<b>RATA – RATA</b>				<b>60%</b>

Grafik 2

### Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Siklus I



## 2. Siklus 2

### a. Perencanaan

Mempersiapkan RKM/RKH sesuai tema alat komunikasi

### b. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini meliputi, pembukaan, inti dan penutup

### c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama proses tindakan berlangsung

### d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi dari analisis, menginterverstasi, menyimpulkan dan mengambil keputusan dari kegiatan yang telah dilakukan

Tabel 14

## Instrumen Penilaian dan Observasi Penelitian Siklus II

No	Nama Anak	Mendengarkan Dan paham penjelasan			Melakukan kegiatan Sesuai petunjuk			Melakukan sendiri membuat boneka tangan			Melakukan dengan cepat dan rapi		
		MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB
01	Aira Safira		√			√			√			√	
02	Azra Azeline	√			√			√			√		
03	Angelina Dwiputri	√			√			√			√		
04	Aldiyansyah	√			√			√			√		
05	Bintang pratama	√			√			√			√		
06	Cello kavitano		√			√			√			√	
07	Fauzan ramadan	√			√			√			√		
08	Dika pratama		√			√			√			√	
09	Fitria ramadani	√			√			√			√		
10	Ganda satria		√			√			√			√	

11	Haniva yuniska	√			√			√			√		
12	Kevin david	√			√			√			√		
13	Opik Fahrurroz i	√			√			√			√		
14	Rayfan ginting	√			√			√			√		
15	Rizky Barel	√			√			√			√		
16	Resda Anggreni		√			√			√			√	
17	Rifky Alhadit	√			√			√			√		
18	Naufal	√			√			√			√		
19	Nadia Keysia	√			√			√			√		
20	Surabina	√			√			√			√		

**Tabel 15****Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Siklus II**

No	Kemampuan yang dicapai	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1	f2	f3	
1	Mendengarkan dan paham penjelasan	6 30%	7 35%	7 35%	20 100%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	6 30%	9 45%	5 25%	20 100%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	6 30%	8 40%	6 30%	20 100%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	6 30%	6 30%	8 40%	20 100%

Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kondisi pembelajaran sesudah mengadakan penelitian yaitu :

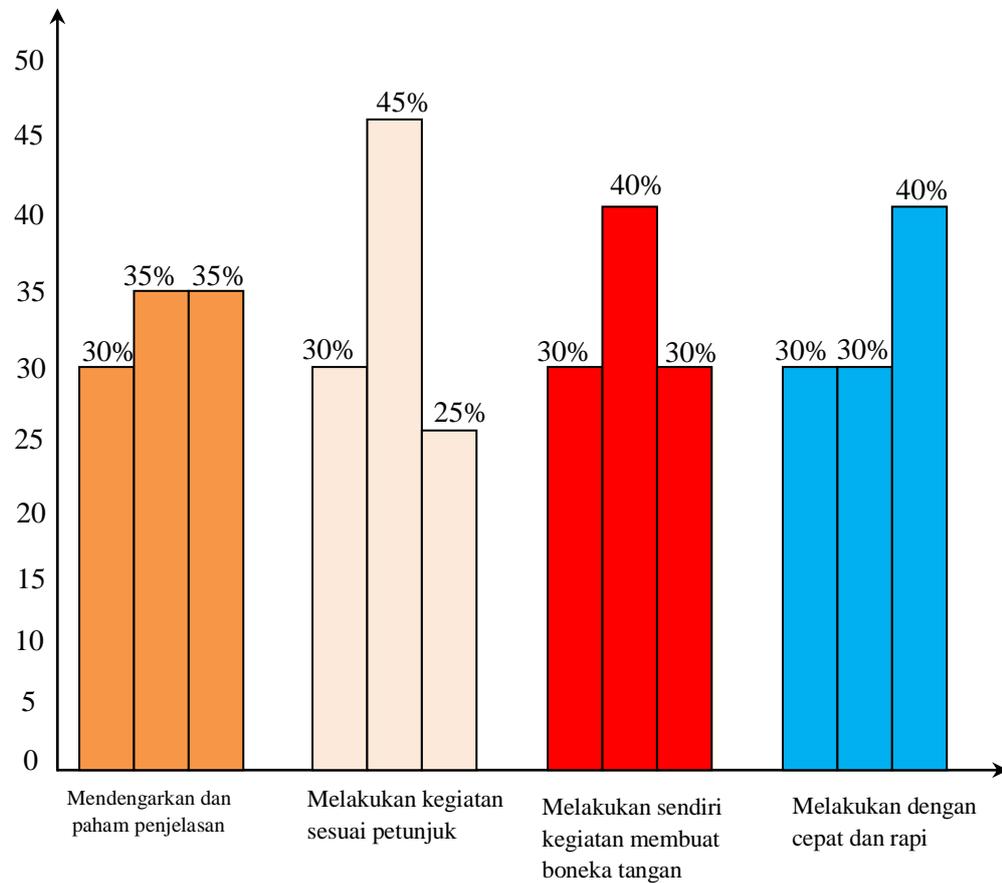
1. Anak dapat Medengarkan dan paham penjelasan , mulai muncul 30% (6 anak), berkembang sesuai harapan 35% ( 7 anak), berkembang sangat baik 35% (7 anak)
2. Anak dapat Melakukan kegiatan sesuai petunjuk, mulai muncul 30% (6 anak), berkembang sesuai harapan 45% ( 9 anak), berkembang sangat baik 25% (5 anak)
3. Anak dapat Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan, mulai muncul 30% (6 anak), berkembang sesuai harapan 40% ( 8 anak), berkembang sangat baik 30% (6 anak)
4. Anak dapat Melakukan dengan cepat dan rapi, mulai muncul 30% (6 anak), berkembang sesuai harapan 30% ( 6 anak), berkembang sangat baik 40% (8 anak)

**Tabel 16****Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Berdasarkan BSB – BSH – Siklus II**

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
1	Medengarkan dan paham penjelasan	7 35%	7 35%	14 70%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	9 45%	5 25%	14 70%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	8 40%	6 30%	14 70%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	6 30%	8 40%	14 70%
<b>RATA – RATA</b>				<b>70%</b>

Grafik 3

### Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Siklus II



### 3. Siklus 3

#### a. Perencanaan

Membuat RKM dan RKH, mempersiapkan alat praga dan memodifikasi alat praga lebih menarik

#### b. Pelaksanaan

Melakukan kegiatan pembelajaran dengan kerta koran selama kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup

#### c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar penilaian

#### d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi dari analisis, menginterperstasi dan menyimpulkan selama perbaikan berlangsung.

**Tabel 17**  
**Intrumen Penilaian dan Observasi Siklus III**

No	Nama Anak	Mendengarkan Dan paham penjelasan			Melakukan kegiatan Sesuai petunjuk			Melakukan sendiri membuat boneka tangan			Melakukan dnegan cepat dan rapi		
		MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB	MM	BSH	BSB
01	Aira Safira			√			√			√			√
02	Azra Azeline		√			√			√			√	
03	Angelina Dwiputri		√			√			√			√	
04	Aldiyans yah		√			√			√			√	
05	Bintang pratama		√			√			√			√	
06	Cello kavitano			√			√			√			√
07	Fauzan ramadan		√			√			√			√	
08	Dika pratama			√			√			√			√
09	Fitria ramadani		√			√			√			√	

10	Ganda satria			√			√			√			√
11	Haniva yuniska		√			√			√			√	
12	Kevin david		√			√			√			√	
13	Opik Fahrurroz i		√			√			√			√	
14	Rayfan ginting		√			√			√			√	
15	Rizky Barel			√			√			√			√
16	Resda Anggreni			√			√			√			√
17	Rifky Alhadit		√			√			√			√	
18	Naufal		√			√			√			√	
19	Nadia Keysia		√			√			√			√	
20	Surabina		√			√			√			√	

**Tabel 18****Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Siklus III**

No	Kemampuan yang dicapai	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f1	f2	f3	(%)
1	Mendengarkan dan paham penjelasan	3 15%	10 50%	7 35%	20 100%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	3 15%	8 40%	9 45%	20 100%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	3 15%	9 45%	8 40%	20 100%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	3 15%	7 35%	10 50%	20 100%

Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kondisi pembelajaran sesuai mengadakan penelitian yaitu :

