

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan kata yang tidak asing lagi di dalam kehidupan sehari-hari. Umumnya pada anak usia TK/RA yang selalu berusaha menciptakan sesuatu dengan imajinasinya. Kreativitas anak di TK/RA ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam bentuk gambar yang disukai, bercerita bermain peran ataupun permainan berbagai gerak yang berkaitan dengan aktivitas motoriknya.

Kreativitas anak tidak hanya sebatas pada mewarnai atau pun menggambar, namun kreativitas anak terdapat pada seluruh bidang kemampuan dasar anak yaitu meliputi perkembangan bahasa, kognitif dan fisik motorik. Dan yang tidak kalah pentingnya pengembangan kreativitas anak dalam bidang seni dasar terdapat berbagai kegiatan antara lain seni rupa, seni tari dan seni musik.

Sejak lahir anak mempunyai kreativitas, namun kualitas tergantung bakat, gizi selama dalam kandungan. Ini pengaruh yang bersifat tidak langsung. Lingkungan yang bersifat langsung diperoleh dari alam, manusia tempat bergaul di sekitarnya. Lingkungan yang baik bagi anak adalah memberi pengaruh yang kondusif yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas.¹

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan lain-lain. Terdapat berbagai kegiatan melalui penilaian yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan *painting* (melukis), kegiatan *printing* (mencetak), kegiatan *drawing* (menggambar), kegiatan *college* (menempel), dan kegiatan *modeling* (membentuk).²

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak sangatlah penting dan perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas di RA/TK. Media pembelajaran yang digunakan saat memberikan materi pada anak-anak sangat berpengaruh terhadap penyerapan materi tersebut. Oleh karena itu perlu adanya media yang menarik, berguna untuk membangun suasana senang serta dapat membantu anak memahami

¹ Soegeng Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Citra Pendidikan, 2007), h. 27.

² Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Tman Kanak-Kanak* (Jakarta: Renike Cipta, 2007), h. 32.

materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Pengayaan media yang menarik dan menciptakan suasana belajar untuk meningkatkan kreativitas anak perlu terus diupayakan.

Melukis merupakan kegiatan belajar dengan bermain bentuk dan warna serta garis yang disusun dalam suatu media, baik itu kertas, kain, kanvas, maupun dinding yang luas. Melukis merupakan sebuah media untuk mengutarakan pendapatnya, di dalamnya terkandung seribu makna yang tidak dipunyai oleh orang tua.³

Kegiatan melukis memiliki manfaat untuk dapat melatih kemampuan motorik halus anak, menstimulasi kemampuan logika anak, melatih kepekaan estetika, kemampuan daya bayang ruang (*spatial sense*), serta memunculkan ide-ide kreatif pada anak.⁴

Melukis dapat dilakukan dengan media konvensional yaitu melukis dengan media atau langkah-langkah yang menggunakan peralatan standar, misalnya: menggambar dengan pensil, pastel, cat air, atau yang lainnya. Sedangkan media inkonvensional yaitu melukis dengan media yang tidak lazim digunakan, misalnya arang, lilin, bulu ayam, finger painting, mencetak dengan berbagai benda, dan lain-lain. Melukis dengan media inkonvensional menciptakan gambar atau lukisan dengan bervariasi teknik, merupakan percampuran teknik standar dengan yang lain.⁵

Di RA/TK guru cenderung mengontrol dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan akademik. Anak dituntut untuk lebih menguasai kemampuan membaca, menulis dan berhitung (*calistung*). Guru cenderung berperan dominan dalam pembelajaran, guru mengarahkan anak untuk belajar sesuai dengan keinginannya dan lebih menyukai hasil karya anak sesuai dengan apa yang diperintakkannya sehingga anak tidak mempunyai kesempatan untuk memilih yang anak sukai.⁶

Biasanya aktivitas melukis yang dilakukan di RA/TK hanya dengan menggunakan cat, kuas, dan kertas, sebagai pengganti cat, kuas, dan kertas peneliti mencoba hal baru dengan menggunakan bulu ayam sebagai alat untuk melukis. Kegiatan melukis ini dapat menggunakan bahan-bahan dan media yang berada di lingkungan sekitar anak. Dalam kegiatan ini anak dapat mengeksplorasi dan berkreaitivitas melalui hal-hal yang diketahuinya.

Namun penelitian mengenai kegiatan melukis dengan media bulu ayam dalam upaya meningkatkan kreativitas melukis anak masih jarang atau sulit ditemukan oleh karena itu penulis

³ Hajar Pamadhi & Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 3.1.

⁴ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta : Depdikbud, 2010), h. 1.

⁵ Pamadhi, h. 3.24.

⁶ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Hikayat, 2006), h.50.

tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penerapan melukis dengan bulu ayam dalam mengembangkan kreativitas melukis anak.

Di kelompok B RA Al-Hikmah Labuhan Deli tempat peneliti mengajar, terlihat bahwa kreativitas melukis anak masih rendah. Peneliti melihat proses kegiatan melukis di kelompok B RA Al-Hikmah Labuhan Deli, anak ragu-ragu mengarahkan tangannya membentuk suatu lukisan. Kemungkinan guru kurang memotivasi anak untuk berani dan percaya diri sehingga anak takut gambar yang dihasilkan tidak bagus. Untuk itu peneliti menjadikan kreativitas melukis dengan bulu ayam sebagai bahan penelitian sebab sebagaimana telah diuraikan bahwa melukis adalah sebagai media untuk meningkatkan kreativitas, mencurahkan perasaan, sebagai alat bermain, melatih ingatan, percaya diri, melatih emosional serta melatih otak kanan.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan media bulu ayam yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas melukis pada anak. Oleh karena itu penulis mengambil judul **“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Dengan Media Bulu Ayam Di RA-Al-Hikmah Labuhan Deli”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kemampuan kreativitas melukis anak kelompok B RA Al-Hikmah Labuhan Deli masih rendah.
2. Anak ragu mengarahkan tangannya membentuk suatu lukisan.
3. Guru kurang kreatif menggunakan media/alat untuk meningkatkan kreativitas melukis anak kelompok B RA Al-Hikmah Labuhan Deli.
4. Guru kurang memotivasi anak untuk berani dan percaya diri melakukan kegiatan melukis.

C. Perumusan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, maka penulis perumusan masalahnya adalah bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui melukis dengan media bulu ayam di RA Al-Hikmah Labuhan Deli.

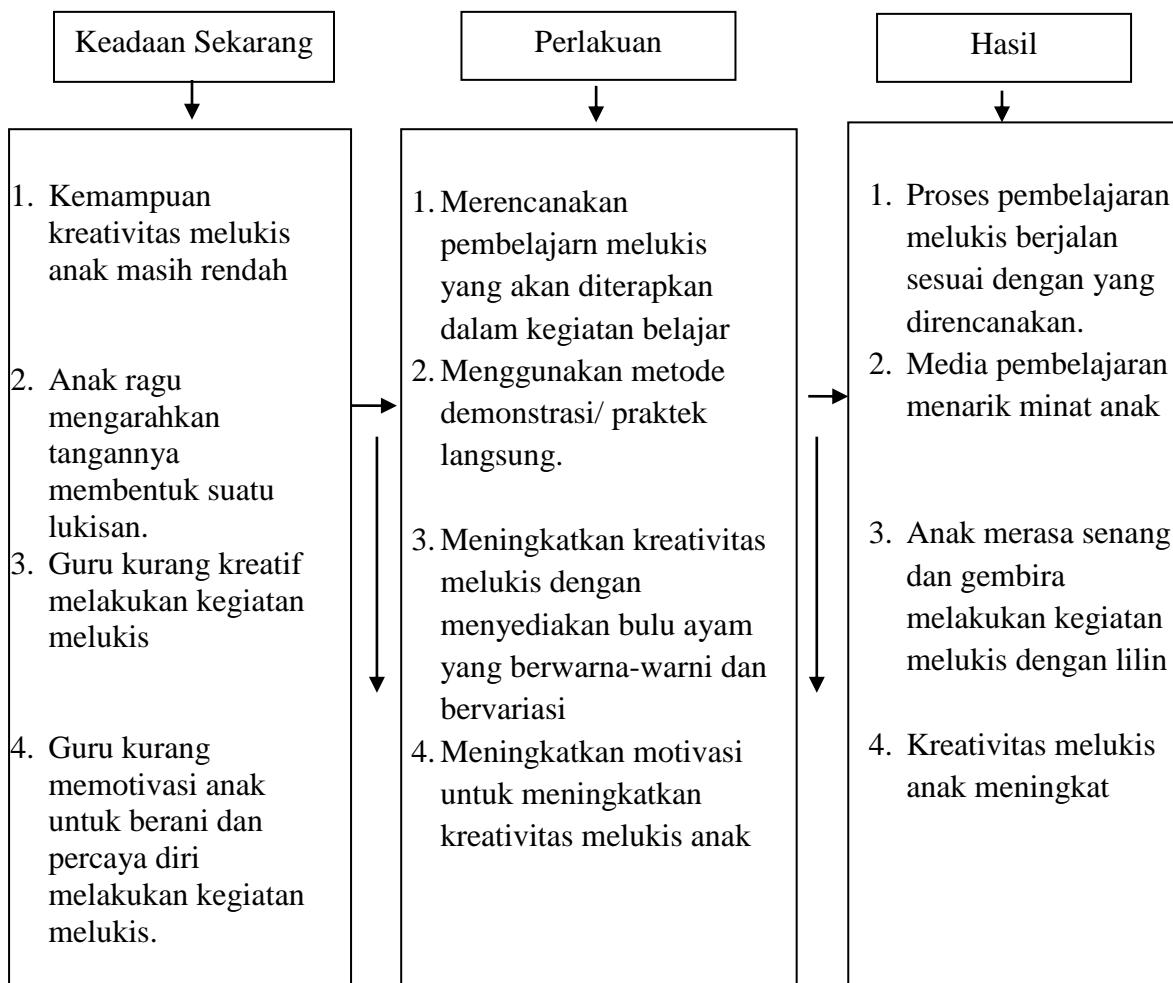
D. Cara Memecahkan Masalah

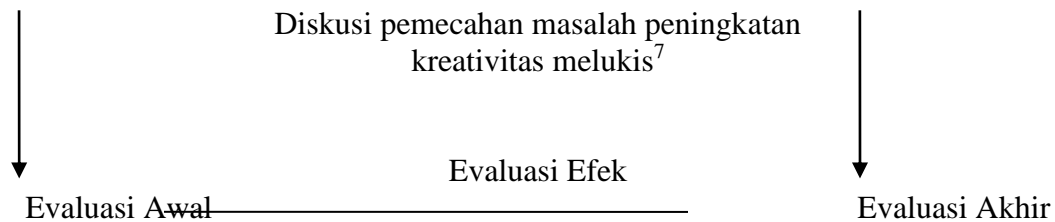
Pemecahkan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media bulu ayam dapat meningkatkan kreativitas melukis anak di kelompok B RA Al-Hikmah Labuhan Deli. Peneliti merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti menentukan tema, membuat rencana kegiatan satu siklus, rencana kegiatan harian, mengembangkan skenario kegiatan melukis dengan media bulu ayam melalui metode demonstrasi/praktek langsung, pemberian tugas dan observasi, pembelajaran individual, membuat format penilaian serta format observasi pembelajaran.

Disamping itu juga peneliti berusaha untuk meningkatkan motivasi dan menyediakan bulu ayam yang bervariasi dan berwarna-warni sehingga menarik perhatian dan minat anak. Anak akan bersemangat dan termotivasi melakukan kegiatan melukis tanpa merasa dipaksa. Anak akan percaya diri melakukan kegiatan melukis dengan menggunakan bulu ayam sehingga tanpa disadari kreativitas melukis anak dapat meningkat.

Adapun kerangka pemecahan masalah, penulis dapat gambarkan dalam diagram sebagai berikut:

Diagram 1
Kerangka Pemecahan Masalah





E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah kreativitas melukis anak di RA Al-Hikmah Labuhan Deli akan meningkatkan melalui media bulu ayam.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui melukis dengan media bulu ayam di RA-Al-Hikmah Labuhan Deli.

G. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Anak
 - a. Membantu anak meningkatkan kreativitas melukis melalui kegiatan melukis dengan bulu ayam.
 - b. Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan bakat dan keterampilan sendiri terutama kreativitas melukis.
 - c. Menciptakan manusia kreatif yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi secara kreatif pula.
 - d. Melatih anak agar aktif dan riang pada setiap kegiatan pembelajaran.
2. Guru

⁷ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta.: Rajawali Pres. 2011), h. 276.

- a. Mengetahui bahwasanya kegiatan melukis dapat digunakan sebagai alat pemecahan masalah.
 - b. Sebagai masukan dan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran melukis dengan bulu ayam.
 - c. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan setiap bidang kemampuan anak.
3. Orang Tua
- a. Menyadari bahwa setiap anak memiliki bakat menjadi kreatif.
 - b. Mengetahui bahwa kemampuan anak yang harus dikembangkan bukan hanya kognitif dan bahasa saja namun perkembangan kreativitas tidak kalah pentingnya.
 - c. Menyadari betapa pentingnya mendampingi anak dalam setiap kegiatan di rumah.
4. Sekolah
- a. Sebagai rujukan dalam pengembangan atau penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang terhadap pelaksanaan kegiatan melukis dengan bulu ayam.
 - b. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para guru, serta memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran.
 - c. Memberi masukan yang baik bagi peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - d. Sebagai bahan referensi bagi penelitian atas permasalahan yang ada di sekolah serta mendukung kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh staf pengajar.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Sejak lahir anak mempunyai kreativitas, namun kualitas tergantung bakat, gizi selama dalam kandungan. Ini pengaruh yang bersifat tidak langsung. Lingkungan yang bersifat langsung diperoleh dari alam, manusia tempat bergaul di sekitarnya. Lingkungan yang baik bagi anak adalah memberi pengaruh yang kondusif yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas.⁸

Menurut Dogers dalam Utami “kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”. Clark Moustakis dalam Utami bahwa “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.”⁹

Kreativitas adalah sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Oleh karena itu jika kreativitas ini dapat berkembang dengan baik maka anak dikemudian hari setelah dewasa kemampuan, keterampilan dan profesi yang baik bahkan luar biasa. Kemampuan ini dapat berkembang dengan baik jika diberi lingkungan yang kondusif.¹⁰

Kreativitas oleh Sternberg dalam Santoso, “kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami keputusan, keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum.”¹¹

⁸ Santoso, h. 27.

⁹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineke Cipta. 2009), h. 18.

¹⁰*Ibid*, h. 20.

¹¹ Santoso, h. 53.

Kreativitas pada anak-anak bersifat ekspresionis, hal ini dikarenakan pengungkapan (ekspresi) merupakan sifat yang dapat dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan. Ekspresi ini disebut spontanitas, terbuka, tangkas dan sportif.¹²

Kesimpulan dari definisi kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.

2. Tujuan Pengembangan Kreativitas Bagi Anak

Ada lima alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan. Dalam diri anak diantaranya adalah:

- a. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang diungkapkan seorang ahli, Maslow (1968). Salah satu dari 6 kebutuhan pokok seorang manusia adalah aktualisasi/perwujudan diri.
- b. Dengan kemampuan berpikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.
- c. Bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya.
- d. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.¹³

Berdasarkan alasan di atas maka tujuan pengembangan kreativitas anak di TK adalah sebagai berikut:

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.

¹²Umma Farida, *Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2007), h. 29.

¹³B.E.F. Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 3.4.

- b. Mengenalkan cara dengan menemukan alternatif pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- e. Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki kelancaran untuk mengemukakan gagasan, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan, keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.¹⁴

Kreativitas memiliki tujuan yang positif bagi anak yaitu :

- a. Bagi perkembangan aspek fisik : Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar : Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.¹⁵

Berdasarkan keterangan di atas maka kreativitas bertujuan mengaktualisasi/ perwujudan diri, menemukan alternatif pemecahan masalah, meningkatkan perkembangan aspek motorik halus dan kasar dan perkembangan aspek emosi dan kepribadian.

3. Faktor-Faktor Pendukung Kreativitas

Ketika melakukan kegiatan, anak kerap merasakan adanya kejenuhan ataupun rasa bosan. Pada saat seperti inilah anak biasanya mencoba melakukan sebuah variasi permainan. Di sini ia belajar untuk mengembangkan daya kreativitas dan imajinasinya. Ide-ide spontan yang dikemukakan oleh seorang anak dan jika kemudian diterima oleh teman-temannya, akan menimbulkan adanya rasa penghargaan dari lingkungan serta menjadi motivasi munculnya ide-ide yang kreatif yang lain. Kegiatanpun akan terasa menyenangkan.¹⁶

Faktor-faktor lain pendukung terhadap kreativitas anak usia dini adalah:

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵S. Mulyadi, *Bermain dan Kreativitas* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2007), h. 36.

