

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI  
KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA ANAK  
KELOMPOK B TK SINAR MUTIARA  
HELVETIA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Pada Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)*

Oleh:

**ANITA ANGGRAINI**

**NPM:1401240022**



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



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : ANITA ANGGRAINI  
N.P.M : 1401240022  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DENGAN KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA ANAK KELOMPOK B TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 25 Maret 2018

Pembimbing Skripsi

Dra. Hj. MASNUN ZAINI, M.Psi

Diketahui/Disetujui  
Oleh:

Dekan

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

WIDYA MASITAH, S.Psi, M.Psi



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

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

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

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

Ulu marhabah sudi ulu ager dibeuliban  
 Namu dal tanggungya



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Jenjang : Strata Satu (S-1)

Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi  
 Dosen Pembimbing : Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

Nama Mahasiswa : Anita Anggraini  
 NPM : 1401240022  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
10/02-2018	- Skenario perbaikan, Bab 1,2,3 - RPPH - Deskripsi per Bab		Koreksi ulang lanjutan
25/03-2018	- Pembahasan per Bab - hasil - Simpulan - Saran - Lampiran		Koreksi ulang Lampiran
20/03-2018	- Evaluasi awal s.d. akhir		Acc. akhir di sidang hari 20/03-2018

Medan, 20 Maret 2018

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

Medan, 21 Maret 2018

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (Tiga) Lembar  
Hal : Skripsi Anita Anggraini

Yang Terhormat  
Bapak Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

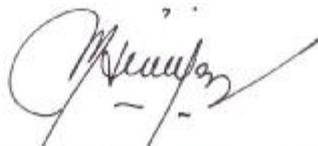
Degan hormat

Dengan ini saya sampaikan kepada Bapak, setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi Anita Anggraini yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan**", maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).

Demikian saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi.

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Anggraini

Jenjang Pendidikan : S-1

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

NPM : 1401240022

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul: “**Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan**”, merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 04 Maret 2018

Yang menyatakan,



Anita Anggraini

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Indah Nur Mawarna  
N.P.M : 1402050131  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
Judul Skripsi : Contextual Meaning in Sleeping Beauty Fairy Tales

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2018  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

  
Indah Nur Mawarna

Diketahui oleh Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Inggris



Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN FINGER  
PAINTING PADA ANAK KELOMPOK B TK SINAR MUTIARA HELVETIA  
MEDAN**

*Oleh*  
*Anita Anggraini*  
*NPM 1401240022*

**ABSTRAK**

*Penelitian Tindakan Kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya motorik halus anak kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. Hal ini mungkin dikarenakan media, metode dan strategi yang digunakan guru belum efektif dan kurang memotivasi minat belajar anak.*

*Berdasarkan masalah di atas, diharapkan melalui kegiatan finger painting dapat meningkatkan motorik halus anak. Penelitian ini bersubjek 15 anak dengan rincian 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi hasil karya. Alat yang digunakan adalah lembar instrumen penilaian, dan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan melalui 3 Siklus dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa motorik halus anak kelompok B pada pra tindakan sebanyak 13.3 %, pada siklus 1 meningkat menjadi 28.3 %, pada siklus 2 meningkat menjadi 48.3 % dan pada siklus 3 meningkat menjadi 81.7 %. Perolehan persentase pada siklus 3 membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu motorik halus anak mengalami peningkatan  $\geq 75$  %.*

*Dari hasil yang di peroleh dapat disimpulkan bahwa motorik halus anak kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan meningkat dengan baik*

*Kata kunci: Motorik halus, finger painting.*

**EFFORT INCREASING SMOOTH MOTORCY THROUGH FINGER PAINTING  
ACTIVITIES TO CHILDREN B TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN**

**By  
Anita Anggraini  
NPM :1401240022**

**ABSTRACT**

*Classroom Action Research is backgrounded by the low motor fine of children group B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. This is probably because the media, methods and strategies employed by teachers have not been effective and have little motivation for children's learning interests.*

*Based on the above problems, it is expected through finger painting activities can improve the fine motor of children. The study is subject to 15 children with details of 9 boys and 6 girls. Technique of data collection is done by using observation and documentation of the work. The tool used is the assessment instrument sheet, and observation. Data analysis technique is done descriptively quantitative. This research is done through 3 Cycles with several stages of planning, implementation, observation and reflection.*

*The result of the research showed that the fine motor motion of group B children in pre-action was 13.3%, in cycle 1 increased to 28.3%, in cycle 2 increased to 48.3% and in cycle 3 increased to 81.7%. The acquisition of percentage in cycle 3 proves that this research has reached the success indicator that the fine motor of children has increased by 75%.*

*From the results processed it can be concluded that the fine motorcycle group B TKSinar Mutiara Helvetia Medan rose well*

*Keywords: fine motor, finger painting.*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim, Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah segala puji syukur kami panjatkan kehadirat bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya. Sholawat beriring salam semoga senantiasa terlimpahkan curah kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW atas perkenan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan”**.