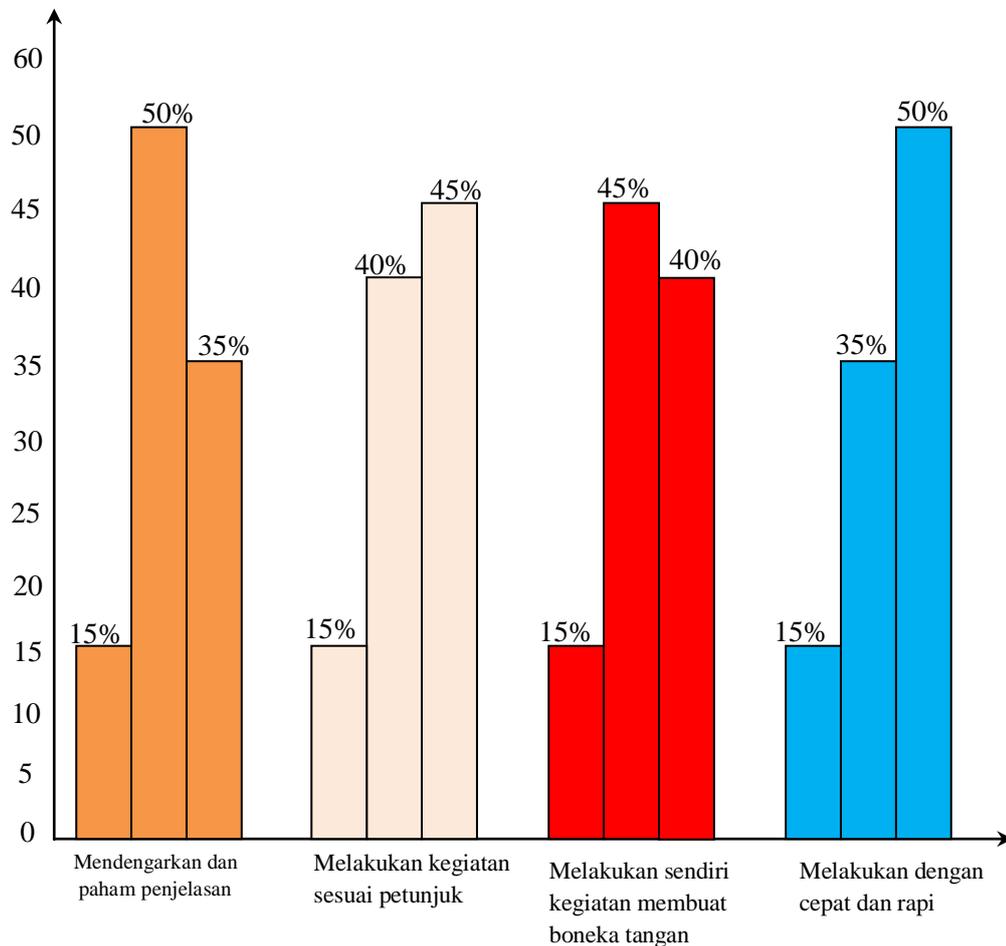
1. Anak dapat mendengarkan dan paham penjelasan, mulai muncul 15% (3 anak), berkembang sesuai harapan 50% ( 10 anak), berkembang sangat baik 35% (7 anak)
2. Anak dapat Melakukan kegiatan sesuai petunjuk, mulai muncul 15% (3 anak), berkembang sesuai harapan 40% ( 8 anak), berkembang sangat baik 45% (9 anak)
3. Anak dapat Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan, mulai muncul 15% (3 anak), berkembang sesuai harapan 45% ( 9 anak), berkembang sangat baik 40% (8 anak)
4. Anak dapat Melakukan dengan cepat dan rapi, mulai muncul 15% (3 anak), berkembang sesuai harapan 35% ( 7 anak), berkembang sangat baik 50% (10 anak)

**Tabel 19****Kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran berdasarkan BSB – BSH – Siklus III**

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
1	Medengarkan dan paham penjelasan	10 50%	7 35%	17 85%
2	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	8 40%	9 45%	17 85%
3	Melakukan sendiri kegiatan membuat boneka tangan	9 45%	8 40%	17 85%
4	Melakukan dengan cepat dan rapi	7 35%	10 50%	17 85%
<b>RATA – RATA</b>				<b>85 %</b>

Grafik 4

## Kreativitas Anak Membuat Boneka Tangan Dari Kertas Koran Siklus III



### C. Pembahasan

#### 1. Pembahasan siklus I

Pada siklus I guru dan teman sejawat memutuskan berdasarkan proses dan hasil yang dicapai menunjukkan kegiatan belum terlaksana dengan baik dan perlu perbaikan lebih lanjut ke siklus II dengan memperhatikan hal – hal yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki antara lain :

- a. Cara guru menjelaskan kegiatan jangan terburu – buru
- b. Media yang menarik perhatian anak lebih ditingkatkan untuk memotivasi anak
- c. Pada saat hasil karya anak di pameran ada baiknya setiap anak menceritakan hasil karyanya dengan singkat

- d. Umpan balik atau penguatan lebih divariasikan agar anak puas dengan hasil karyanya

Dari hasil penilaian keseluruhan anak terlihat dari hasil karya kurang berhasil 10 orang dari 20 anak dikelompok B pelaksanaan perbaikan sudah diatur sesuai rencana yaitu RKH pada hari itu tetap dijalani seperti biasanya dan sudah dibuat serta dirancang untuk kegiatan awal, inti dan akhir. Kegiatan yang diperbaiki adalah membuat boneka dari kertas koran. Kegiatan inti dan kegiatan inti tersebut  $\pm$  60 menit untuk tiga kegiatan termasuk membuat boneka tangan, karena mengingat anak yang tidak perlu takut kegiatannya tidak selesai karena waktu yang ditentukan.

## 2. Pembahasan siklus II

Pada siklus II ini, guru dan teman sejawat memutuskan dan mengambil kesimpulan bahwa perlu dilaksanakan siklus III karena pada siklus ke II belum terlihat dari proses perbaikan dan hasil karya anak belum menunjukkan keberhasilan dalam melakukan kegiatan karya kurang berhasil 5 orang dari 20 orang anak di kelompok B

## 3. Pembahasan siklus III

Pada siklus III ini guru dan teman sejawat memutuskan dan mengambil kesimpulan bahwa tidak perlu dilaksanakan siklus ke IV karena pada siklus ke III terlihat dari proses perbaikan dan hasil karya yang menunjukkan keberhasilan melakukan kegiatan sehingga pada umumnya anak mampu melakukan kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran. Keputusan untuk tidak melanjutkan perbaikan berdasarkan

- a. Hasil karya anak yang baik, sangat baik 5, dari 20 jumlah anak kelompok B
- b. Proses kegiatan yang baik terlaksana sesuai rencana perbaikan
- c. Pendapat dari teman sejawat (penilaian 1) dan kepala RA Alkaromah Berastagi (Penilai 2) yang menyatakan dan menilai sesuai pengamatannya bahwa proses dan hasil sudah baik

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kegiatan membuat boneka tangan dengan media kertas koran sesuai dengan tema dengan variasi metode pemberian tugas bernyanyi, bercerita serta alat atau bahan yang digunakan juga pengaturan dan penataan ruangan yang direncanakan dengan baik sesuai indikator yang ditentukan menghasilkan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak terlihat dari hasil karya anak selama proses kegiatan perbaikan yang paling penting dari kegiatan perbaikan ini anak merasa puas atas hasil karyanya sehingga anak menunjukkan keinginannya dan termotivasi kembali untuk membuat rencana yang lain dengan tema yang berbeda.

Dari hasil kesimpulan diatas maka :

1. Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran pada siklus I sebesar 60%
2. Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran pada siklus II meningkat sebesar 70%
3. Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran pada siklus III makin meningkat sebesar 85%

#### **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan pada hasil perbaikan maka saran yang terbaik untuk dilakukan sebagai berikut :

- a. Pengembangan kegiatan membuat boneka tangan sebaiknya perlu dilakukan dengan perencanaan yang lebih sesuai indikator dan tingkat kemampuan serta pertimbangan usia anak.
- b. Hasil karya anak adalah suatu hasil yang melalui proses kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dinilai dari hasil akhirnya tetapi proses dan hasil merupakan kegiatan yang saling terkait dan sangat menentukan ketercapaian tujuan.

- c. Metode atau teknik pelaksanaan untuk kegiatan membuat boneka tangan dapat diperlukan dengan bernyanyi dan bercerita agar timbul imajinasi anak.
- d. Pameran hasil kerja anak perlu dimasukkan di dalam setiap rencana kegiatan agar anak merasa puas dan termotivasi untuk melakukan dan mengulang kegiatan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqub, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Utama Widya, 2008)
- Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003)
- Badru Zaman, Dkk dan *Sumber Belajar* (Jakarta : Universitas terbuka)
- Carft, A (ed). 2005 *Creativity in schools tensions and dilema*. New York : Routledge
- Dikdasmen Diknas, *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL))*. Jakarta : Depdiknas, 2002
- Duri Andri Yani, DKK Metode Penelitian (Jakarta : Universitas Terbuka,2010)
- Gunawan T (2012) *Mendongeng Dengan Boneka* Jakarta : Penerbit Sarana Bobo
- Hildayani (Wiyani,2014 : 16) *Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini*
- Ibu Hanipa, *Penggunaan Alat Peraga*, (Perdana Utama Jakarta 1991)
- Mustiningsih, 2009 *Psikologi Pendidikan Buku Ajar Malang*
- Rahmawati yeni, Kurniawati evis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak* (Jakarta : 2011) h.13
- Semiawan 1999, *Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jkt : Pustaka Alkausar)
- Saleh Abdurahman, Wahab Muhib Abdul, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Prespektif*
- Sudjana, N.1997 *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Sutikno, 2007, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Belajar*
- Soepartinah, P.S. 1981 *Perkembangan Dan Belajar Peserta Didik*
- Slameto (2003 : 17) *Belajar Dari Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*
- Tilaar : *Manajemen pendidikan nasional, kajian pendidikan masa depan*. Bandung : PT Remaja Rosda Kerja, 1992
- Utami Munandar 2009, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jkt : Rineka Cipta)
- Kunandar, *Langkah Mudah Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : PT. Rajawali Pers)



## **Skenario Perbaikan Siklus I**

Tujuan perbaikan : Upaya meningkatkan kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran di RA Alkaromah Berasatagi

Siklus ke : I

Hari/Tanggal : Senin, 9 Januari 2017 s/d Jumat, 13 Januari 2017

Kegiatan pengembangan : Membuat boneka tangan sebagai model pembelajaran agar memotivasi anak melakukan kegiatan

Pengelolaan kelas : Penataan ruangan di tengah ruangan dengan karpet di tepi ruangan pada kegiatan penjelasan (kegiatan anak), anak duduk dikursi (kegiatan inti) dan kegiatan pemeran / umpan balik (kegiatan akhir) duduk di karpet kembali