¹⁶ Irna, "Rangsangan Bagi Kreativitas," dalam *Mom & Kiddi*, edisi 19, (Mei 2015), h. 6.

a. Peranan Orang Tua

- 1) Kebebasan: orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak kreatif
- 2) Respek: anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuannya dan menghargai keunikan anak
- 3) Kedekatan emosional yang sedang: anak perlu merasa bahwa ia diterima dan disayangi tetapi seyogyanya tidak menjadi terlalu tergantung pada orang lain.
- 4) Prestasi, bukan angka: orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya, dan menghasilkan karya yang baik tetapi tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau nilai yang tinggi.
- 5) Orang tua aktif dan mandiri: Sikap orang tua terhadap diri sendiri amat penting, karena orang tua menjadi model utama bagi anak. Orang tua anak yang kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial.
- 6) Menghargai kreativitas: anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif.¹⁷

b. Peranan Sekolah

Untuk mensukseskan program pengembangan kreativitas di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dibawah ini sebagai berikut:

- 1) Kegiatan belajar bersifat menyenangkan (learning is fun)
- 2) Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain
- 3) Mengaktifkan siswa
- 4) Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan
- 5) Pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret

c. Peranan Guru

Untuk membantu anak tetap memiliki dan mengembangkan potensi kreatifnya, menurut Rachmawati (2010) dibutuhkan seorang guru yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Kreatif dan menyukai tantangan.

Syarat pertama seorang guru yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah guru tersebut juga merupakan individu yang kreatif. Tanpa sifat ini sulit sekali seorang guru

¹⁷ Munandar, h. 92.

dapat memahami keunikan karya dan kreativitas anak. Kreativitas inilah yang nantinya akan disalurkan pada anak.

2) Penghargaan dapat berupa pujian

Pengakuan dari guru bahwa anak tersebut telah dengan baik membuat suatu karya yang membanggakan dirinya. Penerimaan terhadap anak, erat kaitannya dengan rasa aman. Jika anak merasa diabaikan dan tidak diterima oleh gurunya, maka ia akan kehilangan rasa amannya ketika berdekatan dengan gurunya.

3) Guru tidak membedakan status anak

4) Motivator

Seorang pengembang kreativitas adalah seorang motivator/ pendorong bagi peserta didik.

5) Ekspresif, penuh penghayatan, dan peka pada perasaan

Kematangan emosional para pengembang kreativitas adalah hal penting untuk dapat menyelami hasil kreativitas anak. Sikap yang ekspresif dan luwes dalam menunjukkan penghargaan dan bimbingan terhadap peserta didik, dapat menjadi modal berkembangnya kreativitas pada anak.

6) Pecinta seni dan keindahan

Konsep-konsep dasar mengenai estetika sebaiknya dimiliki oleh guru pengembang kreativitas. Hal ini diperlukan sebab guru harus mengembangkan bakat kreativitas seni anak.

7) Memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak

Anak memiliki perasaan dan mampu membedakan orang yang tulus atau tidak menyayangi mereka. Kecintaan terhadap anak akan memberikan kenyamanan secara psikologis bagi anak untuk dapat dengan tenang dan senang melakukan eksplorasi terhadap potensi dirinya.

8) Memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak

Guru pengembang kreativitas anak hendaknya memiliki kepedulian aspek-aspek perkembangan anak. Dengan hal tersebut guru dapat mewujudkan dalam bentuk pemahaman yang mendalam tentang apa yang sebenarnya dimiliki oleh anak. Dan guru dapat memberikan penanganan yang tepat bagi anak dengan potensi yang mereka miliki.

9) Bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak

Setelah guru mengetahui potensi yang dimiliki anak, maka selanjutnya adalah berpikir dan bertindak bagaimana seharusnya potensi tersebut dapat dikembangkan. Dan dengan cara apa potensi tersebut dikembangkan.¹⁸

10) Hangat dalam bersikap

Kenyamanan secara psikologis dapat menciptakan suatu iklim yang kondusif, ini diperlukan bagi pengembangan kreativitas. Kasih sayang, sentuhan (*touch*), dan kehangatan dalam bersikap akan dapat menunjang bagi terciptanya suatu *psychological atmosphere* yang baik bagi anak.

11) Bersedia bermain dengan anak

Guru bisa ikut saat anak bermain, dan menanyakan apakah ia boleh ikut main atau tidak. Guru tidak hanya berfungsi menjaga anak-anak tapi memberikan perhatian termasuk dalam bermain.

12) Luwes dan lincah menghadapi kebutuhan, minat dan kemampuan anak.

Sikap dan kepribadian yang menarik oleh guru pengembang keaktivitas akan dapat tercermin dari pribadi yang luwes (fleksibel) dan lincah dalam menghadapi segala macam kebutuhan, minat dan kemampuan anak.

13) Memberi kesempatan untuk anak memilih yang disukainya, tidak terpaut dengan apa yang diinginkan guru saja.

Anak juga diberi kesempatan memberikan penjelasan tentang apa yang dibuatnya.¹⁹

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas anak akan berkembang jika orang tua dan guru selalu bersikap *otoritatif* (demokratik), yaitu mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ia ingin mengungkapkan pikirannya. Jangan memaksakan pada anak bahwa pendapat orangtua/guru paling benar, atau melecehkan pendapat anak. Selain itu orang tua dan guru harus mendorong kemandirian anak dalam melakukan sesuatu, menghargai usaha-usaha yang telah dilakukannya, memberikan pujian untuk hasil yang telah dicapainya walau sekecil apapun.

4. Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas

¹⁸ Rachmawati, h. 35.

¹⁹ *Ibid.*

Anak-anak yang kreatif memiliki cara berpikir yang unik, karena itu mereka dapat menjadi pemecah masalah yang baik. Namun, kreativitas bukan berarti seorang anak berhasil mencapai suatu solusi saja, tapi sekaligus proses dan cara berpikir yang dimilikinya. Ternyata kreativitas anak dapat dibentuk melalui pembinaan oleh orang tua dan guru sejak dini. Beberapa cara yang sederhana berikut ini dapat meningkatkan kreativitas anak, yaitu:

a. Percaya pada kemampuan anak

Tunjukkan kepada anak bahwa kita percaya pada kemampuan mereka. Hal ini dapat menjadi fondasi yang kuat dalam pembentukan kreativitas anak. Sebagai gambaran, misalkan anak mewarnai rumput dengan warna biru, dari pada menunjukkan ketidaksetujuan lebih baik kita bertanya dan memberi komentar positif. Hal ini akan merangsang anak untuk berpikir kreatif.

b. Beri dukungan pada anak

Para guru sebaiknya memberikan dukungan akan keinginan anak didik untuk berkreasi selama hal tersebut baik. Berilah anak kebebasan untuk menentukan apa yang ingin dilakukannya dan berilah dukungan untuk anak mencapai apa yang ingin diraihinya tanpa memaksanya.

c. Sediakan fasilitas yang dapat mengasah kreativitas

Fasilitas yang dimaksud disini antara lain adalah benda-benda yang dapat mengembangkan jiwa seni anak seperti, kertas gambar, pensil warna, krayon, gunting, lem dan kertas lipat.

d. Beri anak pengalaman baru

Mengajaknya ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjunginya seperti museum, kebun binatang dan taman rekreasi. Karena rekreasi merupakan moment yang baik untuk anak mendapatkan pengalaman yang baru. Hal-hal baru ini dapat meningkatkan atau merangsang imajinasi anak sehingga kreativitas anak semakin meningkat.²⁰

Guru sebagai salah satu lingkungan yang dapat menunjang kreativitas berperan sebagai model, fasilitator, mediator, dan inspirator bagi anak dalam usaha memunculkan perilaku kreatif. Untuk itu guru harus memiliki tanggung jawab dan:

a. Kemampuan menerima keunikan individu;

b. Bersedia menerima cara pandang anak;

²⁰Aieoto, "4 Cara Meningkatkan Kreativitas Anak," didapat dari <file:///E:/Kreativitas/4-cara-meningkatkan-kreativitas-anak.html> [home page on-line]: Internet (diakses tanggal 15 Januari 2016)

c. Kemampuan menyelesaikan program-program yang menantang anak bereksplorasi.²¹

Kesimpulan dari keterangan di atas adalah kreativitas bukan berarti seorang anak berhasil mencapai suatu solusi saja, tapi sekaligus proses dan cara berpikir yang dimilikinya. Percaya pada kemampuan anak, memberi dukungan, fasilitas dan pengalaman baru. Guru dapat berperan sebagai model, fasilitator, mediator, dan inspirator.

5. Karakteristik/Ciri-ciri Anak Kreatif

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dalam perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Mereka tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain.

Ada 10 dari ciri-ciri pribadi yang kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar psikologi adalah sebagai berikut:

- a. Imajinatif
- b. Mempunyai prakarsa
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mandiri dalam berpikir
- e. Melit
- f. Senang berpetualang
- g. Penuh energi
- h. Percaya diri
- i. Bersedia mengambil resiko
- j. Berani dalam pendirian dan keyakinan.²²

10 ciri-ciri orang kreatif yang lain adalah:

1. Memiliki energi yang besar dan mampu mengendalikan energi yang dimilikinya.
2. Mampu berpikir *divergen* dan *konvergen* (cerdas), namun naif pada waktu yang sama.
3. Serius tapi santai dan tekun serta memiliki ketahanan yang luar biasa.

²¹ Montolalu, h. 3.6.

²² Munandar, h. 36-37.

4. Memunculkan ide melibatkan imajinasi dan fantasi, serta realita secara bergantian.
5. Cenderung menjadi seorang yang *ekstrovert* dan *introvert*.
6. Rendah hati dan merasa bangga dengan apa yang telah dilakukan pada saat yang bersamaan.
7. Melepaskan dirinya dari *stereotype* peran gender.
8. Mempunyai jiwa pemberontak sekaligus bersifat *konservatif*.
9. Antusias dengan pekerjaannya, namun sangat objektif terhadap pekerjaannya tersebut.
10. Terbuka dan memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap berbagai hal.²³

Karakter Orang-orang kreatif lainnya adalah pemberontak, tapi pada saat yang sama mereka tetap menghargai tradisi lama. Tentu sulit menyematkan nilai kreativitas pada sebuah teori atau karya yang tidak mengandung sesuatu yang baru, tapi orang-orang kreatif tidak ingin membuat sesuatu yang sekedar berbeda dari yang sudah ada. Ada unsur ‘perbaikan’ atau ‘peningkatan’ yang harus dipenuhi, dan itu hanya bisa dilakukan setelah orang-orang kreatif cukup memahami aturan-aturan dasarnya. Beberapa karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut :

1. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif.

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama diingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan kemudian mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam saja.

2. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif. Melalui bercerita guru dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari rentang perhatiannya dalam mendengarkan cerita.

²³Puspa Ayu Damayanti, “*Kreativitas di Masa Tua, Kenapa Tidak?*” dalam Makalah Program Pascasarjaan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada Yogyakarta, 2008, h. 7.

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

4. Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru.

5. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfer persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak.

6. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.²⁴

Dari keterangan di atas ternyata anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Pada hal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kreatif anak. Pengetahuan dan pengalaman itu akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung.

B. Melukis

²⁴ "Yaya," Sifat dan Karakteristik Anak Kreatif," di dapat dari http://yayaasweetstar.blogspot.co.id/2013/04/sifat-dan-karakteristik-anak-kreatif_29.html [home page on-line]: internet (diakses tanggal 18 Maret 2016)

1. Pengertian Melukis

Berdasarkan arti melukiskan adalah membayangkan, maka objek yang ada di depan mata dibayangkan, dikaitkan, diasosiasikan, diimajinasikan dengan objek yang pernah masuk dalam ingatan. Melukis adalah memvisualkan (menyatakan bentuk) bayangan dalam bentuk gambar.²⁵

Lukisan terbagi dua yaitu lukisan non-realis dan lukisan realis. Lukisan non-realis yaitu lukisan yang menampilkan figu-figur orang maupun binatang tidak senyatanya, yang tampak oleh mata secara sewajar seperti lukisan abstrak yang mementingkan ungkapan pikiran dan rasa seketika (spontan), atau lukisan yang berisi hiasan dengan menata bentuk daun yang disederhanakan (*deformasi*). Sedangkan lukisan realis adalah karya yang berupa gagasan dapat dimulai dari melihat objek secara langsung kemudian membayangkan berdasarkan bayangan yang telah dipunyai sebelumnya.²⁶

Berdasarkan keterangan di atas melukis adalah memvisualkan (menyatakan bentuk) bayangan dalam bentuk gambar. Lukisan juga merupakan karya yang berupa gagasan dapat dimulai dari melihat objek secara langsung kemudian membayangkan berdasarkan bayangan yang telah dipunyai sebelumnya.

2. Manfaat Melukis Bagi Perkembangan Anak

Bagi anak normal, ketika melihat suatu gambar maka terjadi proses berpikir, dalam cita-rasa dan angan-angannya akan tumbuh terus. Pada saat ini gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru kegiatan anak yang dianggap orang tua membahayakan, kemungkinan akan dilarang dan dihentikan justru ketika anak sedang melakukan pengembangan imajinasinya. Sebagai contoh: gambar pesawat terbang.

a. Melukis sebagai media mencurahkan perasaan

Melukis dapat berperan sebagai perwujudan pikiran dan perasaan yaitu menjadikan warna dan bentuk sebagai ungkapan perasaan. Teori warna menjelaskan bahwa warna mempunyai simbol dan kesan rasa sebagai berikut:

- 1) Warna panas, warna ini dapat mempengaruhi kesan tenang. Kelompok warna panas adalah merah, kuning, orange, putih.

²⁵Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S, *Seni Keterampilan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), h. 3.8.

²⁶ *Ibid.* 3.6.

2) Warna dingin, warna ini dapat mempengaruhi kesan sejuk. Kelompok warna ini adalah biru dan hijau.

b. Melukis sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk)

Anak-anak bercerita sambil menggambar tanpa melihat lukisan tersebut berbentuk atau tidak, asal seluruh kegiatan dapat dilakukan untuk menampung cerita yang diinginkan.

c. Melukis berfungsi sebagai alat bermain

Kadang-kadang anak melukis tidak untuk mengutarakan pendapat saja melainkan juga untuk bermain. Warna yang dianggap menarik diperlakukan sebagai alat atau media permainan.

d. Melukis dapat melatih ingatan

Melukis adalah menggambar bayangan yang ada di benak. Beberapa kejadian yang telah masuk dalam ingatan anak (memori) biasanya akan muncul ketika bentuk, warna, baju, permainan, dan lain-lain. Semua ingatan ini akhirnya muncul ketika anak sedang melukis.

e. Melukis dapat melatih berpikir komprehensif (menyeluruh)

Kaitan melukis dengan perkembangan berpikir maupun perkembangan perasaan tinggi. Ketika anak akan mencari ide dan gagasan, pikiran anak akan menjangkau terlebih dahulu objek yang akan ditampilkan,

f. Melukis sebagai media sublimasi perasaan

Ungkapan perasaan yang jujur atas kejadian yang dialami anak dan sekaligus merupakan catatan terhadap kejadian yang ada.

g. Melukis dapat melatih keseimbangan

Secara keseluruhan cara membayangkan sesuatu oleh anak dianggap sebagai kegiatan menyeimbangkan antara objek dengan emosi.

h. Melukis dapat melatih kreativitas anak

Keadaan anak melukis ternyata mempunyai perilaku yang khas dan tidak tetap, diantaranya: anak bernyanyi kemudian melukis, berlari dan mencontohkan objek yang dilukiskan terlebih dahulu kepada gurunya, langsung melukis tanpa komentar, melukis sambil bercerita.

i. Melukis mengembangkan rasa kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Ternyata kegiatan anak dalam melukis bersama menunjukkan variasi kerja: anak tidak pernah berbicara, anak selalu menerangkan dan menjelaskan karyanya kepada anak di

sampingnya, anak selalu memberitahu kekurangan teman, anak terbuka dan bertanya keinginan temannya. Tujuan kompetensinya adalah memberikan rasa tanggung jawab pada dirinya serta memahami hak orang lain sesuai dengan kebutuhan.²⁷

Secara garis besar fungsi dan manfaat melukis bagi anak dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk)
- b. Sebagai media mencurahkan perasaan
- c. Sebagai alat bermain

Ketika anak melukis terjadi peristiwa berfantasi. Jadi menggambar melatih anak berfantasi. Fantasi yang muncul adalah bentuk-bentuk yang kadangkala aneh dilihat orangtua atau bentuk sederhana seperti lingkungan sekitar anak.