Skripsi ini di susun guna memenuhi kelengkapan tugas akhir program studi pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan. Dalam skripsi ini penulis juga telah menjelaskan secara ringkas tentang kegiatan *finger painting* meningkatkan kecerdasan motorik halus anak.

Teristimewa kepada Ayahanda **Asrel Nas** Dan Ibunda **Nasraini** yang telah bersusah payah membersarkan dan mendidik penulis dengan segala kasih sayang dan cinta yang tulus serta memberi semangat dan pengorbanan yang begitu besar, sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi dengan baik, dan juga terkhusus untuk adik-adikku **Andrean Relando, Aldian Syah Putra, Al-Fina Anggraini, Salsabila Anggraini** dan **Muhammad Harid**, dan juga semua keluargaku yang sangat ku sayangi yang telah membantu dan memotivasi serta dukungan kepada penulis. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan, keselamatan dan kebahagiaan kepada mereka semua di dunia dan akhirat. Amin Ya Robbal' Alamin.

Dalam kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar besar nya kepada :

1. Bapak **Dr. Agusani, M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara yang telah memeberikan izin menjadi mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

2. Kepada Dekan Bapak, **Dr. Muhammad Qorib, MA** selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
3. Ibu **Widya Masitah, M.Psi** selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memeberikan perhatian dan pengarahan kepada kami semua sebagai anak pendidiknya.
4. Ibu **Juli Mini Sitepu, M.Psi** selaku sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memeberikan perhatian dan pengarahan kepada kami semua sebagai anak pendidiknya.
5. Kepada Bapak **Dra. Hj. Masnun Zaini, M. Psi** selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, masukan dan kesabaran dalam membimbing penulis dari awal penyusunan Skripsi ini hingga dapat di selesaikan dengan baik.
6. Seluruh Dosen PIAUD UMSU yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada sahabat tersayang, tercinta dan sahabat terbaikku Agung kurniadi, Aprilia Retno Sri Suriyana Nauli Saragih, Aprilia Retno Sri Suriyani Nauli Saragih, Efrina Sagala, Fakhrunnisa Harison, Ayu Dian Astrini, Ika Nurjannah, Izzatul Mardhiah, Rafida Rizan, Rina Hafizah, Yuni Purnama Sari, Dwi Nindy Febianti, Suriyani.
8. Kepada kepala sekolah TK Sinar Mutiara Ibu **Chairany, S, Pd. AUD** yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan riset.
9. Kepada guru TK Sinar Mutiara Suriyani, Linah Fadila, Nurmahati, Fatmala Ulfa. Yang telah membantu saya riset sehingga penelitian yang saya lakukan dapat berjalan lancar.
10. Kepada kepala sekolah Vittayakarn Islamic Krabi Thailand Bapak **H. Ismail Bin Abdullah** yang telah mengizinkan peneliti untuk PPL dan KKNI.
11. Kepada calon imamku kelak kita akan baca berdua skripsi ini nanti.
12. Teman-teman seperjuangan di PIAUD Qaiyimah Hartini, Humairah, Ria anesti, Maratun sholiha, Ambar Citra Ayu Nawangsih Irawan, Ristiana, Fitri Nillam Mawaddah.

Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memeberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan khususnya Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Medan,     Maret 2018

Hormat Saya

Peneliti

**Anita Anggraini**  
**NPM : 1401240022**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang Masalah .....	1
B. Idenfikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Cara Pemecahan Masalah.....	4
E. Hipotesis Tindakan .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat teoritis .....	7
2. Manfaat praktis .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>9</b>
A. Pengertian Motorik halus .....	9
1. Fungsi Perkembangan Motorik Halus.....	10
2. Pengembangan Motorik halus .....	11
3. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus .....	13
B. <i>Finger Painting</i> .....	14
1. Pengertian <i>Finger Painting</i> .....	14
2. Tujuan dan Manfaat <i>Finger Painting</i> .....	15
3. Alat dan Bahan <i>Finger painting</i> .....	17
4. Macam-Macam <i>Finger Painting</i> .....	18
C. Penelitian Yang Relevan .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Setting Penelitian .....	21
1. Tempat Penelitian .....	21
2. Waktu Penelitian.....	21
3. Siklus PTK.....	22

B.	Persiapan Penelitian Tindakan Kelas .....	25
C.	Subjek Penelitian .....	25
D.	Sumber Data .....	25
	1. Anak .....	25
	2. Guru.....	26
	3. Teman Sejawat.....	27
E.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	27
	1. Teknik Pengumpulan Data .....	28
	2. Alat Pengumpulan Data.....	29
F.	Indikator Kinerja.....	31
G.	Analisa Data .....	31
H.	Prosedur Penelitian .....	32
	1. Deskripsi Pra Siklus .....	32
	2. Deskripsi Siklus I.....	33
	3. Deskripsi Siklus II.....	34
	4. Deskripsi Siklus III .....	35
I.	Personal Penelitian.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>		<b>38</b>
A.	Hasil Penelitian.....	38
	1. Deskripsi Prasiklus.....	38
	2. Deskripsi Siklus 1 .....	43
	a) Perencanaan .....	43
	b) Pelaksanaan.....	45
	c) Observasi .....	47
	d) Refleksi .....	51
	3. Deskripsi Siklus 2 .....	52
	a) Perencanaan .....	52
	b) Pelaksanaan.....	55
	c) Observasi .....	58
	d) Refleksi.....	62
	4. Deskripsi Siklus 3 .....	64
	a) Perencanaan .....	64
	b) Pelaksanaan.....	67
	c) Observasi .....	70
	d) Refleksi.....	74
B.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	74