Langkah – langkah perbaikan siklus I

1. Guru mengenalkan anak kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran
2. Guru menjelaskan dengan singkat tentang kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran
3. Guru membagi beberapa kelompok
4. Anak mulai mencoba membuat boneka tangan dengan arahan guru
5. Guru memberi arahan bagi anak yang belum bisa membuat boneka tangan
6. Guru menilai hasil karya anak
7. Seluruh hasil karya anak di pamerkan sebagai motivasi

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN  
(RKM)  
SIKLUS I**

No	RKH	Hari	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Akhir
1	I	Senin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum belajar salam (ask. 1)</li> <li>2. Upaca bendera</li> <li>3. Berjalan diatas papan titian sambil membawa jeruk diatas kepala (mk.1)</li> <li>4. Tj tentang macam – macam buah jeruk (B.7)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencontoh kata “jeruk” (K.42)</li> <li>2. Membuat bentuk jeruk dari kertas koran (mh.34)</li> <li>3. Menyebut urutan bilangan 1 – 20 dengan gambar jeruk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melafalkan doa melihat buah yang banyak (pai.30)</li> <li>2. Evaluasi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa pulang (ask.2)</li> </ol>
2	II	Selasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum belajar salam (ask.1)</li> <li>2. Pantomim sebelum memetik buah stroberi (mk)</li> <li>3. Meniru kata : buah stroberi rasanya asam manis (B.2)</li> <li>4. Terbiasa mengucapkan terimakasih ketika diberi teman buah stroberi (ask.24)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun gambar stroberi dari besar kecil (K.30)</li> <li>2. Membuat bentuk stroberi dari kertas koran (mh.34)</li> <li>3. Menyebut kata stroberi, susu, sakit, sisir, sikat, suap (B.28)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan 5 buah ciptaan Allah</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>
3.	III	Rabu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Senam fantasi meniru gerakan pohon pisang tertiuip angin (mk.12)</li> <li>2. Bec tentang kegunaan pohon pisang (B.14)</li> <li>3. Melafalkan surat Al Lahab (pai.14)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun puzzle menjadi bentuk pisang (K.13)</li> <li>2. Membuat bentuk pohon pisang dari kertas koran (mh.34)</li> <li>3. Menghubungkan gambar pisang dengan tulisannya (B.29)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan perbuatan anak yang membuang kulit pisang sembarangan dengan yang tidak</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>
4.	IV	Kamis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum belajar, salam (ask.1)</li> <li>2. Merayap diatas meja sambil mengambil buah jambu (mk.3)</li> <li>3. Melafalkan subbanallah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari kejanggalan pada pohon jambu (K.14)</li> <li>2. Membuat bentuk pohon jambu dari</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terbiasa menjawab salam ketika guru mengucapkan salam</li> <li>2. Diskusi kegiatan</li> </ol>

			<p>ketika melihat buah jambu yang banyak (pai.32)</p> <p>4. Melakukan perintah : tolong ambilkan ambil buah jambu itu, silahkan duduk (B.1)</p>	<p>kertas koran (mh.34)</p> <p>3. Membuat tanda = atau ± pada gambar (K.16)</p>	<p>hari ini</p> <p>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</p>
5	V	Jumat	<p>1. Berdoa sebelum belajar, salam (ask.1)</p> <p>2. Berlari sambil melompat, sambil mengambil huruf D, U, R, I, A, N (mk.6)</p> <p>3. Mengenal perbedaan kasar halus kulit durian dan kulit jeruk (K.17)</p> <p>4. Melafalkan hadis bersyukur (pai.15)</p>	<p>1. Mencaritakan gambar ayah panen durian dengan memberi no 1 – 4</p> <p>2. Membuat bentuk pohon durian dengan kertas koran (mh.34)</p> <p>3. Memasangkan gambar durian dengan bayangannya (K.24)</p>	<p>1. Melafalkan doa selesai belajar (ask.2)</p> <p>2. Diskusi kegiatan hari ini</p> <p>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</p>

### Hasil Penilaian Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Kegiatan / Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			Mm	Bsh	Bsb
0.1	Perencanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media alat praga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan waktu</li> <li>- Pengaturan kelas</li> <li>- Alat penilaian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	
0.3	Pelaksanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik / metode pembelajaran</li> <li>- Kesuain rencana dalam pelaksanaan</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> <li>- Hasil karya anak</li> <li>- Penilaian yang dilakukan terhadap anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	

### Daftar Hadir Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Hari				
		1	2	3	4	5
1	Aira Safira	√	√	√	√	√
2	Azra Azeline	√	√	√	√	√
3	Angelina Dwiputri	√	√	√	√	√
4	Aldiyansyah	√	√	√	√	√
5	Bintang pratama	√	√	√	√	√
6	Cello kavitano	√	√	√	√	√
7	Fauzan ramadan	√	√	√	√	√
8	Dika pratama	√	√	√	√	√
9	Fitria ramadani	√	√	√	√	√
10	Ganda satria	√	√	√	√	√
11	Haniva yuniska	√	√	√	√	√
12	Kevin david	√	√	√	√	√
13	Opik Fahrurrozi	√	√	√	√	√
14	Rayfan ginting	√	√	√	√	√
15	Rizky Barel	√	√	√	√	√
16	Resda Anggreni	√	√	√	√	√
17	Rifky Alhadit	√	√	√	√	√
18	Naufal	√	√	√	√	√
19	Nadia Keysia	√	√	√	√	√
20	Surabina	√	√	√	√	√

## **Skenario Perbaikan Siklus II**

Tujuan perbaikan : Upaya meningkatkan kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran di RA Alkaromah Berasatagi

Siklus ke : II

Hari/Tanggal : Senin, 13 Pebruari 2017 s/d Jumat, 17 Pebruari 2017

Kegiatan pengembangan : Membuat boneka tangan sebagai model pembelajaran agar memotivasi anak melakukan kegiatan

Pengelolaan kelas : Penataan ruangan di tengah ruangan dengan karpet di tepi ruangan pada kegiatan penjelasan (kegiatan anak), anak duduk dikursi (kegiatan inti) dan kegiatan pemeran / umpan balik (kegiatan akhir) duduk di karpet kembali

### Langkah – langkah perbaikan siklus II

1. Guru mengenalkan anak kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran
2. Guru menjelaskan dengan singkat tentang kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran
3. Guru membagi beberapa kelompok
4. Anak mulai mencoba membuat boneka tangan dengan arahan guru
5. Guru memberi arahan bagi anak yang belum bisa membuat boneka tangan
6. Guru menilai hasil karya anak
7. Seluruh hasil karya anak di pamerkan sebagai motivasi

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN  
(RKM)  
SIKLUS II**

No	RKH	Hari	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Akhir
1	I	Senin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum belajar, salam (ask.1)</li> <li>2. Upacara bendera</li> <li>3. Melafalkan surat annashr (pai.14)</li> <li>4. Menceritakan pengalaman anak ketika pergi ke dokter (B.16)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bentuk boneka dokter dari kertas koran (mh.34)</li> <li>2. Mencari jeruk, Dokter mencari jarum suntik (K.12)</li> <li>3. Mencontoh kata “Dokter” (K.42)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendoakan teman yang sakit (ask.55)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>
2	II	Selasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan permainan polisi dan penjahat (mk.16)</li> <li>2. Berbicara yang sopan kepada polisi dengan meminta tolong untuk membantu menyebrang jalan (ask.8)</li> <li>3. Tepuk polisi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menceritakan perbedaan gambar senjata polisi dengan senjata tentara (K.3)</li> <li>2. Membuat bentuk boneka polisi dari kertas koran (mh.34)</li> <li>3. Membuat urutan 1 - 20 gambar topi polisi (k.36)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan 10 malaikat dan tugasnya (pai.5)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa , pulang (ask.2)</li> </ol>
3.	III	Rabu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merayap diatas meja (mk.7)</li> <li>2. Tj tentang apa tugas dari tentara (B.7)</li> <li>3. Melafalkan bacaan tahyat awal (pai.21)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat boneka tentara dari kertas koran (mh.34)</li> <li>2. Mengurutkan gambar senjata tentara dari panjang sampai pendek (K.31)</li> <li>3. Pengenalan huruf “tentara” (K.40)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adap ketika mendengar azan</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>
4.	IV	Kamis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pantonim mencangkul sawah (mk)</li> <li>2. Bercerita membantu ayah bekerja di ladang (ask.20)</li> <li>3. Menyanyi lagu menanam jagung (B.14)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun gambar topi petani dari besar kecil (K.30)</li> <li>2. Membuat bentuk boneka petani dari kertas koran (mh.34)</li> <li>3. Mencari jejak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melafalkan kalimat syahadat dan artinya (pai.16)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>

				“petani pergi kesawah” (K.12)	
5	V	Jumat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bergantung di panjatan (mk.4)</li> <li>2. Bercerita tentang tugas buruh bangunan (B.17)</li> <li>3. Melafalkan doa, bercermin (pai.30)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi tanda = atau ± pada gambar alat – alat bangunan (K.16)</li> <li>2. Membuat bentuk boneka buruh bangunan dari kertas koran (mh.34)</li> <li>3. Meniru pola gambar alat – alat bangunan (K.28)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa alhamdulillah setelah selesai kegiatan (ask.2)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang</li> </ol>

### Hasil Penilaian Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Kegiatan / Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			Mm	Bsh	Bsb
0.1	Perencanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media alat praga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan waktu</li> <li>- Pengaturan kelas</li> <li>- Alat penilaian</li> </ul>		✓  ✓  ✓  ✓ ✓ ✓	
0.3	Pelaksanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik / metode pembelajaran</li> <li>- Kesuain rencana dalam pelaksanaan</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> <li>- Hasil karya anak</li> <li>- Penilaian yang dilakukan terhadap anak</li> </ul>		✓     ✓  ✓ ✓ ✓	✓  ✓