- a. Melatih ingatan
- b. Melatih berpikir komprehensif (menyeluruh)

Menggambar dapat digunakan untuk mendidik anak melatih mengendurkan spontanitas dan mengarahkannya untuk mengajarkan cara berbicara.

- a. Melatih keseimbangan

Pikiran dan perasaan anak kadang bertumpuk menjadi satu. Kehidupan perasaan dan pikiran anak pada usia 3 sampai 5 tahun masih menyatu, sehingga apa yang dipikirkan sama dengan apa yang dia bayangkan.

- b. Mengembangkan kecakapan emosional

Anak akan menata bentuk dan figur itu dengan keseimbangan tidak mutlak (*obvious axial balance*) yang sebenarnya menggambarkan perasaan anak. Kegiatan ini akan dapat menampung ide dan melatih menyeimbangkan perasaan secara spontan.

- c. Melatih kreativitas anak

Kreativitas yang dapat dilatih pada anak adalah kreativitas memilih objek

(benda) tambahan, mencari sesuatu yang lain dari yang lain dan, terjadi asosiasi bentuk yang menyebabkan secara konsep terbentuk kreativitas.

- d. Melatih ketelitian melalui pengamatan langsung

²⁷ *Ibid.*

Proses melukis bagi anak sebenarnya merupakan hasil pengamatan terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal, seperti : meja, kursi, bunga, mobil, maupun benda yang bergerak lainnya.²⁸

Kesimpulan dari melukis sebagai media mencurahkan perasaan, melatih ingatan, melatih keseimbangan, melukis mengembangkan rasa kesetiakawanan sosial yang tinggi, mengembangkan kecakapan emosional, dan melatih ketelitian melalui pengamatan langsung.

3. Teknik Melukis Inkonvensional

Pada prinsipnya melukis inkonvensional merupakan cara berkreasi menggunakan peralatan dan teknik yang tak biasa. Cara kerjanya seperti eksperimen (percobaan).

Beberapa cara teknik inkonvensional dalam melukis adalah sebagai berikut:

a. Teknik Tutup

Teknik tutup merupakan teknik campuran antara teknik basah dengan teknik kering. Teknik basah karena menggunakan medium cat air dan teknik kering dengan menggunakan pastel.

b. Teknik Campuran Warna Kering dan Warna Basah

Teknik ini melalui dua proses yang bersifat tidak terduga karena gambar yang dihasilkan tidak dapat dirancang terlebih dahulu. Lukisan yang dihasilkan berupa kombinasi cat kayu atau cat minyak dengan pemisah air.

c. Melukis dengan Teknik Gesek Benang

Mewarnai masing-masing benang dengan warna yang dikehendaki. Benang-benang tersebut disusun sedemikian rupa dengan bertumpuk-tumpuk, namun ujung benang diperlihatkan. Tumpukan benang diperlihatkan, tumpukan benang tersebut ditutup dengan kertas guna penekanan, lalu benang ditarik satu persatu.

d. Melukis dengan Teknik Ikat-Celup

Teknik ini menggunakan cara membuat ikatan-ikatan terlebih dahulu. Caranya : kain diikat membentuk bulatan kemudian dicelupkan ke dalam cat air lalu lukiskan pada kertas yang sudah ditandai untuk diberi warna.

e. Melukis dan Menempel

²⁸Fathur Rahman ,”Manfaat Gambar dan Menggambar,” didapat dari http://seniru_papgpaud.blogspot.com/2014/10/manfaat-gambar-dan-menggambar-bagi-anak.html [home page on-line]: Internet (diakses tanggal 15 Januari 2016)

Ada beberapa macam teknik melukis dan menempel.

- 1) Jika bahan yang ditempelkan berupa kertas sejenis dan potongan kertas tersebut merupakan blok bentuk, maka dinamakan *azaleyo*.
- 2) Jika potongan kertas yang ditempel berfungsi sebagai butiran warna-warna maka disebut dengan *mozaik*.
- 3) Jika yang ditempelkan berupa benda trimatra dan jenis yang berbeda untuk bahan tersebut disebut dengan *kolase*.

f. Melukis Dengan Kibasan Warna Cat Air

Melukis dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengibaskan /memercikkan cat warna pada kertas, yang dipentingkan dalam penampilannya adalah tata letak dan komposisi warna yang akan dilihat dengan keseimbangan semu (*occult axial balance*).²⁹

4. Mekanisme Melukis dengan Bulu Ayam

Alat-alat yang digunakan untuk melukis dengan bulu ayam adalah:

Kertas gambar dengan ukuran bervariasi, bulu ayam dengan berbagai ukuran, cat air dengan 4-8 warna, celemek.

Cara melukis:

Bulu ayam digunakan sebagai alat untuk melukis pengganti kuas. Caranya sama seperti melukis dengan kuas. Pertama, menyediakan bulu ayam yang besar dan kecil kemudian dicelupkan ke dalam cat air lalu dilukiskan sesuai dengan keinginan.

Tujuan:

- a. Mengembangkan ekspresi melalui media melukis,
- b. Mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi,
- c. Melatih kecakapan mengkombinasikan warna,
- d. Memupuk perasaan estetika,
- e. Melatih pengamatan,
- f. Memupuk potensi menggambar.

²⁹ Pamadhi, 3.35 – 3.39.

Guru hendaknya memberitahukan dan mengingatkan anak untuk memakai celemek sebelum memulai melukis. Sebaiknya setiap cat memiliki kuas masing-masing. Hendaknya anak dibiasakan untuk melipat celemek dan mencuci kuas-kuasnya setelah selesai melukis.³⁰

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting penelitian ini menjelaskan tempat dan waktu dilakukannya penelitian tindakan kelas serta siklus penelitian sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilakukan di kelompok B RA Al-Hikmah Labuhan Deli yang beralamat di Jalan Veteran/Bambu No.31 Pasar IV Desa Helvetia Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

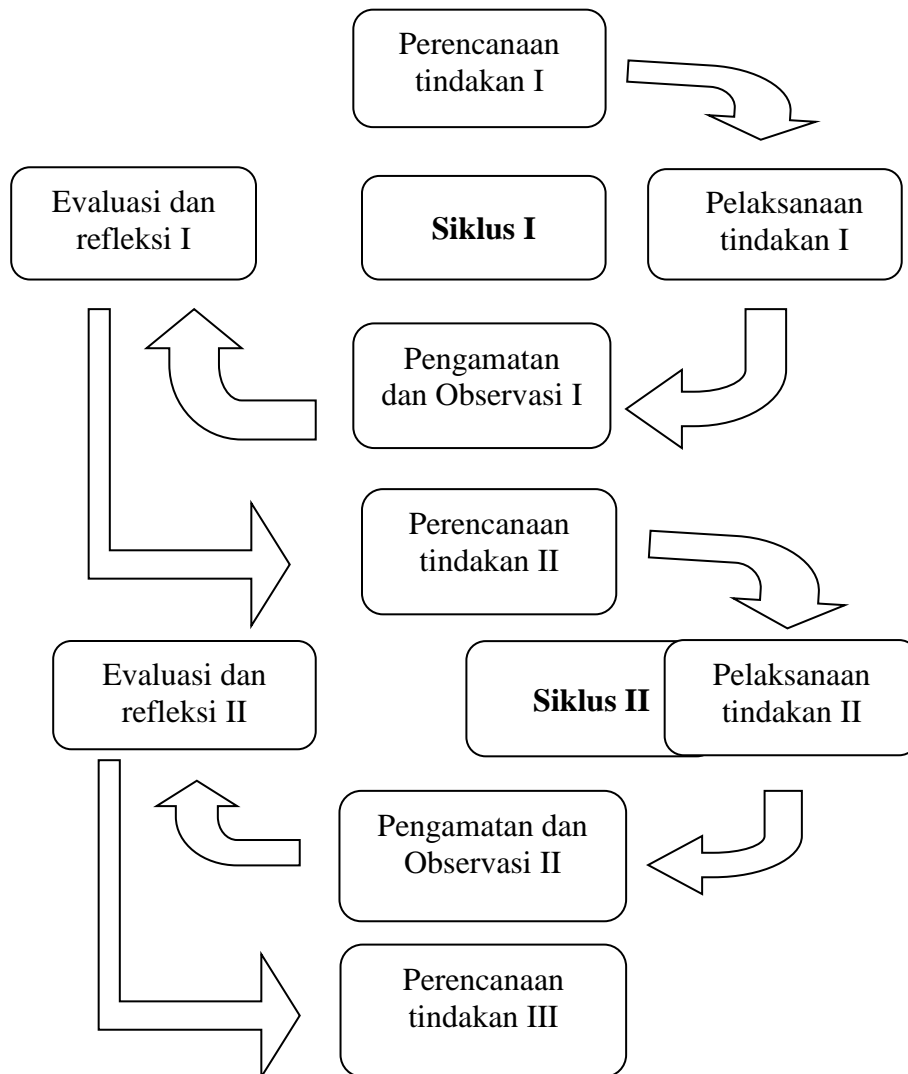
Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester dua Tahun Pelajaran 2015-2016, yaitu Bulan Pebruari – Maret 2016. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif.

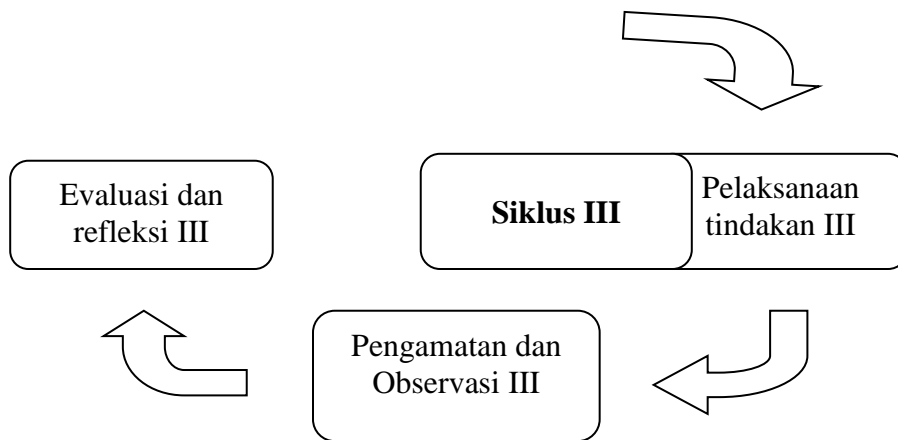
³⁰ Montolalu, h. 3.14

3. Siklus Penelitian

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, peneliti melakukan penelitian prasiklus. Kemudian melakukan penelitian dengan satu siklus untuk melihat peningkatan kreativitas melukis anak dengan menggunakan media bulu ayam di RA Al-Hikmah Labuhan Deli. Namun apabila pada siklus satu kemampuan anak belum berkembang seperti yang diharapkan, maka peneliti menambah satu siklus sampai kemampuan kreativitas melukis anak meningkat. Dengan demikian kreativitas melukis anak diharapkan akan meningkat dengan menggunakan media bulu ayam. Desain siklus I, II dan III tergambar pada diagram berikut ini.

Diagram 2
I 25 siklus I, II dan III





Sumber :Suharsimi Arikunto³¹

B. Persiapan PTK

Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu: merencanakan tema pembelajaran, membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus I, rencana kegiatan satu siklus untuk siklus II dan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus III menyediakan media dan sumber belajar, menyediakan alat observasi serta alat penilaian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah anak-anak di kelompok B RA Al-Hikmah terdiri dari 15 anak dengan komposisi 9 orang perempuan anak dan 6 orang anak laki-laki.

D. Sumber Data

1. Anak

Jumlah seluruh anak 15 orang dengan jumlah 9 orang anak perempuan dan 6 orang anak laki-laki.

Tabel 1

Daftar Anak Kelompok B RA Al-Hikmah T.P. 2015/2016

No	Nama Anak	Laki-Laki	Perempuan
1.	Ahmad Al Faiz	✓	

³¹Suharsimi Arikunto, *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara. 2008), h. 16.

2.	Aidil Aqso	✓	
3.	Aliza Azhura		✓
4.	Aulia Ramlan	✓	
5.	Dina Salsabila		✓
6.	Ega Arsyafin	✓	
7.	Firza Humairoh		✓
8.	Mhd. Dinar	✓	
9.	Muthya Amir		✓
10.	Nur Alamsyah	✓	
11.	Nurul Hidayat		✓
12.	Sandra		✓
13.	Shiyla Indria		✓
14.	Vanisa Luthfy		✓
15.	Zahira Autho		✓

2. Guru

Nama-nama guru dan kepala sekolah di RA Al-Hikmah Labuhan Deli adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Daftar Guru RA Al - Hikmah T.P. 2015/2016

No.	Nama	Status	Kelas
1.	Nurul Hafizhah, S.Ag.	Kepala Sekolah	-
2.	Zurmida, S.Pd.	Guru	B
3.	Windawati, S.Pd.I.	Guru	B
4.	Sri Rahayu, S.Pd.I.	Guru	B
5.	Wisma Susanti, S.Pd.I	Guru	B
6.	Risniar	Guru	B

3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan PTK adalah Ibu Windawati, S.Pd.I. sedangkan kolaborator adalah Kepala Sekolah yaitu Ibu Nurul Hafizhah, S.Ag.

Tabel 3
Penilai PTK

No.	Nama	Status	Tugas
-----	------	--------	-------

1.	Windawati, S.Pd.I.	Guru	Kolaborator (Penilai 1)
2.	Nurul Hafizhah, S.Ag.	Kep. Sek	Kolaborator (Penilai 2)

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dalam kegiatan pembelajaran dan peneliti melakukan penilaian terhadap peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan media bulu ayam.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas meluki anak dengan menggunakan buku daftar hadir, portofolio dan foto kegiatan anak.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang berupa observasi dilakukan pada saat siklus berlangsung dan tiap siklus direncanakan lima pertemuan.

a. Observasi

Lembar observasi untuk mengukur tingkat kreativitas melukis anak dengan menggunakan media bulu ayam. Menurut Margono, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.³² Lembar observasi menggunakan indikator dalam kisi-kisi instrument sebagai berikut:

Tabel 4
Indikator Kreativitas Melukis Anak

³²Denny Setiawan, *et al*, *Analisis Kegiatan Pengembangan Penelitian Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 5.

15.	Zahira Autho																	
-----	--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan : BM : Belum Muncul
MM : Mulai Muncul
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan foto kegiatan anak yang sedang melakukan kegiatan melukis, daftar nilai untuk mencari data yang lebih jelas. Dokumentasi ini digunakan untuk mencari data tentang nama anak dan jumlah anak.

F. Indikator Kinerja

Indikator kerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan kreativitas melukis anak. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kerjanya adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan kemampuan anak.

1. Anak.

a. Tes

Peneliti melakukan tes melukis untuk melihat keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya 80% peningkatan kreativitas melukis anak.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana kesabaran, ketelitian, kerapian serta kreativitas anak pada saat proses kegiatan melukis untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

2. Guru

a. Dokumentasi : portofolio, kehadiran, dan foto anak pada saat melakukan kegiatan.

b. Observasi : hasil observasi/pengamatan teman sejawat terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Lembar observasi penilaian teman sejawat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Lembar Observasi Guru

No.	Kegiatan /Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			SB	B	KB
1.	Perencanaan Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun rencana kegiatan ▪ Media/alat peraga yang digunakan ▪ Kegiatan awal, inti, akhir ▪ Pengaturan kelas/waktu ▪ Alat penilaian ▪ Teknik metode pembelajaran 			
2.	Pelaksanaan kegiatan (inti)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan ▪ Penampilan guru ▪ Cara guru menyampaikan pesan kepada anak ▪ Cara guru memotivasi anak ▪ Minat anak untuk melakukan kegiatan 			
3.	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi melukis anak ▪ Penilaian yang dilakukan guru 			

G. Analisis Data

Menurut Mills, 2000 dalam IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit, analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berpesan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dengan benar.³³

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

³³IGAK Wardani dan Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 5.4.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai anak. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 80% untuk meningkatkan kreativitas melukis anak. Adapun rumusan data kuantitatif adalah :

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

Ket : P : Angka Persentase

f : Jumlah Anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah Seluruh Anak³⁴

2. Data Kualitatif

Tahap data kualitatif yang dilakukan meliputi:

- a. Melakukan pemeriksaan data terhadap peningkatan perkembangan kreativitas melukis anak dengan menggunakan media bulu ayam.
- b. Melakukan penafsiran.
- c. Menyimpulkan apakah selama tindakan pembelajaran terjadi peningkatan kreativitas anak berhasil atau tidak berdasarkan hasil observasi.
- d. Tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
- e. Pengambilan keputusan.

H. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, maka peneliti membuat tahap yang merupakan siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Pada penelitian ini dilaksanakan satu siklus. Namun sebelum siklus pertama dilaksanakan, peneliti melakukan pra-siklus untuk mengetahui perkembangan kreativitas melukis anak.

Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu: peneliti merencanakan kegiatan satu hari dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan serta pengamatan untuk mengetahui tindakan

³⁴Masnur Muslich, *Melaksanakan Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 162.

yang akan dilakukan pada anak untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus pertama.

1. Prasiklus

Prasiklus dilakukan untuk mengetahui berapa persen tingkat kemampuan awal kreativitas melukis anak dengan mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menyediakan metode, media, dan lembar penilaian.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan ialah :

- 1) Peneliti membuat rencana kegiatan satu siklus.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian.
- 3) Alokasi waktu
- 4) Menyediakan tempat pembelajaran yang aman dan nyaman.
- 5) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan instrumen penelitian untuk guru.
- 7) Mempersiapkan media pembelajaran untuk anak.
- 8) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak dalam melukis dengan bulu ayam.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Melakukan *appersepsi* untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 3) Memotivasi anak untuk bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran
- 4) Melibatkan seluruh anak untuk berpartisipasi aktif melakukan kegiatan melukis dengan bulu ayam.
- 5) Lebih memperhatikan anak yang kreativitas melukisnya masih rendah.
- 6) Memberi penghargaan/*reward* pada anak mampu menciptakan variasi bentuk-bentuk lukisan dengan bulu ayam.

c. Tahap Pengamatan

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Mengamati peningkatan kreativitas anak serta kemampuannya menuangkan ide dan imajinasinya ke dalam lukisan.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan analisis, baik data hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar sudah terlaksana dengan baik. Dan terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan ialah :

- 1) Peneliti membuat rencana kegiatan untuk siklus II.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian siklus II.
- 3) Alokasi waktu.
- 4) Pengelolaan kelas yang aman dan nyaman.
- 5) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan instrumen penelitian untuk guru.
- 7) Menyediakan media pembelajaran yang menarik minat anak.
- 8) Menyiapkan lembar penilaian untuk mengamati peningkatan kreativitas melukis anak

b. Tahap Pelaksanaan

Aktivitas pelaksanaan direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan *appersepsi* untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Menjelaskan cara melukis dengan menggunakan bulu ayam.
- 3) Memberikan memotivasi agar bersemangat melakukan kegiatan.
- 4) Mengawasi anak yang masih ragu-ragu melukis menggunakan media bulu ayam.
- 5) Memberi penghargaan/*reward* pada seluruh anak yang melakukan kegiatan dengan semangat.

c. Tahap Pengamatan

- 1) Observasi pada siklus II ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Menilai pada awal kegiatan, proses pembelajaran dan lukisan yang dihasilkan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Mengamati peningkatan kreativitas anak serta kemampuannya menuangkan ide dan imajinasinya ke dalam lukisan.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan analisis, baik data hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar sudah terlaksana dengan baik. Dan terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan ialah :

- 1) Peneliti membuat rencana kegiatan untuk siklus III.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian siklus III.
- 3) Perencanaan waktu pembelajaran.
- 4) Menyediakan tempat pembelajaran yang aman dan nyaman.
- 5) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.

- 6) Mempersiapkan instrumen penelitian siklus III.
- 7) Mempersiapkan alat melukis dengan media bulu ayam yang bervariasi.
- 8) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati peningkatan kreativitas melukis dengan bulu ayam.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam konteks PTK, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan *appersepsi* untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 3) Memotivasi anak untuk bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran
- 4) Melibatkan seluruh anak untuk berpartisipasi aktif melakukan kegiatan melukis dengan bulu ayam.
- 5) Lebih memperhatikan anak yang kreativitas melukisnya masih rendah.
- 6) Memberi penghargaan/*reward* pada anak mampu menciptakan variasi bentuk-bentuk lukisan dengan bulu ayam.

c. Tahap Pengamatan

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Mengamati peningkatan kreativitas anak serta kemampuannya menuangkan ide dan imajinasinya ke dalam lukisan.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi siklus III, peningkatan kreativitas melukis anak diharapkan sudah mencapai hasil yang diharapkan, namun apabila tingkat pencapaian keberhasilan belum sesuai dengan yang diharapkan yaitu 80%, maka peneliti akan melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya.

I. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 7

Data Personalia Penelitian

No.	Nama	Status	Tugas	Jam kerja Per-Minggu
1.	Risniarfahwati Ritonga	Guru (Peneliti)	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisis Data d. Pengambil Keputusan (hasil PTK)	24 Jam
2.	Nurul Hafizhah, S.Ag.	Kepala Sekolah	Kolaborator (Penilai 2)	24 Jam
3.	Windawati, S.Pd.I.	Guru	Kolaborator (Penilai 1)	24 Jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setiap Siklus

1. Prasiklus

Untuk mengetahui kondisi awal anak peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data pada kelompok yang akan diberikan tindakan. Kondisi awal dibutuhkan untuk mengetahui tindakan yang tepat sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Sebelum mengadakan penelitian, peneliti melakukan observasi atau prasiklus untuk mengetahui tingkat kreativitas anak. Pada prasiklus kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan melukis dengan kuas.

Sebagian anak ada yang dapat melukis walaupun masih dibantu, namun sebagian besar anak belum dapat melukis dengan kuas. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan kreativitas anak sangat rendah.

Pembelajaran yang membutuhkan kemampuan kreativitas, anak masih ragu dan kurang percaya diri dalam mengembangkan ide-idenya. Kondisi ini menunjukkan kemampuan kreativitas anak yang masih rendah. Keadaan ini akan mempengaruhi aktivitas anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang lain. Instrument penilaian pada kondisi awal/ prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel 8
Instru 39 **ilaian Anak Prasiklus**

No.	Nama Anak	Anak senang melukis dengan kuas				Anak percaya diri melukis dengan kuas				Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan kuas				Anak menjadi lebih kreatif			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Ahmad Al Faiz				✓			✓			✓				✓		
2.	Aidil Aqso			✓				✓			✓						

3.	Aliza Azhura		✓		✓			✓			✓			
4.	Aulia Ramlan			✓		✓		✓			✓			
5.	Dina Salsabila		✓		✓			✓			✓			
6.	Ega Arsyafin			✓		✓		✓			✓			
7.	Firza Humairoh	✓			✓			✓			✓			
8.	Mhd. Dinar	✓			✓			✓			✓			
9.	Muthya Amir	✓			✓			✓			✓			
10.	Nur Alamsyah	✓			✓			✓			✓			
11.	Nurul Hidayat			✓		✓		✓			✓			
12.	Sandra	✓			✓			✓			✓			
13.	Shiyla Indria	✓			✓			✓			✓			
14.	Vanisa Luthfy	✓			✓			✓			✓			
15.	Zahira Autho		✓		✓			✓			✓			

Keterangan: BM : Belum Muncul
MM : Mulai Muncul
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 9
Persentase Penilaian Kreativitas Anak
Prasiklus

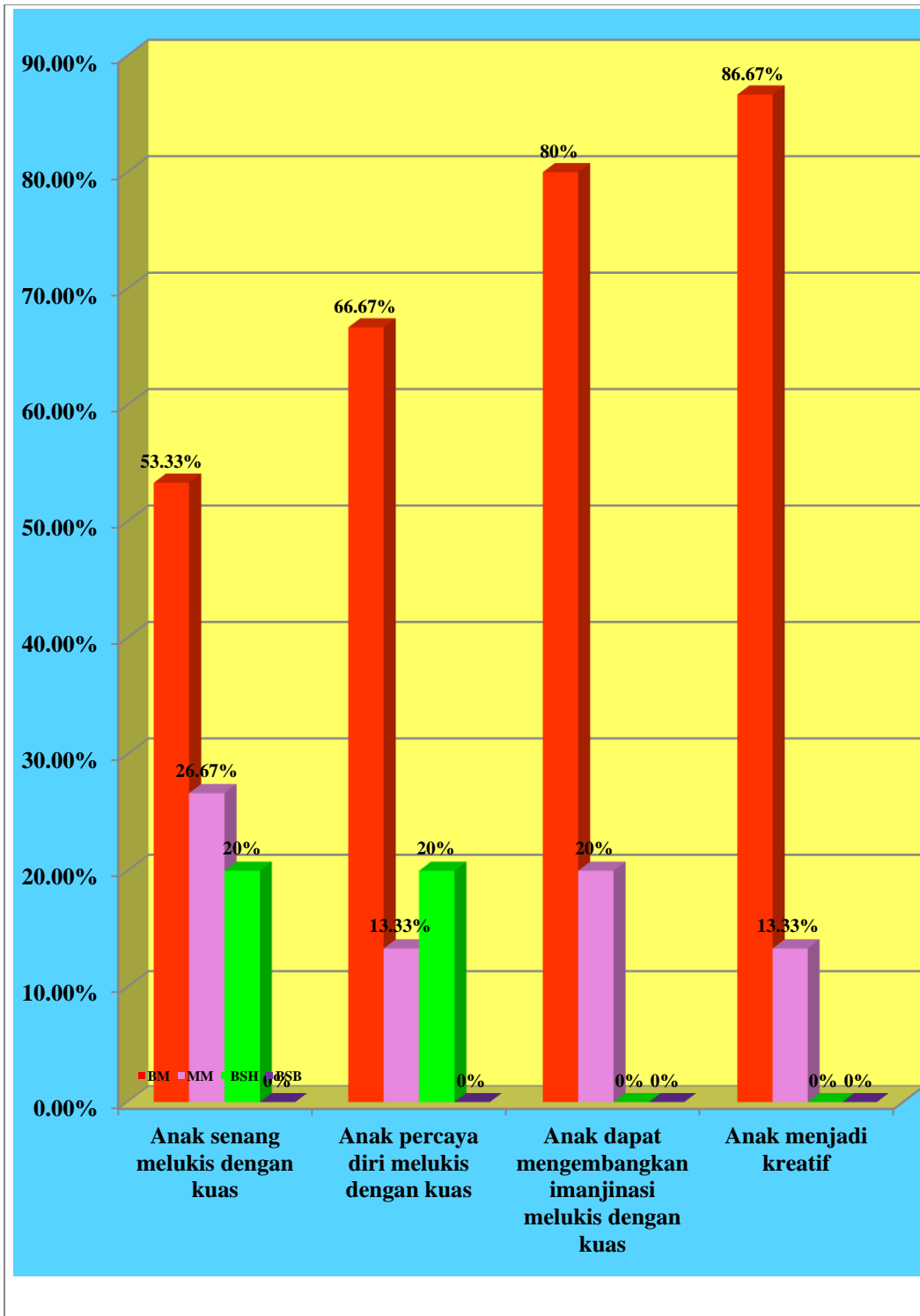
No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f ₁	f ₂	f ₃	f ₄	%
1.	Anak senang melukis dengan kuas	7	3	3	2	15
		53.33%	26.67%	20%	0%	100%
2.	Anak percaya diri melukis dengan kuas	9	3	3	0	15
		66.67%	13.33%	20%	0%	100%

3.	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan kuas	12	3	0	0	15
		80%	20%	0%	13.33%	100%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	13	2	0	0	15
		86.67%	13.33%	0%	0%	100%

Keterangan:

1. **Anak senang melukis dengan kuas** yang belum muncul ada 7 anak (46.67%), mulai muncul 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik ada 2 anak (13.33%).
2. **Anak percaya diri melukis dengan kuas**, yang belum muncul ada 9 anak (60%), mulai muncul 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik tidak ada.
3. **Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan kuas**, yang belum muncul ada 12 anak (80%), mulai muncul 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan tidak ada dan berkembang sangat baik tidak ada.
4. **Anak menjadi lebih kreatif** yang belum muncul ada 13 anak (86.67%), mulai muncul 2 anak (13.33%), berkembang sesuai harapan tidak ada dan berkembang sangat baik tidak ada.

Grafik 1
Peningkatan Perkembangan Kreativitas Anak
Prasiklus



Tabel 10
Persentase Perkembangan Kreativitas Anak
Berdasarkan BSH dan BSB Prasiklus

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f ₃	f ₄	(%)
1.	Anak senang melukis dengan kuas	3	2	5
		20%	13.33%	33.33%
2.	Anak percaya diri melukis dengan kuas	3	0	3
		20%	0%	20%
3.	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan kuas	0	0	0
		0%	0%	0%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	0	0	0
		0%	0%	0%
Nilai Rata-Rata		10%	3.33%	13.33%

Pada tabel 10 di atas menunjukkan bahwa anak senang melukis dengan kuas berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 5 anak (33.33%), anak percaya diri melukis dengan kuas ada 3 anak (20%), anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan kuas tidak ada, anak menjadi lebih kreatif tidak ada. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata peningkatan kemampuan kreativitas anak sangat rendah yaitu 13.33%. Sehingga peneliti perlu meningkatkan kreativitas anak dengan melakukan penelitian pada siklus pertama.

Tabel 11
Lembar Observasi Guru Prasiklus

No.	Kegiatan /Uraian	Indikator	Nilai
-----	------------------	-----------	-------

	yang diamati		SB	B	KB
1.	Perencanaan Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun rencana kegiatan ▪ Media/alat peraga yang digunakan ▪ Kegiatan awal, inti, akhir ▪ Pengaturan kelas/waktu ▪ Alat penilaian ▪ Teknik metode pembelajaran 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓
2.	Pelaksanaan kegiatan (inti)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan ▪ Penampilan guru ▪ Cara guru menyampaikan pesan kepada anak ▪ Cara guru memotivasi anak ▪ Minat anak untuk melakukan kegiatan 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓
3.	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi kegiatan anak ▪ Penilaian yang dilakukan guru 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ 	

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencana siklus I Peneliti mempersiapkan rencana kegiatan harian yang akan dijadikan pedoman dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk melihat peningkatan kreativitas anak, menyediakan media/alat peraga yang akan digunakan, merencanakan kegiatan awal, inti dan akhir, pengaturan kelas dan waktu, mempersiapkan alat penilaian dan teknik metode pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam lima pertemuan. Pada akhir pertemuan peneliti *mereview* kepada anak untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan kreativitas anak meningkat. Aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan

adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan peneliti perlu menyusun langkah-langkah operasional dan skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Mengatur posisi tempat duduk anak menjadi tiga kelompok.
- 3) Menyiapkan alat media/alat peraga dalam kegiatan melukis dengan bulu ayam.
- 4) Memotivasi anak untuk memperhatikan guru pada saat memperagakan kegiatan di depan kelas.
- 5) Anak melakukan kegiatan yang diperagakan guru.
- 6) Melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Pengamatan

Observasi dilakukan di kelompok B RA Al – Hikmah Labuhan Deli pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah:

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.
- 2) Melihat kreativitas guru dalam mempersiapkan perencanaan sampai pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Keseriusan anak memperhatikan kegiatan melukis dengan bulu ayam.
- 4) Kemampuannya memahami dan mengekspresikan ide dan imajinasi melalui kegiatan melukis dengan bulu ayam.