### Daftar Hadir Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Hari				
		1	2	3	4	5
1	Aira Safira	√	√	√	√	√
2	Azra Azeline	√	√	√	√	√
3	Angelina Dwiputri	√	√	√	√	√
4	Aldiyansyah	√	√	√	√	√
5	Bintang pratama	√	√	√	√	√
6	Cello kavitano	√	√	√	√	√
7	Fauzan ramadan	√	√	√	√	√
8	Dika pratama	√	√	√	√	√
9	Fitria ramadani	√	√	√	√	√
10	Ganda satria	√	√	√	√	√
11	Haniva yuniska	√	√	√	√	√
12	Kevin david	√	√	√	√	√
13	Opik Fahrurrozi	√	√	√	√	√
14	Rayfan ginting	√	√	√	√	√
15	Rizky Barel	√	√	√	√	√
16	Resda Anggreni	√	√	√	√	√
17	Rifky Alhadit	√	√	√	√	√
18	Naufal	√	√	√	√	√
19	Nadia Keysia	√	√	√	√	√
20	Surabina	√	√	√	√	√

### **Skenario Perbaikan Siklus III**

Tujuan perbaikan	: Upaya meningkatkan kreativitas anak membuat boneka tangan dari kertas koran di RAAlkaromah Berasatagi
Siklus ke	: III
Hari/Tanggal	: Senin, 6 Maret 2017 s/d Jumat, 10 Maret 2017
Kegiatan pengembangan	: Membuat boneka tangan sebagai model pembelajaran agar memotivasi anak melakukan kegiatan
Pengelolaan kelas	: a. duduk di karpet : kegiatan bernyayi, berceria dan penjelasan kegiatan b. duduk di kursi masing – masing sambil menghadap meja berbentuk susunan klasikal untuk melakukan kegiatan membuat boneka tangan

#### Langkah – langkah perbaikan siklus III

1. Guru mengenal anak kegiatan membuat boneka tangan dari kertas koran
2. Guru memancing minat anak dan memotivasi anak melakukan kegiatan
3. Guru menjelaskan kegiatan dengan alat praga yang telah disediakan
4. Guru membagikan alat atau bahan dan anak melakukan kegiatan membuat boneka tangan sesuai petunjuk
5. Guru berkeliling memperhatikan anak melakukan kegiatan
6. Guru memberikan nilai terhadap hasil karya anak
7. Guru meminta anak untuk menceritakan hasil karya anak dengan singkat
8. Guru memberikan umpan balik terhadap kegiatan dan hasil anak

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN  
(RKM)  
SIKLUS III**

No	RKH	Hari	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Akhir
1	I	Senin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum belajar, salam (ask.1)</li> <li>2. Upacara bendera (ask)</li> <li>3. Tj tentang apa guna telepon (B.7)</li> <li>4. Mengucap salam ketika menelepon (ask.22)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari perbedaan telepon dan handphone (K.3)</li> <li>2. Membuat urutan 1 - 20 dengan gambar telepon (K.36)</li> <li>3. Membuat bentuk telepon dari kertas koran (mh.34)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebut sifat – sifat nabi (pai.6)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>
2	II	Selasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berjalan mundur sambil membawa handphone (mk.2)</li> <li>2. Berbicara yang baik dan sopan dengan orang dewasa ketika menelepon (ask.8)</li> <li>3. Melafalkan insya Allah ketika berjanji (pai.32)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan bunyi suara handphone dari atas, bawah, kanan, kiri, samping (B.8)</li> <li>2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (K.39)</li> <li>3. Membuat bentuk handphone dari kertas koran (mh.34)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucap sajak handphone (B.19)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>
3.	III	Rabu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gerakan bebas dengan musik (mk.11)</li> <li>2. Membedakan gambar anak yang mebiarkan televisi hidup dengan yang tidak (ask.17)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghubungkan gambar dengan tulisan (B.29)</li> <li>2. Mengelompokkan benda yang berbentuk segi empat (k.22)</li> <li>3. Membuat bentuk televisi dari kertas koran (mh.34)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan 6 rukun iman (pai.1)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ol>
4.	IV	Kamis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Senam menurut musik yang didengar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal bilangan 1 – 20</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan nama – nama</li> </ol>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>(mk.14)</li> <li>2. Kusyu disaat belajar (ask.3)</li> <li>3. Membedakan kata, radio,ramai, rasa, raket, radar, dll (B.11)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(K.41)</li> <li>2. Membuat bentuk radio dari kertas koran</li> <li>3. Menghubungkan tulisan dengan gambar (B.32)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nabi (pai.6)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ul>
5	V	Jumat	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Berjalan dengan berjinjit sambil membawa koran di atas kepala (mk.1)</li> <li>2. Melengkapi kalimat, ayah membawa ..... (koran) (B.11)</li> <li>3. Menyebutkan asmaul husna (pai.4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mengukur koran dengan jengkal (jari) (4 – 28)</li> <li>2. Membuat bentuk radio dari kertas koran (mh.34)</li> <li>3. Mengenal huruf surat kabar koran (K.40)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Berani bertanya apa itu koran (ask.59)</li> <li>2. Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>3. Salam, doa, pulang (ask.2)</li> </ul>

### Hasil Penilaian Kegiatan Pembelajaran Siklus III

No	Kegiatan / Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			Mm	Bsh	Bsb
0.1	Perencanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media alat praga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan waktu</li> <li>- Pengaturan kelas</li> <li>- Alat penilaian</li> </ul>		√	√
				√	√
0.3	Pelaksanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik / metode pembelajaran</li> <li>- Kesuain rencana dalam pelaksanaan</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> <li>- Hasil karya anak</li> <li>- Penilaian yang dilakukan terhadap anak</li> </ul>			√
					√
					√
					√
					√

### Daftar Hadir Siswa Pada Siklus III

No	Nama Siswa	Hari				
		1	2	3	4	5
1	Aira Safira	√	√	√	√	√
2	Azra Azeline	√	√	√	√	√
3	Angelina Dwiputri	√	√	√	√	√
4	Aldiyansyah	√	√	√	√	√
5	Bintang pratama	√	√	√	√	√
6	Cello kavitano	√	√	√	√	√
7	Fauzan ramadan	√	√	√	√	√
8	Dika pratama	√	√	√	√	√
9	Fitria ramadani	√	√	√	√	√
10	Ganda satria	√	√	√	√	√
11	Haniva yuniska	√	√	√	√	√
12	Kevin david	√	√	√	√	√
13	Opik Fahrurrozi	√	√	√	√	√
14	Rayfan ginting	√	√	√	√	√
15	Rizky Barel	√	√	√	√	√
16	Resda Anggreni	√	√	√	√	√
17	Rifky Alhadit	√	√	√	√	√
18	Naufal	√	√	√	√	√
19	Nadia Keysia	√	√	√	√	√
20	Surabina	√	√	√	√	√

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
(APKG 1 – PTK 1)**

**Lembar Penilaian  
Kemampuan Merencanakan Pembelajaran  
Pada Siklus I, II Dan III**

<b>Nama</b>	<b>:</b>	<b>Dina Ariani</b>
<b>NPM</b>	<b>:</b>	<b>1301240033</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Pekerjaan</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>:</b>	<b>Senin, 9 Januari 2017 s/d Jumat, 13 Januari 2017</b>
<b>Tempat</b>	<b>:</b>	<b>RA Alkaromah Berastagi</b>
<b>Kelompok Belajar</b>	<b>:</b>	<b>B</b>

<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
<b>A. Menentukan Tema, Indicator, Hasil Belajar serta Mengorganisasikan Materi, Alat dan Sumber</b>	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak – kanak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir A = <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>				
<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
<b>B. Pengorganisasian kegiatan</b>	1	2	3	4	5
1. Mentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Menyusun langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara – cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Rata – rata butir B = <input type="text"/>
<b>C. Melaksanakan Penilaian</b>	
Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir C = <input type="text"/>
<b>D. Tampilan RKH</b>	
1. Kebersihan dan kerapian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
2. Penggunaan bahasa tulis	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir D = <input type="text"/>

Nilai APKG 1

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad}{\quad} = \text{$$

Berastagi, 14 Januari 2017

Penilai 2

(Kalvana Rani, S.Pd, AUD)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
(APKG 2 – PTK 2)**

**Lembar Penilaian**

**Kemampuan Merencanakan Pembelajaran**

**Pada Siklus I, II Dan III**

<b>Nama</b>	<b>:</b>	<b>Dina Ariani</b>
<b>NPM</b>	<b>:</b>	<b>1301240033</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Pekerjaan</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>:</b>	<b>Senin, 9 Januari 2017 s/d Jumat, 13 Januari 2017</b>
<b>Tempat</b>	<b>:</b>	<b>RA Alkaromah Berastagi</b>
<b>Kelompok Belajar</b>	<b>:</b>	<b>B</b>

<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
1. Melaksanakan tugas rutin	<input type="checkbox"/>				
2. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>				
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>				
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok dan klasikal	<input type="checkbox"/>				
6. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>				
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
8. Menggunakan waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>				

	Rata – rata butir A = <input type="text"/>
<b>B. Mengelolah interaksi edukatif</b>	1    2    3    4    5
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
2. Memicu dan memelihara ketertiban anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
4. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
6. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir B = <input type="text"/>
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	
1. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
4. Menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
5. Mengembangkan kecapaian hidup	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
7. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir C = <input type="text"/>
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

	Rata – rata butir D = <input type="text"/>
<b>E. Kesan umum kegiatan pembelajaran</b>	
1. Menguasai substansi	
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
4. Keefektifan pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir E = <input type="text"/>

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APKG 2

$$R = \frac{+ + +}{+} = \text{$$

Berastagi, 11 Maret 2017

Penilai 1

(Herlina Risnawati, S.Ag)

## Lembar Refleksi

### Setelah Melakukan Pembelajaran Siklus I

Nama : DINA ARIANI  
NPM : 1301240033  
Fakultas : Agama Islam  
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### A. Refleksi Komponen Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang Saya tentukan ?  
*Ya. Akan tetapi belum terlaksana dengan maksimal.*  
Hal ini terjadi karena  
*Penjelasan yang saya berikan kurang dimengerti anak.*
2. Apakah media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?  
*Ya. Akan tetapi belum dapat membangkitkan minat anak.*  
Hal ini terjadi karena  
*Saya belum mengetahui latar belakang anak sering mengalami kesulitan belajar, sehingga kegiatan tidak berjalan dengan lancar.*
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?  
*Ya. Sesuai*  
Hal ini terjadi karena  
*Saya menggunakan media yang sangat dekat dengan kesehatan akan minat anak.*
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ?  
*Anak kurang bersemangat dan berminat dalam melakukan kegiatan.*
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?  
*Ya. Sesuai.*  
Hal ini terjadi karena

*Saya menyiapkan alat penilaian yang mudah digunakan dan sesuai dengan perkembangan anak.*

## **B. Refleksi proses kegiatan pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun ?

*Ya. Kegiatan dilakukan sesuai RKH.*

Hal ini terjadi karena

*Sebelum melaksanakan kegiatan saya menyiapkan RKH sesuai tema dan sebagai pedoman pembelajaran*

2. Apakah tindakan – tindakan saya dalam melaksanakan kegiatan ini pembelajaran (pengurusan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?

*Penataan kegiatan kurang baik. Dalam hal ini penggunaan waktu belum efektif, penjelasan yang diberikan belum dapat dimengerti anak dan saya belum memahami secara keseluruhan latar belakang anak yang mengalami kesulitan belajar.*

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?

*Kurang persiapan didalam menunjukkan kegiatan yang mudah dan tersulit.*

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?

*Sebelum melaksanakan penelitian saya harus mengetahui latar belakang anak yang mengalami kesulitan belajar harus lebih aktif lagi dalam memberikan media pembelajaran dan penggunaan waktu lagi.*

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ?

*Saya menyusun RKH sesuai indikator dan melaksanakan kegiatan sesuai dengan RKH yang telah disusun.*

6. Apakah penyebab saya dalam merancang pembelajaran ?

*Karena saya menyusun kegiatan pembelajaran sesuai indikator yang ada pada kurikulum.*

7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?

*Karena saya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RKH yang telah disiapkan.*

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

*Anak – anak sangat antusias mengerjakan tugas yang diberikan.*

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

*Ya. Saya harus bertanggung jawab didalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar.*

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

*Anak – anak terlihat senang dan bersemangat.*

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

*Ya. Karena saya menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan anak sampai anak memahami.*

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

*Anak – anak terlihat senang dan bangga terhadap penilaian yang saya berikan.*

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

*Ya. Sesuai dengan indikator.*

Hal ini karena

*Penilaian yang saya berikan dirancang sesuai kegiatan dan indikator yang ada pada RKH yang disusun.*

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

*Belum mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan masih ada kelemahan – kelemahan yang terjadi pada saat dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran.*

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

*Waktu yang digunakan belum efektif.*

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penugasan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

*Ya.*

Hal ini terjadi karena

*Dalam kegiatan penutup selalu mengulang dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.*

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Senin, 9 Januari 2017

Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Buah  
 Spesifik : Jeruk

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam, doa Upacara bendera	Bendera	Observasi	Satria **** Opik *
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Berjalan maju pada garis lurus berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berjinit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (MK.1)	Berjalan diatas papan titian sambil membawa jeruk diatas kepala	Papan titian, jeruk	Unjuk kerja	Raihan **** Aldi *
Komunifitf	Realistis	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, diamana, bagaimana (B.7)	Tanya tentang macam – macam buah jeruk		Percakapan	Rara **** Kevin *
Tanggung jawab	Mandiri	Meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan (K.42)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Mencontoh kata jeruk	Buku tulis, pensil	Penugasan	Satria **** Aldi *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas dan kain perca, kardus dll (MH.34)	Membuat bentuk jeruk dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rara **** Azra *

Tanggung jawab	Mandiri	Menyebut urutan bilangan 1 – 20 (K..41)	Menyebut urutan bilangan 1 – 20 dengan gambar jeruk	Gambar jeruk	Penugasan	Satria ***** Aldi *
Religius	Mandiri	Melafaskan doa sehari – hari (Pai.30)	<p>3. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan</li> <li>- Bermain di halaman</li> </ul> <p>4. Kegiatan akhir ± 30 menit</p> <p>Melafaskan doa melihat buah yang banyak</p> <p>Diskusi kegiatan hari ini</p> <p>Salam doa, pulang</p>	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Observasi	Satria ***** Aldi *

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Selasa, 10 Januari 2017

Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Buah  
 Spesifik : Stroberi

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Melakukan pantonim (MK)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Pantomim memetik stroberi		Unjuk kerja	Rara **** Fauzan *
Komunikatif	Realistis	Menirukan kembali 4 – 5 urutan kata (B.2)	Meniru kata buah stroberi rasanya asam		Observasi	Satria *** Aldi *
Realistis	Mandiri	Terbiasa mengucapkan terimakasih (ASK.24)	Terbiasa mengucapkan terimakasih ketika di beri teman buah stroberi		Observasi	Nurfa **** Aldi *
Tanggung jawab	Kreatif	Menyusun benda dari besar kecil atau sebaliknya (k.30)	Menyusun gambar stroberi dari besar kecil	Gambar stroberi	Penugasan	Satria **** Kevin *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagi bentuk dari daun kertas kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk stroberi dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rara ****

Rasa ingin tau	Mandiri	Menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama (mis : bola, buku, baju dll) (b.28)	Menyebut kata – kata : stroberi, susu, sakit, sisir, suap , sama dst  3. Istirahat ± 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman	Kertas huruf  Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Penugasan	Aldi *  Satria **** Kiki *
Religius	Realistis	Menyebutkan beberapa ciptaan Allah (pai.3)	4. Kegiatan akhir ± 30 menit Menyebutkan 5 buah ciptaan Allah  Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang		Observasi	Satria **** Aldi *

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B

Semester : Genap

Hari/Tanggal : Rabu, 11 Januari 2017

Tema : Tanaman

Sub Tema : Tanaman Buah

Spesifik : Pisang

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Senam fantasi bentuk meniru berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (mk.12)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Senam fantasi meniru gerakan pohon pisang tertiuip angin	Puzzle	Unjuk kerja	Satria ****
Komunikatif	Realistis	Bercerita tentang gambar yang disediakan (b.14)	Bercerita tentang kegunaan pohon pisang		Percakapan	Aldi * Rehan **** Bintang *
Religius	Mandiri	Menghafalkan beberapa surat pendek dalam alquran (pai.14)	Melapaskan surat alahab		Observasi	Barel **** Kevin *
Tanggung jawab	Realistis	Menyusun kepingan puzzel menjadi bentuk utuh (lebih 8 kepingan) (k.13)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Menyusun puzzel menjadi bentuk pisang		Hasil kerja	Rehan **** Ali *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari kertas daun kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk pohon pisang dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Satria **** Kevin *

Rasa ingin tau	Mandiri	Menghubungkan gambar benda dengan kata – kata (b.29)	Menghubungkan gambar pisang dengan tulisannya	Gambar, kertas huruf	Penugasan	Satria **** Revan *
Komunikatif	Realistis	Menunjukkan perbuatan – perbuatan yang benar dan yang salah (ask.18)	<p>3. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan</li> <li>- Bermain di halaman</li> </ul> <p>4. Kegiatan akhir ± 30 menit</p> <p>Menunjukkan perbuatan anak yang membuang kulit pisang sembarangan dengan yang tidak</p> <p>Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang</p>	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Observasi	Satria **** Naufal *

Diketahui  
KA RA Alkaramah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Kamis, 12 Januari 2017

Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Buah  
 Spesifik : Jambu

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Merangkak dan merayap dengan berbagai variasi (mk.7)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Merayap diatas meja sambil mengambil buah jambu	Meja, buah jambu	Unjuk kerja	Satria ****
Religius	Mandiri	Melafaskan kalimat thoyyibah (pai.32)	Melfaskan subhanallah ketiak melihat buah jambu yang banyak		Observasi	Opik * Satri ****
Kerja keras	Mandiri	Melakukan 3 – 5 perintah cara berurutan dengan benar (b.1)	Melakukan perintah : tolong ambilkan buah jambu itu berikan kepada ibu, silakan duduk		Penugasan	Revan * Satri **** Bintang *
Tanggung jawab	Rasa ingin tau	Menjukkan kejanggalan suatu gambar (k.14)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Mencari kejanggalan pada pohon jambu	Gambar pohon jambu	Penugasan	Satria **** Kevin *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari kertas daun kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk pohon jambu dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Satria ****

Tanggung jawab	Mandiri	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama (k.16)	Membuat tanda = atau $\neq$ pada gambar jambu  3. Istirahat $\pm$ 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman	Buku tulis, pensil  Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Penugasan	Kevin * Satria **** Revan *
Religius	Mandiri	Terbiasa menjawab salah (ask.23)	4. Kegiatan akhir $\pm$ 30 menit Terbiasa menjawab salah ketika guru mengucapkan salam  Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang		Observasi	Nurfa **** Revan *