Tabel 12
Instrumen Penilaian Kemampuan Kreativitas
Siklus I

No.	Nama Anak	Anak senang melukis dengan bulu ayam	Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam	Anak menjadi lebih kreatif

		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Ahmad Al Faiz				✓				✓			✓					✓
2.	Aidil Aqso				✓				✓				✓			✓	
3.	Aliza Azhura			✓			✓			✓					✓		
4.	Aulia Ramlan				✓			✓				✓				✓	
5.	Dina Salsabila			✓			✓			✓					✓		
6.	Ega Arsyafin				✓				✓				✓				✓
7.	Firza Humairoh		✓				✓			✓					✓		
8.	Mhd. Dinar		✓				✓			✓				✓			
9.	Muthya Amir	✓				✓				✓				✓			
10.	Nur Alamsyah	✓				✓				✓				✓			
11.	Nurul Hidayat		✓					✓				✓			✓		
12.	Sandra	✓				✓				✓				✓			
13.	Shiyla Indria		✓				✓			✓				✓			
14.	Vanisa Luthfy		✓				✓			✓				✓			
15.	Zahira Autho		✓					✓			✓			✓			

Tabel 13
Data Persentase Penilaian
Kemampuan Kreativitas Anak
Siklus I

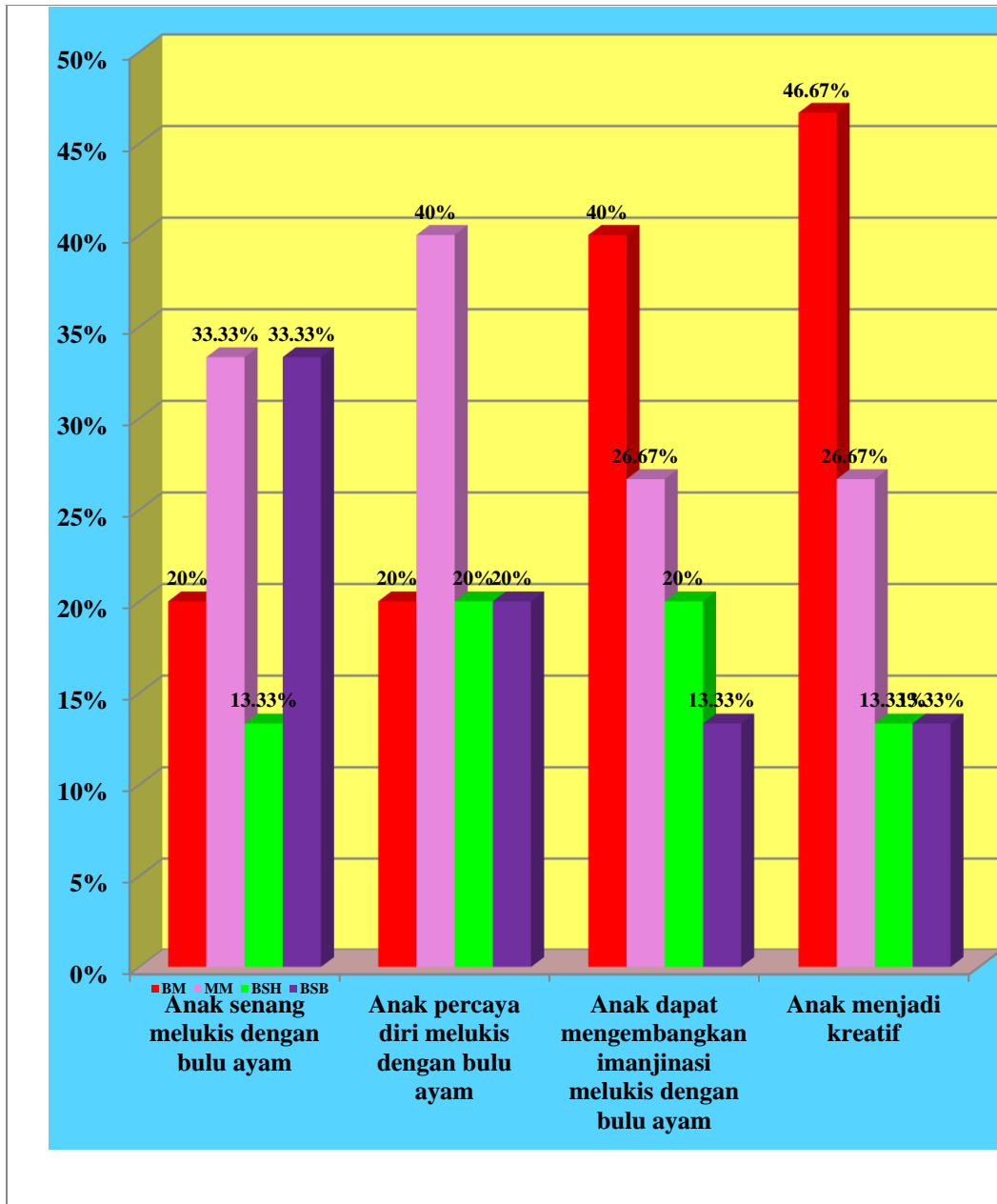
No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f ₁	f ₂	f ₃	f ₄	%
1.	Anak senang	3	5	2	5	15

	melukis dengan bulu ayam	20%	33.33%	13.33%	33.33%	100%
2.	Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam	3	6	3	3	15
		20%	40%	20%	20%	100%
3.	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam	6	4	3	2	15
		40%	26.67%	20%	13.33%	100%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	7	4	2	2	15
		46.67%	26.67%	13.33%	13.33%	100%

Keterangan:

1. **Anak senang melukis dengan bulu ayam** yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul 5 anak (33.33%), berkembang sesuai harapan 2 anak (13.33%) dan berkembang sangat baik ada 5 anak (33.33%).
2. **Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam**, yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul 6 anak (40%), berkembang sesuai harapan 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik 3 anak (20%).
3. **Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam**, yang belum muncul ada 6 anak (40%), mulai muncul 4 anak (26.67%), berkembang sesuai 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik 2 anak (13.33%).
4. **Anak menjadi lebih kreatif** yang belum muncul ada 7 anak (46.67%), mulai muncul 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan 2 anak (13.33%) dan berkembang sangat baik 2 anak (13.33%).

Grafik 2
Peningkatan Kreativitas Anak
Siklus I



Tabel 14
Persentase Perkembangan Kreativitas Anak BSH dan BSB
Siklus I

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)

		f₃	f₄	(%)
1.	Anak senang melukis dengan bulu ayam	2	5	7
		13.33%	33.33%	46.67%
2.	Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam	3	3	6
		20%	20%	40%
3.	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam	3	2	5
		20%	13.33%	33.33%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	2	2	4
		13.33%	13.33%	26.67%
Nilai Rata-Rata		16.66%	20%	36.66%

Pada tabel 13 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata anak yang senang melukis dengan bulu ayam berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 7 anak (46.76%), anak percaya diri melukis dengan bulu ayam ada 6 anak (40%), Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam ada 5 anak (33.33%), Anak menjadi lebih kreatif ada 4 anak (26.67%). Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas anak pada siklus I yaitu 36.66%. perkembangan kreativitas anak masih belum memenuhi kriteria yang ditentukan sehingga peneliti perlu melanjutkan penelitian pada siklus kedua.

e. Refleksi

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

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

1) Perbaikan Siklus I dan Faktor Penyebabnya

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kreativitas guru belum menunjukkan peningkatan yang diharapkan. Sehingga ada beberapa anak yaitu Muthya Amir, Nur Alamsyah dan Sandra yang kreativitasnya masih rendah sehingga perlu mendapat perhatian khusus. Kemungkinan penyebabnya adalah karena anak tersebut kurang mau memperhatikan pada saat guru mencontohkan cara melukis dengan bulu ayam.

2) Tindakan Perbaikan dan Alasan Pemilihan Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya selain mempertimbangkan keberhasilan dan kegagalan dalam proses kegiatan, juga dari analisis hasil penilaian kegiatan yang dilakukan anak. Di bawah ini adalah tabel instrumen penilain kreativitas guru serta perkembangan kemampuan sains anak dengan pemanfaatan alam sekitar, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 15
Lembar Observasi Guru Siklus I

No.	Kegiatan /Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			SB	B	KB
1.	Perencanaan Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun rencana kegiatan ▪ Media/alat peraga yang digunakan ▪ Kegiatan awal, inti, akhir ▪ Pengaturan kelas/waktu ▪ Alat penilaian ▪ Teknik metode pembelajaran 	✓	✓	✓

					✓
2.	Pelaksanaan kegiatan (inti)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan ▪ Penampilan guru ▪ Cara guru menyampaikan pesan kepada anak ▪ Cara guru memotivasi anak ▪ Minat anak untuk melakukan kegiatan 		✓	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
3.	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi kegiatan anak ▪ Penilaian yang dilakukan guru 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ 	

3. Siklus II

Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

a. Rencana

- 1) Rencana kegiatan telah disusun berdasarkan pertimbangan akademis, sarana, prasarana, dan fasilitas.
- 2) Guru mempersiapkan lembar observasi dan instrumen lain yang diperlukan, kesiapan kolaborator dan teman sejawat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Guru membuat skenario pembelajaran secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

b. Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan appersepsi atas kesiapan anak terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Tanya jawab tentang tema hari ini.
- 3) Membagikan alat pembelajaran berupa buku gambar, car air, dan bulu ayam.
- 4) Guru memperagakan cara melukis dengan bulu ayam.
- 5) Anak mencoba melakukan kegiatan seperti yang diarahkan dari guru.
- 6) Memberikan motivasi kepada anak agar bersemangat melakukan kegiatan.

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, maka ditemukan hal-hal yang terjadi selama perbaikan yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan anak.
- 2) Tidak semua anak dapat melakukan kegiatan melukis dengan bulu ayam seperti yang dicontohkan guru.
- 3) Peningkatan pengembangan kemampuan kreativitas anak meningkat sehingga namun belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan.

Tabel 16
Instrumen Penilaian Kreativitas Anak
Siklus II

No.	Nama Anak	Anak senang melukis dengan bulu ayam				Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam				Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam				Anak menjadi lebih kreatif			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Ahmad Al Faiz				✓				✓				✓				✓
2.	Aidil Aqso				✓				✓				✓				✓
3.	Aliza Azhura				✓			✓				✓				✓	
4.	Aulia Ramlan				✓				✓				✓				✓

5.	Dina Salsabila				✓			✓			✓			✓	
6.	Ega Arsyafin				✓			✓			✓				✓
7.	Firza Humairoh				✓		✓				✓			✓	
8.	Mhd. Dinar			✓			✓			✓				✓	
9.	Muthya Amir		✓				✓			✓			✓		
10.	Nur Alamsyah		✓				✓			✓			✓		
11.	Nurul Hidayat			✓				✓		✓				✓	
12.	Sandra		✓			✓				✓			✓		
13.	Shiyla Indria			✓			✓				✓			✓	
14.	Vanisa Luthfy			✓			✓				✓			✓	
15.	Zahira Autho			✓				✓						✓	

Keterangan: BM : Belum Muncul
MM : Mulai Muncul
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 17
Persentase Perkembangan Kreativitas Anak
Siklus II

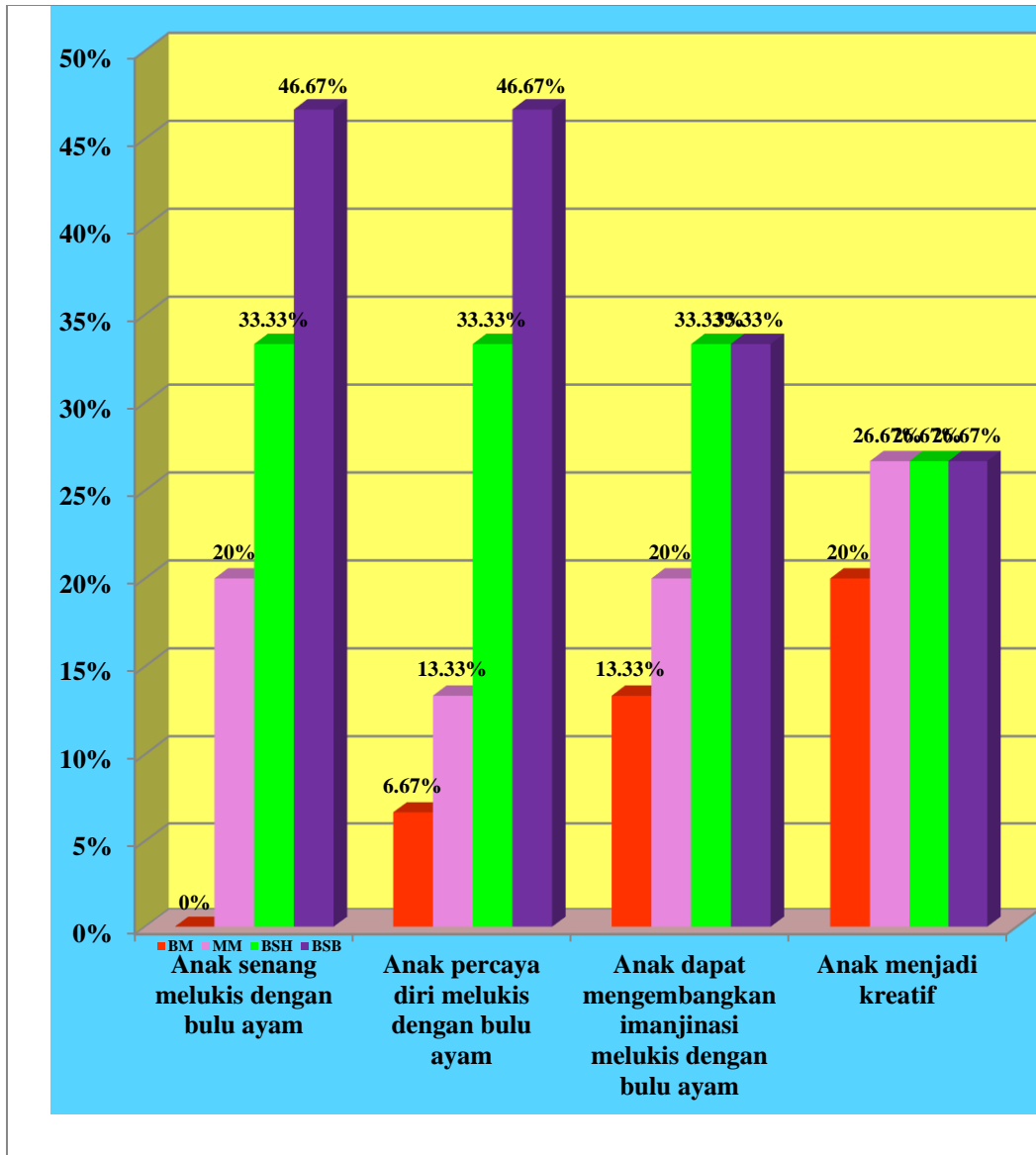
No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f ₁	f ₂	f ₃	f ₄	%
1.	Anak senang melukis dengan bulu ayam	0	3	5	7	15
		0%	20%	33.33%	46.67%	100%
2.	Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam	1	2	5	7	15
		6.67%	13.33%	33.33%	46.67%	100%

3.	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam	2	3	5	5	15
		13.33%	20%	33.33%	33.33%	100%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	3	4	4	4	15
		20%	26.67%	26.67%	26.67%	100%

Keterangan:

1. Anak senang melukis dengan bulu ayam yang belum muncul tidak ada, mulai muncul 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan 5 anak (33.33%) dan berkembang sangat 7 anak (46.67%).
2. Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam, yang belum muncul ada 1 anak (6.67%), mulai muncul 2 anak (13.33%), berkembang sesuai harapan 5 anak (33.33%) dan berkembang sangat baik 7 anak (46.67%).
3. Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam, yang belum muncul ada 2 anak (13.33%), mulai muncul 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan 5 (33.33%) dan berkembang sangat baik 5 anak (33.33%).
4. Anak menjadi lebih kreatif yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan 4 (26.67%) dan berkembang sangat baik 4 anak (26.67%).

Grafik 3
Peningkatan Kreativitas Anak
Siklus II



Tabel 18
Persentase Perkembangan Kreativitas Anak BSH dan BSB
Siklus II

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f ₃	f ₄	(%)
1.	Anak senang melukis	5	7	12

	dengan bulu ayam	33.33%	46.67%	80%
2.	Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam	5	7	12
		33.33%	46.67%	80%
3.	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam	5	5	10
		33.33%	33.33%	66.67%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	4	4	8
		26.67%	26.67%	53.33%
Nilai Rata-Rata		31.67%	38.33%	70%

Pada tabel 17 di atas menunjukkan bahwa anak senang melukis dengan bulu ayam berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 12 anak (80%), Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam ada 12 anak (66.67%), Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam 10 (53.33%), Anak menjadi lebih kreatif ada 8 anak (46.67%). Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 70%. Kemampuan kreativitas anak pada penelitian siklus II meningkat, namun belum memenuhi kriteria sehingga peneliti perlu melanjutkan penelitian pada siklus tiga.

d. Refleksi

1) Keberhasilan perbaikan siklus II dan faktor pendukung.

a) Komponen kegiatan

- (1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan.
- (2) Materi yang disajikan sesuai tingkat perkembangan anak.
- (3) Media yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan.
- (4) Metode pembelajaran dapat memancing minat anak.

(5) Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dapat mengukur pengembangan kemampuan kreativitas anak.

b) Proses kegiatan

(1) Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH.

(2) Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya.

2) Kegagalan perbaikan siklus I dan faktor penyebabnya.

Secara umum kegiatan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Namun masih ada anak yang belum dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik. Hal ini disebabkan anak kurang konsentrasi memperhatikan guru melakukan kegiatan dan kurang dapat mengekspresikan ide dan imajinasinya.

3) Tindakan perbaikan dan alasan penilaian tindakan.