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Jumat , 13 Januari 2017

Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Buah  
 Spesifik : Durian

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Berlari, melompat (mk.6)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Berlari sambil melompat sambil mengambil huruf D U R I A N	Kertas huruf	Unjuk kerja	Satria ****
Rasa ingin tau	Mandiri	Mengenal perbedaan kasar halus, berat ringan, panjang pendek, banyak sedikit (k.17)	Mengenal perbedaan kasar halus : kulit durian dan kulit jeruk	Kulit durian, kulit jeruk	Peugasan	Aldi * Rara **** Kevin *
Religius	Mandiri	Menghafalkan beberapa hadis sederhana (pai.15)	Melafakan hadis bersyukur		Observasi	Satria* **** Revan *
Rasa ingin tau	Tanggung jawab	Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut (b.23)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Menceritakan gambar ayah panen durian dengan memberi nomor 1 – 4	Gambar seri, pensil	Penugasan	Rara **** Kevin *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari kertas daun kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk pohon durian dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Satria ****

Tanggung jawab	Mandiri	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (k.24)	Memasangkan gambar durian dengan bayangannya  3. Istirahat ± 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman	Gambar  Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Penugasan	Kevin * Satria **** Aldi *
Religius	Realistis	Terbisa membaca doa sesudah kegiatan (ask.2)	4. Kegiatan akhir ± 30 menit Melafaskan doa selesai belajar  Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang		Observasi	Rara **** Aldi *

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
(APKG 1 – PTK 1)**

**Lembar Penilaian  
Kemampuan Merencanakan Pembelajaran  
Pada Siklus I, II Dan III**

<b>Nama</b>	<b>:</b>	<b>Dina Ariani</b>
<b>NPM</b>	<b>:</b>	<b>1301240033</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Pekerjaan</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>:</b>	<b>Senin, 9 Januari 2017 s/d Jumat, 13 Januari 2017</b>
<b>Tempat</b>	<b>:</b>	<b>RA Alkaromah Berastagi</b>
<b>Kelompok Belajar</b>	<b>:</b>	<b>B</b>

INDIKATOR	NILAI				
<b>F. Menentukan Tema, Indicator, Hasil Belajar serta Mengorganisasikan Materi, Alat dan Sumber</b>	1	2	3	4	5
5. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak – kanak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir A = <input type="text"/>				
INDIKATOR	NILAI				
<b>G. Pengorganisasian kegiatan</b>	1	2	3	4	5
5. Mentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Menyusun langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Menentukan cara – cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Rata – rata butir B = <input type="text"/>
<b>H. Melaksanakan Penilaian</b>	
Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir C = <input type="text"/>
<b>I. Tampilan RKH</b>	
3. Kebersihan dan kerapian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
4. Penggunaan bahasa tulis	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir D = <input type="text"/>

Nilai APKG 1

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad}{\quad} = \text{$$

Berastagi, 14 Januari 2017

Penilai 2

(Kalvana Rani, S.Pd, AUD)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
(APKG 2 – PTK 2)**

**Lembar Penilaian**

**Kemampuan Merencanakan Pembelajaran**

**Pada Siklus I, II Dan III**

<b>Nama</b>	<b>:</b>	<b>Dina Ariani</b>
<b>NPM</b>	<b>:</b>	<b>1301240033</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Pekerjaan</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>:</b>	<b>Senin, 9 Januari 2017 s/d Jumat, 13 Januari 2017</b>
<b>Tempat</b>	<b>:</b>	<b>RA Alkaromah Berastagi</b>
<b>Kelompok Belajar</b>	<b>:</b>	<b>B</b>

<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
10. Melaksanakan tugas rutin	<input type="checkbox"/>				
11. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
12. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>				
13. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>				
14. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok dan klasikal	<input type="checkbox"/>				
15. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>				
16. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
17. Menggunakan waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
18. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>				

	Rata – rata butir A = <input type="text"/>
<b>B. Mengelolah interaksi edukatif</b>	1    2    3    4    5
8. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
9. Memicu dan memelihara ketertiban anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
10. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
11. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
12. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
13. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir B = <input type="text"/>
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	
6. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
7. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
8. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
9. Menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
10. Mengembangkan kecapaian hidup	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
14. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir C = <input type="text"/>
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	
3. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
4. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

	Rata – rata butir D = <input type="text"/>
<b>J. Kesan umum kegiatan pembelajaran</b>	
5. Menguasai substansi	
6. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	
7. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
8. Keefektifan pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir E = <input type="text"/>

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APKG 2

$$R = \frac{+ + +}{+} = \text{$$

Berastagi, 11 Maret 2017

Penilai 1

(Herlina Risnawati, S.Ag)

Kelompok : B

Semester : Genap

Hari/Tanggal : Senin , 13 Februari 2017

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Profesi

Spesifik : Dokter

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Mengikuti peraturan (ask)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Upacara bendera	Bendera	Observasi	Satria **** Kevin *
Religius	Mandiri	Melaflalkan beberapa surat pendek dalam alquran (pai.14)	Melaflaskan surat annsah		Observasi	Satria **** Revan *
Komunikatif	Realisitis	Menceritakan pengalaman/ kejadian secara sederhana (b.16)	Bercerita tentang pengalaman ketika pergi ke dokter		Percakapan	Rara **** Kevin *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, kain perca kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk boneka dokter dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Satria **** Opik *
Kerja keras	Mandiri	Mengerjakan puzzle (mecari jejak) yang lebih komplek (3 – 9) jalan (kog.12)	Mencari jejak, dokter mencari jarum suntik	Gambar pensil	Penugasan	Rara ****

Tanggung jawab	Kerja keras	Meniru berbagai lambang huruf vokal dan kosonan (kog.42)	Mencontoh kata dokter  3. Istirahat ± 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman  4. Kegiatan akhir ± 30 menit Medoakan teman yang sakit	Buku tulis, pensil  Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Penugasan	Kevin * Rara **** Aldi *
Religius	Realistis	Mendokan teman yang sakit (ask.55)			Observasi	Nurfa **** Opik *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Selasa , 14 Februari 2017

Tema : Pekerjaan  
 Sub Tema : Profesi  
 Spesifik : Polisi

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Melakukan permainan fisik misalya petak umpet, tikus dan kucing (mk.6)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Melakukan permainan polisi dan penjahat	Bendera	Unjuk kerja	Satria **** Barel *
Bersahabat	Berorientasi pada tindakan	Berbicara yang baik dan sopan dengan orang lain (ask.8)	Berbicara yang sopan kepada polisi dengan meminta tolong untuk membantu menyebrang jalan		Observasi	Rara **** Revan *
Religius	Realistis	Tepuk pola (B...)	Tepuk polisi		Observasi	Rara **** Aldi *
Tanggung jawab	Rasa ingin tau	Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda (kog.3)	Menceritakan perbedaan gambar senjata polisi dan senjata tentara	Gambar	Penugasan	Satria **** Revan *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat boneka polisi dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rara ****

Tanggung jawab	Mandiri	Membuat urutan bilangan 1 – 20 dengan benda (kog.36)	Membuat urutan 1 – 20 gambar topi polisi	Gambar	Penugasan	Revan * Rara **** Bintang *
Religius	Realistis	Menyebutkan 10 malaikat tugasnya (pai.5)	<p>3. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan</li> <li>- Bermain di halaman</li> </ul> <p>4. Kegiatan akhir ± 30 menit Menyebutkan 10 malaikat dan tugasnya</p>	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Observasi	Rehan **** Barel *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Rabu , 15 Februari 2017

Tema : Pekerjaan  
 Sub Tema : Profesi  
 Spesifik : Tentara

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi (mk.7)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Merayap diatas meja	Meja	Unjuk kerja	Satria **** Kevin *
Komunikatif Religius	Realistis	Menggunakan pertanyaan apa, mengapa, dimana dan bagaimana (b.7) Melafalkan beberapa bacaan dalam sholat (pai.21)	Tj. Tentang tugas dari tentara Melafalkan bacaan tahyatawal		Percakapan Observasi	Revan * Rara **** bintang *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Membuat boneka tentara dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rara **** Kevin *
Tanggung	Mandiri	Menyusun benda dari panjang – pendek atau sebaliknya (kog.31)	Menyusun gambar senjata tentara dari panjang – pendek	Gambar pensil	Penugasan	Satria **** Anggre *

Rasa ingin tau	Tanggung jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (k.40)	Pengenalan huruf tentara	Kertas huruf	Penugasan	Satria **** Aldi *
Religius	Realistis	Adap mendengar azan dan ijomah (ask.4)	3. Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan</li> <li>- Bermain di halaman</li> </ul> 4. Kegiatan akhir ± 30 menit Adap ketika mendengar azan	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Observasi	Rehan **** Barel *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Kamis , 16 Februari 2017

Tema : Pekerjaan  
 Sub Tema : Pekerjaan Didarat  
 Spesifik : Petani

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Melakukan pantomin (mk)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Pantomim petani mencangkul sawah		Unjuk kerja	Satria **** Kevin *
Kerja keras	Bersahabat	Suka tolong menolong (ask.28)	Bercerita membantu ayah kerja di ladang		Percakapan	Rehan **** Aldi *
Religius	Mandiri	Menyanyi lebih dari 20 lagu anak (b.15)	Menyanyi lagu menanam jagung		Observasi	Rehan **** Opik *
Tanggung jawab	Mandiri	Menyusun benda dari besar kecil dan sebaliknya (k.30)	Menyusun gambar topi petani dari besar kecil	Gambar	Penugasan	Satria **** Kevin *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk boneka petani dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Satria **** Adzra *

Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk boneka petani dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Satria **** Adzra *
Kerja keras	Tanggung jawab	Mengerjakan (mencari jejak) yang lebih komplit ( 3-4 ) dan (k.12)	Mencari jejak petani mencari topi petani  3. Istirahat ± 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman	Gambar pensil  Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Penugasan	Rara **** Revan *
Religius	Realistis	Mengucapkan kalimat syahdat serta artinya (pai.16)	4. Kegiatan akhir ± 30 menit Melafalkan kalimat syahadat dan artinya		Observasi	Rara **** Revan *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Jumat , 17 Februari 2017