Tindakan perbaikan pada siklus II, data hasil pengamatan teman sejawat dan refleksi dari keseluruhan proses serta menganalisis, bahwa perbaikan pada siklus II belum memenuhi klasifikasi yang telah ditentukan. Dengan demikian guru dan teman sejawat sepakat untuk mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus III. Instrumen penilaian peningkatan kemampuan sains guru/anak siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 19
Lembar Observasi Guru Siklus II

No.	Kegiatan /Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			SB	B	KB
1.	Perencanaan Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun rencana kegiatan ▪ Media/alat peraga yang digunakan ▪ Kegiatan awal, inti, akhir ▪ Pengaturan kelas/waktu ▪ Alat penilaian 	✓	✓	✓

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teknik metode pembelajaran 		✓	✓
2.	Pelaksanaan kegiatan (inti)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan ▪ Penampilan guru ▪ Cara guru menyampaikan pesan kepada anak ▪ Cara guru memotivasi anak ▪ Minat anak untuk melakukan kegiatan 		✓	✓
3.	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi kegiatan anak ▪ Penilaian yang dilakukan guru 		✓	✓

4. Siklus III

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III berdasarkan replanning pada siklus II yaitu:

- 1) Membuat perencanaan pembelajaran baik media maupun metode pembelajaran.
- 2) Menyediakan lokasi yang nyaman dan menyenangkan dengan melakukan kegiatan di luar kelas.
- 3) Memotivasi agar anak lebih aktif dan kreatif melaksanakan kegiatan.
- 4) Lebih memperhatikan anak yang kreativitasnya masih rendah.
- 5) Memberi penghargaan (reward).

b. Pelaksanaan (*Acting*)

- 1) Mengajak anak bernyanyi bersama-sama
- 2) Tanya jawab tentang tema yang akan diajarkan kepada anak.
- 3) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 4) Memotivasi anak agar melakukan kegiatan dengan gembira dan bersemangat.
- 5) Mengelompokkan anak berdasarkan kegiatan yang diinginkannya.

- 6) Membagikan media pada masing-masing anak.
- 7) Memajang seluruh hasil kreativitas sebagai motivasi bagi anak untuk melakukan kegiatan yang lebih baik lagi.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus III, maka ditemukan hal-hal yang terjadi yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran berlangsung menyenangkan dan menarik perhatian anak.
- 2) Sebagian besar anak dapat melakukan kegiatan seperti yang dicontohkan guru dan sebagian lagi bahkan dapat mengekspresikan diri melukis dengan bulu ayam.
- 3) Peningkatan pengembangan kreativitas anak meningkat sangat baik sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.
- 4) Instrumen penilaian kemampuan kreativitas siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 20
Instrumen Penilaian Kreativitas Anak
Siklus III

No.	Nama Anak	Anak senang melukis dengan bulu ayam				Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam				Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam				Anak menjadi lebih kreatif			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Ahmad Al Faiz				✓				✓				✓				✓
2.	Aidil Aqso				✓				✓				✓				✓
3.	Aliza Azhura				✓			✓				✓				✓	
4.	Aulia Ramlan				✓				✓				✓				✓
5.	Dina Salsabila				✓				✓			✓				✓	
6.	Ega Arsyafin				✓				✓				✓				✓

7.	Firza Humairoh			✓		✓				✓				✓
8.	Mhd. Dinar		✓			✓		✓					✓	
9.	Muthya Amir		✓		✓			✓				✓		
10.	Nur Alamsyah		✓			✓		✓				✓		
11.	Nurul Hidayat		✓			✓		✓				✓		
12.	Sandra		✓		✓			✓				✓		
13.	Shiyla Indria			✓		✓			✓					✓
14.	Vanisa Luthfy			✓		✓			✓					✓
15.	Zahira Autho			✓		✓		✓					✓	

Tabel 21
Persentase Perkembangan Kreativitas Anak
Siklus III

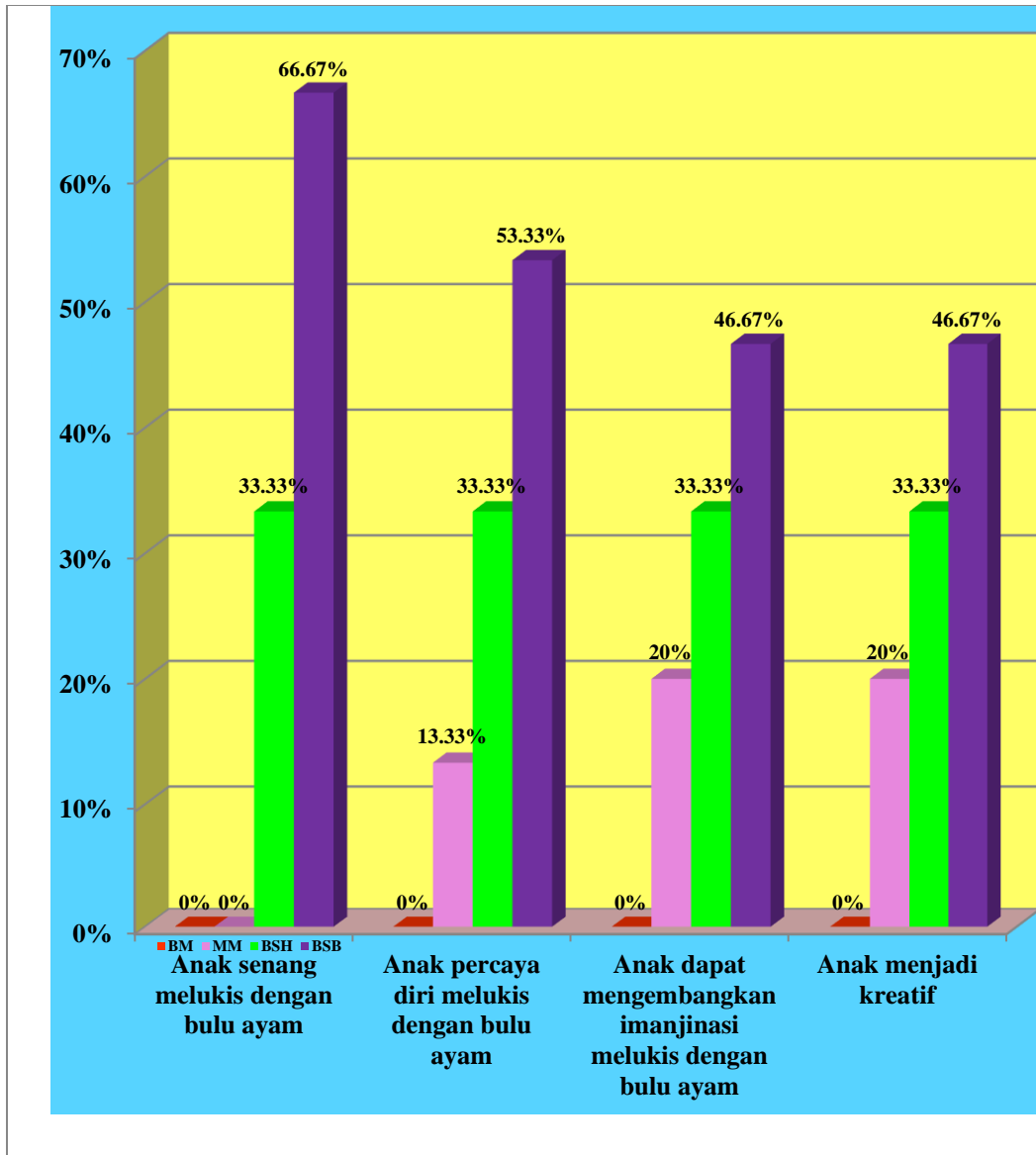
No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f ₁	f ₂	f ₃	f ₄	%
1.	Anak senang melukis dengan bulu ayam	0	0	5	10	15
		0%	0%	33.33%	66.67%	100%
2.	Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam	0	2	5	8	15
		0%	13.33%	33.33%	53.33%	100%
3.	Anak dapat mengembangkan	0	3	5	7	15

	imajinasi melukis dengan bulu ayam	0%	20%	33.33%	46.67%	100%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	0	3	5	7	15
		0%	20%	33.33%	46.67%	100%

Keterangan:

1. Anak senang melukis dengan bulu ayam yang belum muncul sudah tidak ada, mulai muncul tidak ada, berkembang sesuai harapan 5 anak (33.33%) dan berkembang sangat 10 anak (66.67%).
2. Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam, yang belum muncul tidak ada, mulai muncul 2 anak (13.33%), berkembang sesuai harapan 5 anak (33.33%) dan berkembang sangat baik 8 anak (53.33%).
3. Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam yang belum muncul tidak ada, mulai muncul 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan 5 (33.33%) dan berkembang sangat baik 7 anak (46.67%).
4. Anak menjadi lebih kreatif yang belum muncul tidak ada, mulai muncul 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan 5 (33.33%) dan berkembang sangat baik 7 anak (46.67%).

Grafik 4
Peningkatan Kreativitas Anak
Siklus III



Tabel 22
Persentase Perkembangan Kreativitas Anak BSH dan BSB
Siklus III

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f ₃	f ₄	(%)
1.	Anak senang melukis dengan bulu ayam	5	10	15
		33.33%	66.67%	100%
2.	Anak percaya diri melukis dengan bulu	5	8	13

	ayam	33.33%	53.33%	86.67%
3.	Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam	5	7	12
		33.33%	46.67%	80%
4.	Anak menjadi lebih kreatif	5	7	12
		33.33%	46.67%	80%
Nilai Rata-Rata		33.33%	53.33%	86.66%

Pada tabel 17 di atas menunjukkan bahwa anak senang melukis dengan bulu ayam berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 15 anak (100%), Anak percaya diri melukis dengan bulu ayam ada 13 anak (86.67%), Anak dapat mengembangkan imajinasi melukis dengan bulu ayam 12 (80%), Anak menjadi lebih kreatif ada 12 anak (80%). Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada siklus III yaitu 86.66%. Kemampuan kreativitas anak pada penelitian siklus III, dan telah memenuhi kriteria sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan penelitian.

d. Refleksi

1) Keberhasilan perbaikan siklus III dan faktor pendukung.

- a) Anak senang melakukan kegiatan melukis dengan bulu ayam.
- b) Sebagian besar anak sudah dapat melukis dengan bulu ayam.
- c) Sebagian besar anak dapat mengkreasikan diri melukis dengan bulu ayam
- d) Sebagian besar anak dapat menunjukkan hasil karyanya dengan percaya diri.

2) Kegagalan perbaikan siklus III dan faktor penyebabnya.

Secara umum kegiatan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Seluruh anak mengalami peningkatan kreativitas. Namun ada dua anak yang peningkatan kreativitasnya agak lambat yaitu Muthya Amir dan Nur Alamsyah. Hal ini disebabkan karena senang bermain dan tidak betah duduk lama sehingga kurang fokus melakukan kegiatan. Instrumen penilaian peningkatan pengembangan kreativitas anak siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 23

Lembar Observasi Guru Siklus III

No.	Kegiatan /Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			SB	B	KB
1.	Perencanaan Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun rencana kegiatan ▪ Media/alat peraga yang digunakan ▪ Kegiatan awal, inti, akhir ▪ Pengaturan kelas/waktu ▪ Alat penilaian ▪ Teknik metode pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 	
2.	Pelaksanaan kegiatan (inti)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan ▪ Penampilan guru ▪ Cara guru menyampaikan pesan kepada anak ▪ Cara guru memotivasi anak ▪ Minat anak untuk melakukan kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ 		
3.	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi kegiatan anak ▪ Penilaian yang dilakukan guru 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ 		

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I

Pada perbaikan siklus I dan beberapa temuan yang menjadi perhatian baik bagi guru maupun teman sejawat. Adapun temuan tersebut sebagai berikut:

- a. Anak benar-benar merasa terhibur dengan kegiatan yang dilakukan.
- b. Anak merasa tertantang untuk melakukan kegiatan yang lain.
- c. Ada dua anak yaitu Muthya Amir dan Nur Alamsyah yang kreativitasnya kurang berkembang

2. Pembahasan Siklus II

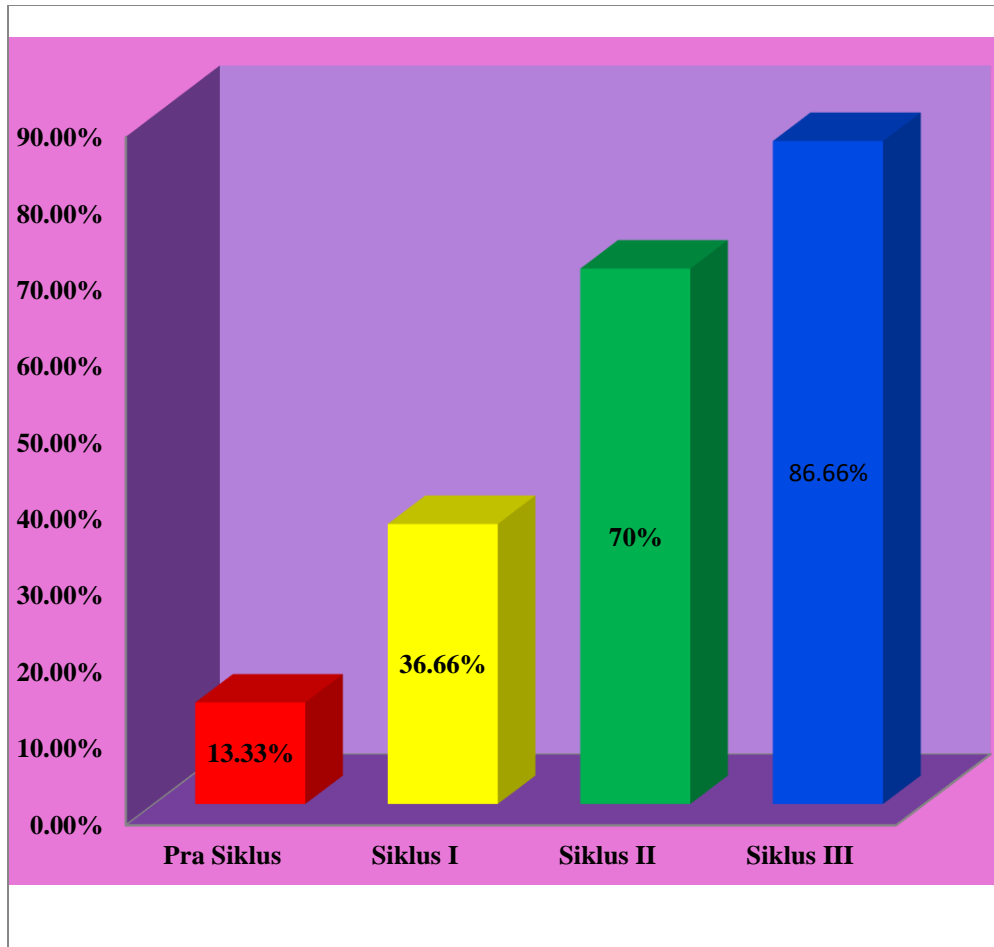
Secara umum perbaikan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal-hal yang menonjol dan menjadi perhatian peneliti:

- a. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Keadaan ini dapat tercapai karena seluruh aspek pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan bekerjasama

dengan teman sejawat. Peneliti juga melakukan motivasi melalui dorongan dan memberikan reward pada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik.

- b. Sebagian anak melakukan kegiatan bersemangat karena dapat melakukan kegiatan sehingga kegiatan tersebut menjadi menarik dan menyenangkan. Anak merasa tertantang untuk melakukannya sendiri. Peningkatan kemampuan kreativitas anak pada prapenelitian, siklus I, siklus II dan siklus III berdasarkan BSH-BSB dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 4
Peningkatan Kreativitas Anak
Prasiklus – Siklus III Berdasarkan BSH-BSB



BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tindakan, yang dilakukan di Kelompok B RA Al – Hikmah Labuhan Deli dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis dengan bulu ayam. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan kreativitas anak berdasarkan instrument penilaian dari data prasiklus: 13.33%, siklus I: 36.66%, Siklus II: 70% dan siklus III: 86.66%.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, hasil terhadap penelitian tindakan kelas ada beberapa hal yang penting untuk dapat disarankan yaitu:

1. Saran untuk guru
 - a. Diharapkan kepada guru dan Kepala Sekolah RA Al – Hikmah Labuhan Deli agar lebih menambah pengetahuan terutama dalam pengembangan metode yang digunakan guru harus bervariasi.
 - b. Hasil penelitian ini mampu mendeskripsikan kreativitas guru melalui kegiatan melukis dengan bulu ayam.
 - c. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak tidak di dalam kelas saja.
 - d. Membimbing anak dengan kasih sayang serta memberikan motivasi dengan sanjungan, menghargai hasil karya anak dengan hadiah/reward.
2. Saran bagi yayasan
 - a. Diharapkan bagi RA Al – Hikmah Labuhan Deli untuk lebih melengkapi media pembelajaran agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat lebih bervariasi dan bermakna bagi anak.
 - b. Implementasi perkembangan kreativitas anak sebagai modal dasar yang berguna di kehidupan anak nanti dan model pembelajaran dapat dicoba pada aktivitas lain dengan bahan dan dengan metode atau teknik yang lain pula.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Rahman, Irfan. *Panduan Menggambar Mengarsir Dengan Menggunakan Media Pensil*. Jakarta: Andi, 2010.