Tema : Pekerjaan  
 Sub Tema : Pekerjaan Didarat  
 Spesifik : Buruh Bangunan

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Memanjat, bergantung dan berayun (mk.4)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Bergantung di panjatan	Panjatan	Unjuk kerja	Satria **** Revan *
Komunikatif	Realistis	Memberikan keterangan tetang satu hal (b.17)	Bercerita tentang tugas buruh bangunan		Percakapan	Satira **** Barel * Rara** ** Kevin *
Religius		Melafalkan beberapa doa sehari – hari (pai.30)	Melafaskan doa bercermin		Observasi	
Tanggung jawab	Mandiri	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit (k.16)	Meberi tanda = atau ± pada gambar alat – alat bangunan	Buku tulis, pensil	Penugasan	Satria **** Kevin *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk boneka buruh bangunan dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rara ****

Tanggung jawab	Mandiri	Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda (k.28)	Meniru pola gambar alat – alat bangunan	Gambar	Penugasan	Nadia * Satria **** Revan *
Religius	Realistis	Terbiasa membaca doa selesai kegiatan (ask.2)	<p>3. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan</li> <li>- Bermain di halaman</li> </ul> <p>4. Kegiatan akhir ± 30 menit</p> <p>Membaca doa Alhamdulillah setelah selesai kegiatan</p>	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Observasi	Satria **** Barel *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

## Lembar Refleksi

### Setelah Melakukan Pembelajaran Siklus II

Nama : DINA ARIANI  
NPM : 1301240033  
Fakultas : Agama Islam  
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### A. Refleksi Komponen Pembelajaran

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

*Ya. Sesuai*

Hal ini terjadi

*Karena saya telah mempedomani kurikulum*

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

*Ya. Sesuai*

Hal ini terjadi

*Karena materi yang saya sajikan sesuai dengan usia dan kebutuhan anak.*

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

*Ya. Sesuai.*

Hal ini terjadi karena

*Media pembelajaran yang saya gunakan disesuaikan dengan indikator yang ada.*

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

Anak – anak terlihat sangat tertarik dengan metode yang saya gunakan.

*Hal ini terjadi karena tingkat kemampuan cara yang berbeda – beda.*

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

*Ya. Sesuai*

Hal ini terjadi karena

*Alat penilaian yang saya gunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.*

## **B. Refleksi proses kegiatan pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun ?

*Ya. Sesuai.*

Hal ini terjadi karena

*Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya telah menyusun RKH sesuai tema.*

2. Apakah tindakan – tindakan saya dalam melaksanakan kegiatan ini pembelajaran (pengurusan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?

*Penataan kegiatan*

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?

*Kurang persiapan didalam menentukan kegiatan yang mudah dan tersulit.*

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?

*Dengan lebih mempersiapkan perlengkapan dan media lebih tepat.*

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ?

*Saya terlebih dahulu mempelajari dan mempersiapkan tema yang akan saya sampaikan.*

6. Apakah penyebab saya dalam merancang pembelajaran ?

*Karena saya menggunakan media yang tepat.*

7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?

*Karena saya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RKH yang telah dipersiapkan.*

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

*Anak – anak sangat senang dengan media yang digunakan.*

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

*Ya. Karena saya menguasai alat penilaian dan alat pengumpulan data dan dapat mengambil keputusan dan tindakan.*

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

*Anak – anak sudah termotivasi dan bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran.*

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

*Ya. Dapat karena bahan sesuai dengan yang diharapkan.*

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

*Reaksi anak cukup baik dan sedikit mengalami peningkatan dalam hal tindakan belajar.*

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

*Ya. Sesuai dengan indikator*

*Penilaian sesuai dengan tingkat kemampuan anak untuk mencapai indikator.*

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

*Belum mencapai keseluruhan.*

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

*Belum sempurna karena adanya hal yang tidak terduga dan yang terjadi.*

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

*Ya. Dapat*

*Hal ini terjadi karena Kegiatan penutup merupakan rangkuman kegiatan satu hari mulai awal sampai akhir.*

Kelompok : B

Semester : Genap

Hari/Tanggal : Senin , 6 Maret 2017

Tema : Alat Komunikasi

Sub Tema : Alat Komunikasi (Audio)

Spesifik : Telepon

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Mengikuti peraturan (ask)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Uapara benderas	Bendera	Observasi	Satria **** Barel *
Komunikatif	Realistis	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana dan bagaimana (b.7)	Tj. Tentang apa guna telepon ?		Percakapan	Rehan **** Opik *
Religius		Terbisa mengucapkan salam (ask.22)	Mengucap salam ketika menelpon		Observasi	Satri **** Revan *
Rasa ingin tau	Mandiri	Menyebutkan dan meceritakan perbedaan 2 buah benda (k.3)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Mecari perbedaan telepon dan Hanpon	Gambar	Penugasan	Satria **** Bintang *
Tanggung jawab	Mandiri	Membuat urutan bilangan 1 – 20 dengan benda – benda (k.36)	Membuat urutan 1 – 20 dengan gambar telepon	Gambar pensil	Penugasan	Rara **** Kevin *

Kreatif	Mandiri	Membuat bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk telepon dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rara **** Opik *
Religius		Menyebutkan tugas dan sifat para nabi dan rasul (pai.6)	3. Istirahat ± 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman  4. Kegiatan akhir ± 30 menit Menyebut sifat – sifat para nabi	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Observasi	Rara **** anggre *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B

Semester : Genap

Hari/Tanggal : Selasa, 7 Maret 2017

Tema : Alat Komunikasi

Sub Tema : Alat Komunikasi (Audio)

Spesifik : Hanpon

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2 – 3 m sambil membawa beban (mk.2)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Berjalan sambil membawa Hanpon	Hanpon	Unjuk kerja	Rara **** Revan *
Religius	Berhasabat	Berbicara yang baik dan sopan degan orang dewasa (ask.8)	Berbicara yang baik dan sopan dengan orang dewasa ketika menelpon		Observasi	Satria **** Barel *
Religius		Menghafal dan mempraktekan kalimat thuyyibah (pai.32)	Melafalkan insya Allah ketika berjanji		Observasi	Rara **** Edzra *
Rasa ingin tau	Mandiri	Menyebutkan bunyi / suara tertentu (b.8)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Menyebutkan bunyi suara Hanpon dari atas, bawah, kanan, kiri, samping	Hanpon	Penugasan	Rara **** Opik *
Tanggung jawab	Mandiri	Mencocokkan bilangan dengan lambang bialangan (k.39)	Mencocok bilangan dengan lambang bilangan	Buku tulis, pensil	Penugasan	Rehain **** Kevin

Kreatif	Mandiri	Membuat bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk Hanpon dari kertas koran  3. Istirahat ± 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman	Kertas koran  Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Hasil karya	* Satria **** Nurfa *
Religius	Mandiri	Membuat sajak sederhana (b.19)	4. Kegiatan akhir ± 30 menit Mengucap sajak Hanpon Hanpon ku berwarna merah Selalu ku bawa kemana – mana Titut begitu bunyinya Itu tandanya ada berita		Observasi	Rara **** Bintang *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Rabu , 8 Maret 2017

Tema : Alat Komunikasi  
 Sub Tema : Alat Komunikasi (Audio)  
 Spesifik : Radio

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Menari / senam menurut musik yang didengar (mk.19)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Senam menurut musik yang didengar	Radio tape	Unjuk kerja	Rara **** Fauzan *
Religius	Mandiri	Berlatih kussyu dalam berdoa (ask.3)	Kussyu disaat berdoa		Observasi	Satria **** Aldi *
Religius	Realistis	Membedakan kata – kata yang mempuyai awal yang sama (misalnya kali – kali) dan suku kata akhir yang sama (misalnya sama – sama) dll (b.11)	Membedakan kata radio, ramai, raket, radar dll	Kertas huruf	Observasi	Barel **** Opik *
Tanggung jawab	Mandiri	Mengenal lambang bilangan 1 – 20 (k.41)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Mengenal bilangan 1 – 20	Kertas angka	Penugasan	Nadia **** Kevin *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk radio dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rehain ****

Tanggung jawab	Mandiri	Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (b.32)	Menghubungkan tulisan dengan gambar  3. Istirahat ± 30 menit - Berdoa makan - Cuci tangan - Makan - Bermain di halaman  4. Kegiatan akhir ± 30 menit Menyebutkan nama – nama nabi	Gambar pensil  Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Penugasan	Revan * Rehan **** Fitri *
Religius	Mandiri	Menyebutkan beberapa nama nabi dan rasul Allah (pai.6)			Observasi	Rara **** Bintang *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

(Herlina Risnawati, S.Ag)

Mahasiswa

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Kamis , 9 Maret 2017

Tema : Alat Komunikasi  
 Sub Tema : Alat Komunikasi (Visual)  
 Spesifik : Televisi

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Gerakan bebas dengan irama musik (mk.11)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Gerakan bebas dengan musik	Tape CD	Unjuk kerja	Rara ****
Rasa ingin tau	Tanggung jawab	Membedakan nama yang benar dan salah pada suatu persoalan (ask.17)	Membedakan gambar anak yang membicarakan televisi hidup dengan yang tidak	Gambar	Observasi	Aldi * Rehan **** Kevin *
Tanggung jawab	Mandiri	Menghubungkan gambar / benda dengan kata (b.29)	2. Kegiatan inti ± 60 menit Menghubungkan gambar dengan tulisan	Gambar pensil	Penugasan	Rara **** Revan *
Rasa ingin tau	Kerja keras	Mengelompokkan benda 3 dimensi (benda sebenarnya) yang berbentuk geometri lingkaran segi empat, segi tiga (k.22)	Mengelompokkan benda yang berbentuk segi empat	Bciok	Penugasan	Satri **** Nadia *
Kreatif	Mandiri	Membuat bentuk dari daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk televisi dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Rara ****