Aieoto ,”4 Cara Meningkatkan Kreativitas Anak,” didapat dari <file:///E:/Kreativitas/4-cara-meningkatkan-kreativitas-anak.html> [home page on-line]: Internet

Aisyah, Siti, *et al.* *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.

Damayanti, Puspa Ayu, “*Kreativitas di Masa Tua, Kenapa Tidak?*” dalam Makalah Program Pascasarjana Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada Yogyakarta, Thn 2008.

Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Pembinaan Taman Kanak-Kanak, 2007.

Farida, Umma. *Mengembangkan Krearivitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al Kautsar. 2007.

<http://www.perkuliahan.com/kreatifitas-belajar-anak-usia-taman-kanak-kanak-tk/> [home page on-line]: Internet.

Irna,” Rangsangan Bagi Kreativitas,” dalam *Mom & Kiddi*. edisi 19. Mei 2015

Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.: Rajawali Pres. 2011.

Montolalu, BEF. *Bermain Sambil Belajar Sains di TK*. Jakarta: PT Gramedia Widiarasana Indonesia. 2008.

Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineke Cipta, 2007.

Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineke Cipta. 2009.

Muslich, Masnur. *Melaksanakan Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Pamadhi, Hajar & Evan Sukardi. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008

Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas 2010.

68

Rahman, Fathur ,”Manfaat Gambar dan Menggambar,” didapat dari <http://seniru.papgpaud.blogspot.com/2014/10/manfaat-gambar-dan-menggambar-bagi-anak.html> [home page on-line]: Internet

Santoso, Soegeng. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan. 2007.

Setiawan, Denny, *et al.* *Analisis Kegiatan Pengembangan Penelitian Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.

Suyanto, Slamet. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas. 2006.

Wardani, IGAK dan Wihardit. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.

Yaya,” Sifat dan Karakteristik Anak Kreatif,” di dapat dari http://yayaasweetstar.blogspot.co.id/2013/04/sifat-dan-karakteristik-anak-kreatif_29.html [home page on-line]: internet

ABSTRAK

Risniefahwati Ritonga. NPM.1401240192P. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Dengan Media Bulu Ayam di RA Al – Hikmah Labuhan Deli.

Rendahnya kreativitas anak dalam kemampuan kreativitas di RA Al – Hikmah Labuhan Deli menjadikan anak kurang kreatif. Biasanya aktivitas melukis yang dilakukan di RA Al - Hikmah hanya dengan menggunakan cat, kuas sehingga peneliti melakukan sesuatu yang baru yaitu melukis dengan media bulu ayam. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui melukis dengan media bulu ayam di RA Al – Hikmah Labuhan Deli.

Prosedur penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, untuk mendapatkan data dan analisis melalui observasi dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan

melalui tiga siklus yang dirancang secara sistematis dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek pada penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak di RA Al – Hikmah Labuhan Deli Tahun Pelajaran 2015-2016. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi yaitu hasil penilaian kreativitas anak, lembar kerja anak dan dokumentasi.

Hasil analisis data pada grafik prasiklus yang berhasil mencapai rata-rata 13.33%, siklus I: 36.66%, Siklus II: 70% dan Siklus III: 86.66. Simpulan penelitian ini adalah melalui melukis dengan media bulu ayam dapat meningkatkan kreativitas anak di RA Al – Hikmah Labuhan Deli.

Kata Kunci : Kreativitas, Melukis, Media Bulu Ayam

ABSTRACT

Risniarfahwati Ritonga. NPM.1401240192P. Increase Children's Creativity through the media of painting with a quill in RA Al - Hikmah Labuhan Deli

The low creativity of children in the ability of creativity in RA Al - Hikmah Labuhan Deli make children less creative. Usually the painting activity conducted in RA Al - Hikmah just by using paint, brushes so that researchers do something new that is painted with chicken feathers media. This research aims to enhance the creativity of children through the media of painting with a quill in RA Al - Hikmah Labuhan Deli.

Research procedures conducted using qualitative and quantitative approaches, to get the data and analysis through observation and documentation. The research was carried through three cycles are systematically designed with several stages of the planning, implementation, observation and reflection.

Subjects in the study were children in group B who totaled 15 children in RA Al - Hikmah Labuhan Deli in academic year 2015-2016. Data collected through observation of results of assessment of children's creativity, child labor and documentation.

The results of the analysis of data on the graphic prasiklus which reached an average of 13:33%, the first cycle: 36.66%, Cycle II: 70% and Cycle III: 86.66. The conclusions of this research is through the media of painting with quill can enhance children's creativity in RA Al - Hikmah Labuhan Deli.

Keywords: *Creativity, Painting, Quill Media*

KATA PENGANTAR



Segala puji hanya milik Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya kepada peneliti yang telah dapat menyelesaikan skripsi ini pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi uswatun hasanah bagi ummatnya. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul ,**“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Dengan Media Bulu Ayam di RA Al – Hikmah Labuhan Deli.”**

Dalam skripsi ini dijabarkan tentang meningkatkan kreativitas anak melalui melukis dengan media bulu ayam di RA Al – Hikmah Labuhan Deli. Skripsi ini disusun sebagai bukti

pengembangan ilmu dan teori yang selama ini didapat pada perkuliahan ke dalam bentuk nyata dengan membuat skripsi yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibunda tercinta Almh. Derhana Pohan dan Ayahanda tercinta Alm. H. Marahusin Ritonga yang telah melahirkan serta membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang serta doa yang selalu menyertai peneliti dalam setiap langkah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah memberikan ampunan dan kebahagiaan kepada mereka di akhirat, amin. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada suami tercinta Mulkan Lubis yang selalu mengiringi setiap langkah dengan doa, motivasi serta dukungan baik moril maupun materil hingga selesai skripsi ini. Terima kasih yang tak terhingga juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah RA Al – Hikmah Labuhan Deli yaitu Ibu Nurul Hafizhah, S.Ag. dan teman sejawat Ibu Windawati, S.Pd.I. yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selama dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak dan dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah menerima saya menjadi mahasiswa Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Zailani, MA sebagai Wakil Dekan I FAI.
4. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. sebagai Wakil Dekan III FAI yang membantu penulis dalam urusan skripsi.
5. Bapak Drs. Zulkarnaen Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A. yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Semoga Allah SWT tetap memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan khususnya Pendidikan di RA/TK.

Medan, Agustus 2016
Hormat Saya,
Penulis

Risniarfahwati Ritonga
NPM. 1401240192P

DAFTAR ISI

Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vii
Daftar Grafik	viii
Daftar Diagram	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Cara Pemecahan Masalah.....	4
E. Hipotesis Tindakan	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II. LANDASAN TEORETIS	
A. Kreativitas	7
1. Pengertian Kreativitas	7
2. Tujuan Pengembangan Kreativitas Bagi Anak	9
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas Anak	11

4. Peranan Guru Dalam Pengembangan Kreativitas	14
5. Karakteristik Anak Kreatif	16
B. Melukis	19
1. Pengertian Melukis	19
2. Manfaat Melukis Bagi Perkembangan Anak	19
3. Teknik Melukis Inkonvensional	22
4. Mekanisme Melukis Dengan Bulu Ayam	24

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian	25
1. Tempat Penelitian	25
2. Waktu Penelitian	25
3. Siklus Penelitian	25
B. Persiapan PTK	27
C. Subjek Penelitian	27
D. Sumber Data	27
E. Teknik dan Alat Pengumpulan data	28
1. Teknik Pengumpulan data	28
2. Alat Pengumpulan Data	29
F. Indikator kerja	31
1. Anak	31
2. Guru	31
G. Analisis Data	31
H. Prosedur Penelitian	33
1. Prasiklus	34
2. Siklus I	34
3. Siklus II	35
4. Siklus III	37
I. Personalia Penelitian	38

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Deskripsi Setiap Siklus	39
1. Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)	39
2. Siklus I	44
a. Perencanaan	44
b. Pelaksanaan	45
c. Pengamatan	45
d. Refleksi	50
3. Siklus II	51
a. Perencanaan	52
b. Pelaksanaan	52
c. Pengamatan	52
d. Refleksi	57
4. Siklus III	58

a. Perencanaan.....	58
b. Pelaksanaan.....	59
c. Pengamatan.....	59
d. Refleksi.....	63
B. Pembahasan.....	65
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Daftar Anak Kelompok B RA Al-Hikmah T.P.2015/2016	27
Tabel 2 Daftar Guru RA Al-Hikmah T.p. 2015/2016.....	28
Tabel 3 Penilai PTK.....	28
Tabel 4 Indikator Kreativitas Melukis Anak.....	29
Tabel 5 Instrumen Observasi Anak.....	30
Tabel 6 Lembar Observasi Guru.....	32
Tabel 7 Data Personalia Peneliti.....	38
Tabel 8 Instrumen Penilaian Anak Prasiklus.....	40
Tabel 9 Persentase Kondisi Awal Kreativitas Anak Prasiklus.....	41
Tabel 10 Persentase Berdasarkan BSH – BSB Prasiklus.....	43
Tabel 11 Lembar Observasi Guru Prasiklus.....	44
Tabel 12 Instrumen Penilaian Kemampuan Kreativitas Siklus I.....	46
Tabel 13 Data Persentase Kemampuan Kreativitas Anak Siklus I.....	47
Tabel 14 Persentase Berdasarkan BSH – BSB Siklus I.....	49
Tabel 15 Lembar Observasi Guru Siklus I.....	51
Tabel 16 Instrumen Penilaian Kreativitas Anak Siklus II.....	53
Tabel 17 Persentase Perkembangan Kreativitas Anak Siklus II.....	54
Tabel 18 Persentase Berdasarkan BSH – BSB Siklus II.....	56
Tabel 19 Lembar Observasi Guru Siklus II.....	58
Tabel 20 Instrumen Penilaian Kreativitas Anak Siklus III.....	60
Tabel 21 Persentase Perkembangan Kreativitas Anak Siklus III.....	61
Tabel 22 Persentase Berdasarkan BSH – BSB Siklus III.....	63
Tabel 23 Lembar Observasi Guru Siklus III.....	64

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Kondisi Awal Pra Penelitian.....	42
Grafik 2	Penelitian Siklus I.....	48
Grafik 3	Penelitian Siklus II.....	55
Grafik 3	Penelitian Siklus III.....	62
Grafik 5	Pra Penelitian s/d Siklus III.....	66

DAFTAR DIAGRAM

Diagram		Halaman
Diagram 1	Kerangka Pemecahan Masalah.....	5
Diagram 2	Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK.....	26

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
MELUKIS DENGAN MEDIA BULU AYAM
DI RA AL-HIKMAH LABUHAN DELI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :
RISNIARFAHWATI RITONGA
NPM. 1401240192P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
MELUKIS DENGAN MEDIA BULU AYAM
DI RA AL-HIKMAH LABUHAN DELI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :
RISNIARFAHWATI RITONGA
NPM. 1401240192P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

Pembimbing

Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

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

NAMA MAHASISWA : RISNIARFAHWATI RITONGA

NPM : 1401240192P

JURUSAN : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

**JUDUL SKRIPSI : MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
MELUKIS DENGAN MEDIA BULU AYAM DI RA AL –
HIKMAH LABUHAN DELI**

Medan, Agustus 2016

Pembimbing

JULI MAINI SITEPU, S.PSI, M.A.

DISETUJUI OLEH:



KETUA JURUSAN

Drs. ZULKARNEIN LUBIS, M.A
DEKAN,

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA.

Medan, Agustus 2016

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) exemplar
Hal : Skripsi a.n. Risniarfahwati Ritonga
Kepada Yth : **Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU**
di Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Risniarfahwati Ritonga yang berjudul: “**Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Dengan Media Bulu Ayam Di RA Al – Hikmah Labuhan Deli.**” Maka Kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Program Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UMSU.

Demikian Kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risnarfahwati Ritonga
Jenjang pendidikan : S-1
Program studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
NPM : 1401240192P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Dengan Media Bulu Ayam di RA Al – Hikmah Labuhan Deli,”** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Agustus 2016 Yang menyatakan,

Risniarfahwati Ritonga

RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi		
1.	Nama	RISNIARFAHWATI RITONGA
2.	NPM	1401240192P
3.	Fakultas	Agama Islam
4.	Program Studi	Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
5.	Tempat /Tanggal lahir	Simatorkis/04 Mei 1969
6.	Jenis Kelamin	Perempuan
7.	Agama	Islam
8.	Anak ke	3 (tiga) dari 7 (tujuh) bersaudara
9.	Alamat	Jl. Serbaguna Gg. Beringin No. 963 Helvetia Labuhan Deli
Nama Orang Tua		
10.	Ayah	Alm. Marahusin Ritonga
11.	Ibu	Almh. Derhana Pohan
Riwayat Pendidikan		
12.	Tahun 1978 – 1983	SD Muhammadiyah Simatorkis
13.	Tahun 1983 – 1986	MTs KH Ahmad Dahlan Spirok
14.	Tahun 1986 – 1989	MAS KH Ahmad Dahlan Sapirok

DAFTAR HADIR
KELOMPOK B RA AI – HIKMAH LABUHAN DELI
SIKLUS I

No.	Nama Anak	Pertemuan				
		1	2	3	4	5
1.	Ahmad Al Faiz	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Aidil Aqso	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Aliza Azhura	✓	✓	✓	-	✓
4.	Aulia Ramlan	✓	-	-	✓	✓
5.	Dina Salsabila	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Ega Arsyafin	✓	✓	-	✓	✓
7.	Firza Humairoh	-	✓	✓	✓	✓
8.	Mhd. Dinar	✓	✓	✓	✓	-
9.	Muthya Amir	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Nur Alamsyah	✓	-	✓	✓	✓
11.	Nurul Hidayat	✓	✓	-	✓	✓
12.	Sandra	✓	✓	✓	-	✓
13.	Shiyla Indria	✓	✓	✓	-	✓
14.	Vanisa Luthfy	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Zahira Autho	✓	-	✓	✓	-

Mengetahui

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Nurul Hafizhah, S.Ag.

Windawati, S.Pd.I.

Risniarfahwati Ritonga

**DAFTAR HADIR
KELOMPOK B RA AI – HIKMAH LABUHAN DELI
SIKLUS II**

No	Nama Anak	Pertemuan				
		1	2	3	4	5
1.	Ahmad Al Faiz	✓	✓	✓	-	✓
2.	Aidil Aqso	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Aliza Azhura	-	✓	✓	✓	✓
4.	Aulia Ramlan	✓	-	✓	✓	-
5.	Dina Salsabila	✓	✓	-	✓	✓
6.	Ega Arsyafin	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Firza Humairoh	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Mhd. Dinar	-	✓	✓	✓	✓
9.	Muthya Amir	✓	-	-	✓	✓
10.	Nur Alamsyah	✓	✓	✓	✓	-
11.	Nurul Hidayat	✓	✓	✓	✓	✓
12.	Sandra	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Shiyla Indria	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Vanisa Luthfy	✓	✓	✓	-	✓
15.	Zahira Autho	✓	-	✓	✓	-

Mengetahui

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Nurul Hafizhah, S.Ag.

Windawati, S.Pd.I.

Risniarfahwati Ritonga

**DAFTAR HADIR
KELOMPOK B RA AI – HIKMAH LABUHAN DELI
SIKLUS III**

No	Nama Anak	Pertemuan				
		1	2	3	4	5
1.	Ahmad Al Faiz	✓	✓	✓	-	✓
2.	Aidil Aqso	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Aliza Azhura	-	✓	✓	✓	✓
4.	Aulia Ramlan	✓	-	✓	✓	-
5.	Dina Salsabila	✓	✓	-	✓	✓
6.	Ega Arsyafin	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Firza Humairoh	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Mhd. Dinar	-	✓	✓	✓	✓
9.	Muthya Amir	✓	-	-	✓	✓
10.	Nur Alamsyah	✓	✓	✓	✓	-
11.	Nurul Hidayat	✓	✓	✓	✓	✓
12.	Sandra	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Shiyla Indria	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Vanisa Luthfy	✓	✓	✓	-	✓
15.	Zahira Autho	✓	-	✓	✓	-

Mengetahui

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Nurul Hafizhah, S.Ag.

Windawati, S.Pd.I.

Risniarfahwati Ritonga

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
DI KELOMPOK B AI – HIKMAH**

Nama Sekolah : RA AI – HIKMAH LABUHAN DELI
Alamat : Jl. Jalan Veteran/Bambu No.31 Pasar IV Desa Helvetia Kecamatan
Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang.
Kelompok : B

Siklus	Hari/Tanggal	Waktu	Tema
I	Selasa/17 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Rabu/18 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Kamis/19 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Jum'at /20 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Sabtu/21 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
II	Senin/23 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Selasa/24 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Rabu/ 25 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Kamis/26 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Jum'at/27 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
III	Senin/30 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Selasa/31 Mei 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Rabu/ 01 Juni 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
	Kamis/02 Juni 2016	08.00 – 11.00	Negaraku

	Jum'at/03 Juni 2016	08.00 – 11.00	Negaraku
--	---------------------	---------------	----------

Medan, 03 Juni 2016

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Teman Sejawat

Peneliti

Nurul Hafizhah, S.Ag.

Windawati, S.Pd.I.

Risniarfahwati Ritonga

SIKLUS III

LEMBARAN REFLEKSI SIKLUS I

A. Refleksi Komponen Kegiatan

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

Saya melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan indikator yang saya lakukan. hal ini terjadi karena: indikator Saya jadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini terjadi karena: Saya mempersiapkan materi yang sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

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

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator namun ada beberapa media untuk untuk mendukung materi perlu ditampilkan. Hal ini terjadi karena : Anak-anak perlu mendapat motivasi langsung berupa alat peraga langsung agar daya ingat dan daya kreativitasnya terpancing serta mempermudah pemahaman anak untuk melakukan kegiatan.

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

Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan lebih tertarik dan senang karena sesuai dengan materinya.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini terjadi karena : Alat penilaian tersebut dapat mengukur kemajuan belajar anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun?
Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun. Hal ini terjadi karena : Saya mengikuti rencana kegiatan yang saya susun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)? Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam melaksanakan kegiatan hanya pada penggunaan media dan metode lebih ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan.
3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ? Karena metode dan media yang saya gunakan tidak bervariasi sehingga anak tidak termotivasi.
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut? Saya akan merencanakan kegiatan berikutnya dengan kegiatan yang sama namun metode dan media lebih variatif.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan?
Seluruh indikator yang saya pilih dan tentukan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai dengan usia peserta didik.
6. Apakah penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran ?
Saya paham terhadap indikator yang saya tentukan, kegiatan pembukaan, inti dan penutup saya tentukan sesuai dengan seluruh bidang pengembangan. Materi alat penilaian yang digunakan untuk pencapaian kemajuan anak sudah saya siapkan.
7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?
Saya tetap mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah saya rencanakan.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ? Hal-hal unik positif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah anak-anak mau mencoba kegiatan meskipun hasilnya kurang memuaskan

tetapi dalam proses sudah terjadi pembelajaran. Hal-hal unik negatif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah masih ada anak yang bingung untuk melaksanakan kegiatan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan. Saya dapat mempertanggungjawabkannya dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar karena saya telah mempelajari tentang pendidikan anak usia dini.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya). Reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan, anak menjadi bersemangat, senang dan berusaha untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapat reward dari bu guru.
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat? Sebahagian besar anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan hanya beberapa orang saja yang perlu perhatian khusus. Hal ini terjadi karena: Pada saat pertama kali bertemu dengan anak-anak, terlebih dahulu saya menunjukkan semangat dan rasa gembira untuk memberikan pembelajaran kepada mereka sehingga mereka terpengaruh dan ikut gembira dan bersemangat untuk mengikuti dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ? Reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan sangat puas dan gembira karena saya memuji hasil karya mereka dan menilai dengan penilaian yang terbaik.
13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan? Penilaian yang saya berikan sudah sesuai dengan indikator yang saya tetapkan. Hal ini terjadi karena: Pada saat merancang dan melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan Sebahagian besar anak telah mencapai indikator yang telah ditetapkan.
Hal ini terjadi karena: Seluruh materi dan pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?
Saya belum dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik. Hal ini terjadi karena: Saya kurang dapat mengatur waktu agar pembelajaran tepat waktu.
16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan? Kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan. Hal ini terjadi karena: Saya melakukan review kepada anak-anak dengan melakukan tanya jawab dan memberikan penjelasan.

LEMBARAN REFLEKSI SIKLUS III

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ? Saya melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan indikator yang saya lakukan. hal ini terjadi karena : saya menjadikan indikator sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini terjadi karena: Saya sudah melakukan observasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?
Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator namun ada beberapa media untuk untuk mendukung materi perlu ditampilkan. Hal ini terjadi karena : Anak-anak perlu mendapat motivasi langsung berupa alat peraga langsung agar daya ingat dan daya kreativitasnya terpancing serta mempermudah pemahaman anak untuk melakukan kegiatan.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ?
Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan lebih tertarik dan senang karena sesuai dengan materinya.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini terjadi karena : Alat penilaian tersebut dapat mengukur kemajuan belajar anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

4. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun?
Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun. Hal ini terjadi karena : Saya mengikuti rencana kegiatan yang saya susun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
5. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap

anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar) ? Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam melaksanakan kegiatan hanya pada penggunaan media dan metode lebih ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan.

6. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ? Karena metode dan media yang saya gunakan tidak bervariasi sehingga anak tidak termotivasi.
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut? Saya akan merencanakan kegiatan berikutnya dengan kegiatan yang sama namun metode dan media lebih variatif.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan? Seluruh indikator yang saya pilih dan tentukan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai dengan usia peserta didik.
6. Apakah penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran ?
Saya paham terhadap indikator yang saya tentukan, kegiatan pembukaan, inti dan penutup saya tentukan sesuai dengan seluruh bidang pengembangan. Materi alat penilaian yang digunakan untuk pencapaian kemajuan anak sudah saya siapkan.
7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?
Saya tetap mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah saya rencanakan.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan? Hal-hal unik positif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah anak-anak mau mencoba kegiatan meskipun hasilnya kurang memuaskan tetapi dalam proses sudah terjadi pembelajaran. Hal-hal unik negatif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah masih ada anak yang bingung untuk melaksanakan kegiatan.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan. Saya dapat mempertanggungjawabkannya dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar karena saya telah mempelajari tentang pendidikan anak usia dini.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya). Reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan, anak menjadi bersemangat, senang dan berusaha untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapat reward dari bu guru.

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat? Sebahagian besar anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan hanya beberapa orang saja yang perlu perhatian khusus. Hal ini terjadi karena: Pada saat pertama kali bertemu dengan anak-anak, terlebih dahulu saya menunjukkan semangat dan rasa gembira untuk memberikan pembelajaran kepada mereka sehingga mereka terpengaruh dan ikut gembira dan bersemangat untuk mengikuti dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ? Reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan sangat puas dan gembira karena saya memuji hasil karya mereka dan menilai dengan penilaian yang terbaik.
13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan? Penilaian yang saya berikan sudah sesuai dengan indikator yang saya tetapkan. Hal ini terjadi karena : Pada saat merancang dan melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan Sebahagian besar anak telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Hal ini terjadi karena: Seluruh materi dan pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik? Saya belum dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik. Hal ini terjadi karena: Saya kurang dapat mengatur waktu agar pembelajaran tepat waktu.
16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan ? Kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan. Hal ini terjadi karena: Saya melakukan review kepada anak-anak dengan melakukan tanya jawab dan memberikan penjelasan.

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 1 (APKG - 1)
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN PADA SIKLUS III

NAMA : RISNIARFAHWATI RITONGA
NPM : 1401240192P
TEMPAT MENGAJAR : RA AL – HIKMAH LABUHAN DELI
KELOMPOK : B
TEMA : NEGARAKU
SIKLUS : III
WAKTU : 08.00 – 11.00
HARI/TANGGAL : JUM'AT/03 JUNI 2016

A. SKH /RK Penelitian

1

2

3

4

5

1. Merumuskan/menentukan indikator Pembelajaran dan menentukan Kegiatan penelitian	
1.1. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1.3. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A	<input type="checkbox"/>
2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan penelitian	
2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan dengan materi penelitian.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 2= B	<input type="checkbox"/>

B. Skenario Penelitian	1	2	3	4	5
3. Menentukan tujuan penelitian, Hal-hal yang harus diteliti, Dan langkah penelitian					
3.1. Menentukan tujuan penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2. Menentukan hal-hal yang harus diteliti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3. Pengembangan menuliskan langkah - langkah penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 3 = C					<input type="checkbox"/>
4. Merencanakan pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan					

4.1. Menentukan penataan ruang kelas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.2. Menentukan cara - cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 4 = D	<input type="checkbox"/>
5. Merencanakan alat dan cara Penilaian penelitian kegiatan	
5.1 Menentukan alat penilaian penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.2 Menentukan cara penilaian Penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 5 = E	<input type="checkbox"/>
6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6.1 Keindahan, kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6.2 Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 6 = F	<input type="checkbox"/>

Nilai APKF = R

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

Medan, 03 Juni 2016

Penilai 2

Nurul Hafizhah, S.Ag.

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 2 (APKG - 2)
LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN PADA SIKLUS III

NAMA : RISNIARFAHWATI RITONGA
NPM : 1401240192P
TEMPAT MENGAJAR : RA AL – HIKMAH LABUHAN DELI
KELOMPOK : B
TEMA : NEGARAKU
SIKLUS : III
WAKTU : 08.00 – 11.00
HARI/TANGGAL : JUM'AT/ 03 JUNI 2016

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin	<table border="1" style="display: inline-table;"><tr><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">5</td></tr></table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5		

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

3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.5. Memantapkan kompetensi anak saat penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3 = C	<input type="checkbox"/>
4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu pengembangan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar	
4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 4 = D	<input type="checkbox"/>
5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan	

5.1. Menggunakan pendekatan tematik belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
5.2. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
5.3. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
Rata-rata butir 5 = E	<input type="checkbox"/>										
6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan											
6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
6.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai penelitian pengembangan	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
Rata-rata butir 6 = F	<input type="checkbox"/>										
7. Kesan umum pelaksanaan Penelitian kegiatan pengembangan											
7.1. Keefektifan proses kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
7.2. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
7.3. Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										

7.4. Penampilan guru dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 7 = G	<input type="checkbox"/>

Nilai APKF = R

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

Medan, 03 Juni 2016
Penilai 2

Nurul Hafizhah, S.Ag.

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS I

RKH KE	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Berdoa dan bernyanyi 3. Menghafal surah An-nas dan Alfatihah 4. Menceritakan matahari yang ada di langit adalah ciptaan Allah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membaca 2 kata Mata-Hari. 2. Anak menulis kata Matahari. 3. Mewarnai gambar Matahari. 4. Bermain kartu gaambar bahasa Inggris 5. tyrofoam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menayakan kembali kembali kegiatan yang sudah dilakukan, (recalling/diskusi). 2. Membaca doa pulang 3. Membaca doa keluar rumah dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbiasa mengucapkan terima kasih 2. Membaca Doa Syukur nikmat 3. Lari dan lompat dengan satu kaki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru tulisan bahasa Inggris "moon=bulan" 2. Mencocok gambar bulan sabit 3. Menciptakan bentuk bulan dari plastisin 4. Bernyanyi "Ambilkan Bulan Bu" 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan bulan dan matahari 2. Membaca doa pulang 3. Menanyakan kembali kembali kegiatan yang sudah dilakukan, recalling/ (diskusi/umpan balik)
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suka tolong menolong 2. Menyebutkan Asmaul Husna "Al Khaliq" (YM Pencipta) 3. Lari dan Lompat Kodok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru tulisan sambung "bintang" 2. Mengarsir gambar Bintang 3. Bermain kartu gambar Bintang "Star" 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "Bintang Kecil" 2. Melakukan gerakan otak kanan "bintang kejora" 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan membaca doa
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi, salam dan doa 2. Menyebutkan enam rukun iman 3. Bercerita tentang gambar Candi Borobudur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan asal mula terjadinya Candi Borobudur 2. Menulis kata "Candi Borobudur" 3. Bermain kartu gambar bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berjalan maju pada garis lurus sambil membawa buku majalah 2. Diskusi tentang kegiatan hari ini 3. Do'a pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar 2. Membaca kalimat Hauqollah 3. Lari dan Lompat masuk dan keluar ban. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunting gambar bumi 2. Variasi berhitung, matahari Bintang dan bumi 3. Menciptakan bentuk dari balok 4. Bermain kartu gambar bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita tentang bumi 2. Membaca gambar Peta 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan doa

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS II

RKH KE	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan milik sendiri dan sekolah 2. Membaca Asmaul Husna "Al-Azhim" (YM Agung) 3. Praktek Sholat Lari dan melompat simpai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menulis tulisan "awan berarak" 2. Kolase gambar awan dari kapas 3. Menggantung gambar awan 4. Bermain kartu gambar bahasa Inggris (awan) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "Kulihat Awan" 2. Bercerita kondisi awan mempengaruhi cuaca 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan doa
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang ketika mendapatkan sesuatu 2. Menceritakan tentang kisah Aisyah 3. Praktek Sholat 4. Memantulkan bola kecil, diam di tempat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai gambar planet 2. Variasi berhitung gambar Planet 3. Mencipta bentuk dari lego 4. Bermain kartu gambar bahasa Inggris (planet) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca Ayat Kursi 2. Bercerita tentang planet Ciptaan Allah 3. Recalling/diskusi/umpan balik
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berpakaian rapi disekolah 2. Menyebutkan sifat nabi dan rasul "Siddiq" 3. Lari Pagi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru tulisan "selamat pagi" 2. Menggambar ayam jago berkoko di pagi hari 3. Bermain kartu gambar bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "Mentari Bersinar" 2. Bercerita tentang pagi hari 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan doa
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi, salam dan doa 2. Membaca Surah "Al-Ma'un" 3. Menceritakan pengalaman saat melihat kapal di pelabuhan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menulis kata "kapal laut" 2. Menciptakan bentuk kapal dengan menggunakan plastisin 3. Bermain kartu gambar (Kapal Laut) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meloncat dari kursi 2. Diskusi tentang kegiatan satu hari 3. Do'a, salam dan pulang
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berhenti main pada waktunya 2. Menyebutkan sifat nabi dan rasul "Tabligh" 3. Meloncat dengan tapak loncatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai gambar menjemur kain di siang hari 2. Mengenal waktu jam 3. Menyusun menara kubus 	<p>Menyebutkan kata yang berakhiran ang:siang,tulang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita tentang hari 2. Recalling/diskusi/umpan balik dan doa

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS III

RKH KE	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan milik sendiri dan aturan sekolah 2. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan 3. Menceritakan kisah Nabi 4. Membersihkan diri sendiri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai gambar petir 2. Variasi berhitung 3. Bermain kartu gambar bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asma'ul Husna 'Al Waliyyu'' 2. Menjelaskan terjadinya petir 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan doa
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuang sampah pada tempatnya 2. Menyebutkan tugas malaikat Ridwan 3. Menari payung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru tulisan 'hujan'' 2. Mewarnai gambar kondisi jalan 3. Membuat bentuk payung dari styrofoam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyi lagu 'Tik-Tik Bunyi Hujan'' 2. Menceritakan tentang hujan 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan do'a
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbicara baik dan sopan 4. Membaca Surah Al- Lahab 5. Meloncat dari ketinggian 30 cm 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru tulisan "Telepon" 2. Menggunting gambar telepon 3. Bermain kartu gambar bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca sajak "Teleponku" 2. Menyebutkan fungsi telepon 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan do'a
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta tolong dengan baik 2. Terbiasa mengucapkan salam 3. Memeragakan berbicara di handphone 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maze : Ibu mencari HP 2. Variasi pengurangan 1 s/d 10 3. Bermain kartu gambar bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita gambar berseri "HP baru ayah" 2. Membedakan HP dan Telepon 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan do'a
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menonton acara televisi yang sesuai dan berhenti pada waktunya 2. Mengucapkan Asma'ul Husna "Al-Ilmu" 3. Merayap 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menulis "televisi baru" 2. Mewarnai gambar TV 3. Bermain kartu gambar bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan acara kesukaan di TV 2. Mengetahui berat TV dan ringan HP 3. Recalling/diskusi/umpan balik dan do'a