Religius	Menyebutkan 6 rukun imam	3. Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan</li> <li>- Bermain di halaman</li> </ul> 4. Kegiatan akhir ± 30 menit Menyebutkan 6 rukun iman	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Observasi	Revan *  Rehan **** Barel *
		Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

Kelompok : B  
 Semester : Genap  
 Hari/Tanggal : Jumat , 10 Maret 2017

Tema : Alat Komunikasi  
 Sub Tema : Alat Komunikasi (Visual)  
 Spesifik : Surat Kabar (Koran)

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Kerja keras	Berani mengambil resiko	Berjalan menuju pada garis lurus, berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit, sambil membawa beban (mk.1)	1. Kegiatan awal ± 30 menit Salam doa Berjalan dengan berjinjit sambil membawa koran diatas kepala	Koran	Unjuk kerja	Rehan **** Opik *
Komunikatif	Realistis	Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru misalnya kemarin ibu pergi ke ..... (b.20)	Melengkapi kalimat ayah membaca .... (koran)		Observasi	Satria **** Kevin *
Religius	Mandiri	Menyebutkan asmaul husna (pai.4)	Menyebutkan asmaul husna		Observasi	Rara ****
Kerja keras	Tanggung jawab	Mengukur panjang dengan langkah jengkal, lidi, ranting, pengaris, meteran dll	Mengukur koran dengan jengkal (jari)	Jari	Penugasan	Rara **** Rvan *
Kreatif	Mandiri	Membuat berbagai bentuk dengan daun, kertas, kain perca dan kardus dll (mh.34)	Membuat bentuk boneka dari kertas koran	Kertas koran	Hasil karya	Satria **** Fitri *

Tanggung jawab	Mandiri	Pengenalan huruf vokal dan konsonan	Mengenal huruf surat kabar, koran	Kertas huruf	Penugasan	Berel **** Kiki *
Komunikatif	Realistis	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (ask.59)	3. Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan</li> <li>- Bermain di halaman</li> </ul> 4. Kegiatan akhir ± 30 menit Berani bertanya itu koran ?	Air, serbet Bekal anak Alat permainan	Percakapan	Rara **** Anggre *
			Diskusi kegiatan hari ini Salam doa, pulang			

Diketahui  
KA RA Alkaromah Berastagi

Mahasiswa

(Herlina Risnawati, S.Ag)

(Dina Ariani)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
(APKG 1 – PTK 1)**

**Lembar Penilaian  
Kemampuan Merencanakan Pembelajaran  
Pada Siklus I, II Dan III**

<b>Nama</b>	<b>:</b>	<b>Dina Ariani</b>
<b>NPM</b>	<b>:</b>	<b>1301240033</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Pekerjaan</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>:</b>	<b>Senin, 9 Januari 2017 s/d Jumat, 13 Januari 2017</b>
<b>Tempat</b>	<b>:</b>	<b>RA Alkaromah Berastagi</b>
<b>Kelompok Belajar</b>	<b>:</b>	<b>B</b>

<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
<b>K. Menentukan Tema, Indicator, Hasil Belajar serta Mengorganisasikan Materi, Alat dan Sumber</b>	1	2	3	4	5
9. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum taman kanak – kanak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir A = <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>				
<b>INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>				
<b>L. Pengorganisasian kegiatan</b>	1	2	3	4	5
9. Mentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Menyusun langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Menentukan cara – cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Rata – rata butir B = <input type="text"/>
<b>M. Melaksanakan Penilaian</b>	
Menentukan prosedur dan jenis penilaian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir C = <input type="text"/>
<b>N. Tampilan RKH</b>	
5. Kebersihan dan kerapian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
6. Penggunaan bahasa tulis	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir D = <input type="text"/>

Nilai APKG 1

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad}{\quad} = \text{$$

Berastagi, 14 Januari 2017

Penilai 2

(Kalvana Rani, S.Pd, AUD)

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
(APKG 2 – PTK 2)**

**Lembar Penilaian**

**Kemampuan Merencanakan Pembelajaran**

**Pada Siklus I, II Dan III**

<b>Nama</b>	<b>:</b>	<b>Dina Ariani</b>
<b>NPM</b>	<b>:</b>	<b>1301240033</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Pekerjaan</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>:</b>	<b>Senin, 9 Januari 2017 s/d Jumat, 13 Januari 2017</b>
<b>Tempat</b>	<b>:</b>	<b>RA Alkaromah Berastagi</b>
<b>Kelompok Belajar</b>	<b>:</b>	<b>B</b>

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
<b>A. Melakukan kegiatan pembelajaran</b>					
19. Melaksanakan tugas rutin	<input type="checkbox"/>				
20. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
21. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>				
22. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>				
23. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok dan klasikal	<input type="checkbox"/>				
24. Menggunakan sumber belajar	<input type="checkbox"/>				
25. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
26. Menggunakan waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>				
27. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>				

	Rata – rata butir A = <input type="text"/>
<b>B. Mengelolah interaksi edukatif</b>	1    2    3    4    5
15. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
16. Memicu dan memelihara ketertiban anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
17. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
18. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
19. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
20. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir B = <input type="text"/>
<b>C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran</b>	
11. Menggunakan pendekatan tematik	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
12. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
13. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
14. Menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
15. Mengembangkan kecapaian hidup	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
21. Membantu menumbuhkan kesadaran diri anak	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir C = <input type="text"/>
<b>D. Melaksanakan penilaian</b>	
5. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
6. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

	Rata – rata butir D = <input type="text"/>
<b>O. Kesan umum kegiatan pembelajaran</b>	
9. Menguasai substansi	
10. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	
11. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
12. Keefektifan pembelajaran	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Rata – rata butir E = <input type="text"/>

Catatan singkat penilaian tentang kekuatan dan kelebihan kemampuan mengajar guru, serta saran perbaikan

Nilai APKG 2

$$R = \frac{+ + +}{+} = \text{$$

Berastagi, 11 Maret 2017

Penilai 1

(Herlina Risnawati, S.Ag)

## Lembar Refleksi

### Setelah Melakukan Pembelajaran Siklus III

Nama : DINA ARIANI  
NPM : 1301240033  
Fakultas : Agama Islam  
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

#### A. Refleksi Komponen Pembelajaran

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

*Ya. Sudah terlaksana dengan maksimal.*

Hal ini terjadi karena

*Penjelasan yang saya berikan mengenai kegiatan sudah dapat dimengerti anak.*

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

*Ya. Dapat membangkitkan minat anak.*

Hal ini terjadi karena

*Saya telah mengetahui latar belakang anak yang mengalami kesulitan belajar sehingga kegiatan berjalan dengan lancar.*

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

*Ya. Sesuai dengan indikator.*

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

*Anak bersemangat dan berminat dalam melakukan kegiatan.*

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

*Ya. Sesuai*

Hal ini terjadi karena

*Saya menyiapkan alat penilaian yang mudah digunakan dan sesuai tingkat perkembangan anak.*

## **B. Refleksi proses kegiatan pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun ?

*Ya. Kegiatan dilakukan sesuai RKH*

Hal ini terjadi karena

*Sebelum melaksanakan tindakan saya menyiapkan RKH sesuai tema dan sebagai pedoman pembelajaran.*

2. Apakah tindakan – tindakan saya dalam melaksanakan kegiatan ini pembelajaran (pengurusan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?

*Secara keseluruhan sudah baik tetapi harus ditingkatkan lagi.*

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?

*Karena metode dan media yang saya gunakan kurang bervariasi untuk lebih memotivasi anak.*

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?

*Sebelum melaksanakan penelitian saya harus menyiapkan segala sesuatu yang digunakan secara lebih matang.*

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ?

*Saya menyusun RKH sesuai indikator dan melaksanakan kegiatan sesuai RKH yang telah disusun.*

6. Apakah penyebab saya dalam merancang pembelajaran ?

*Kekuatan saya menyusun kegiatan pembelajaran sesuai indikator yang ada pada kurikulum.*

7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?

*Karena saya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RKH yang telah disiapkan.*

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

*Anak sangat senang dengan media yang digunakan karena mereka dapat melihat objek yang tidak dapat diaplikasikan dikelas secara lebih menarik.*

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

*Ya. Karena mempunyai alat penilaian dan alat pengumpulan data yang menjadi alasan saya mengambil keputusan dan tindakan.*

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

*Anak sangat senang dan bersemangat dalam melakukan kegiatan.*

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

*Ya. Sesuai yang diharapkan.*

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

*Reaksi anak baik dan mengalami peningkatan dalam hal keaktifan belajar.*

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

*Ya. Sesuai dengan indikator.*

Hal ini terjadi karena

*Penilaian yang saya berikan dirancang sesuai kegiatan dan indikator yang ada pada RKH yang disusun.*

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

*Ya. Sudah mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan.*

Hal ini terjadi karena

*Saya telah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan pada saat dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran.*

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

*Waktu yang digunakan dapat berjalan dengan efektif.*

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penugasan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

*Ya. Saya sampaikan*

Hal ini terjadi karena

*Anak didik melakukan kegiatan sesuai penjelasan saya rencanakan dan melaksanakan dan sekaligus pada kegiatan penutup saya memberikan umpan balik terhadap proses kegiatan dan hasil pameran hasil kegiatan yang dilakukan menimbulkan rasa puas saya dan anak – anak.*