BAB V	SIMPULAN DAN SARAN .....	79
	A. Simpulan.....	79
	B. Saran.....	79

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 01	Kerangka Pemecahan Masalah .....	6
Diagram 02	Siklus PTK Dalam Perbaikan Pembelajaran .....	24

## DAFTAR TABEL

Tabel 01	Jakwal Penelitian Tindakan Kelas .....	21
Tabel 02	Data Anak .....	26
Tabel 03	Data Guru .....	27
Tabel 04	Teman Sejawat.....	27
Tabel 05	Observasi Kegiatan <i>Finger Paiting</i> .....	30
Tabel 06	Indikator Kinerja .....	31
Tabel 07	Ketuntasan Belajar .....	32
Tabel 08	Tim Peneliti .....	37
Tabel 09	Hasil Observasi Prasiklus .....	39
Tabel 10	Kondisi Prasiklus Sebelum Diadakan Tindakan.....	40
Tabel 11	Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Prasiklus .....	42
Tabel 12	Hasil Observasi Siklus 1.....	48
Tabel 13	Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus 1 .....	49
Tabel 14	Kondisi Kemampuan Motorik Halus Siklus 1 .....	50
Tabel 15	Hasil Observasi Siklus 2.....	59
Tabel 16	Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus 2 .....	60
Tabel 17	Kondisi Kemampuan Motorik Halus Siklus 2.....	61
Tabel 18	Hasil Observasi Siklus 3.....	71
Tabel 19	Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus 3 .....	72
Tabel 20	Kondisi Kemampuan Motorik Halus Siklus 3.....	73
Tabel 21	Hasil Rata-rata Penelitian Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Prasiklus, Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3 .....	75

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 01	Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan <i>Finger Paiting</i> Prasiklus .....	41
Grafik 02	Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan <i>Finger Paiting</i> Siklus 1 .....	50
Grafik 03	Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan <i>Finger Paiting</i> Siklus 2 .....	61
Grafik 04	Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan <i>Finger Paiting</i> Siklus 3 .....	73
Grafik 05	Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan <i>Finger Paiting</i> Prasiklus, Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3.....	75

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Siklus 1
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian Siklus 1
- Lampiran 4 Alat Penilaian Kemampuan Guru
- Lampiran 5 Instrumen Penilaian Kegiatan Siklus 1
- Lampiran 6 Lembar Refleksi Kegiatan Siklus 1
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Siklus 2
- Lampiran 8 Rencana Kegiatan Harian Siklus 2
- Lampiran 9 Alat Penilaian Kemampuan Guru
- Lampiran 10 Instrumen Penilaian Kegiatan Siklus 2
- Lampiran 11 Lembar Refleksi Kegiatan Siklus 2
- Lampiran 12 Rencana Kegiatan Siklus 3
- Lampiran 13 Rencana Kegiatan Harian Siklus 3
- Lampiran 14 Alat Penilaian Kemampuan Guru
- Lampiran 15 Instrumen Penilaian Kegiatan Siklus 3
- Lampiran 16 Lembar Refleksi Kegiatan Siklus 3
- Lampiran 17 Foto-foto kegiatan *finger painting*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar melalui pembinaan dan perkembangan potensi anak usia 0-6 tahun. Untuk itu hendaknya pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini dan memberikan pembiasaan kepada anak hingga merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri.

Pendidikan anak usia dini dalam islam juga harus kita lakukan agar anak-anak bisa tumbuh menjadi anak-anak yang shaleh dan shalehah. Pendidikan anak dimulai sejak anak dalam kandungan, pada usia dini merupakan masa-masa Golden Age, pada masa golden agen berumur 0-6 tahun pada masa ini otak anak berkembang 80%, oleh karena itu anak perlu dibimbing dengan cara yang baik dan sesuai dengan usianya, agar nantinya dia menjadi anak yang unggul dalam agama maupun intelektualnya, seperti yang terdapat di dalam hadits berikut :

من لا يرحم لا يرحم  
(رواه متفق عليه)

**Man laa yarham laa yurham**

“Barang siapa yang tidak menyayangi maka tidak akan disayangi” (HR. Muttafakun Alaihi)

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya fikir, daya cipta), sosial emosional, dan bahasa. Karena keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya maka anak usia dini dibagi dalam beberapa tahapan perkembangan, dan tidak perlu membanding-bandinkan dengan anak yang lain yang perlu dilakukan adalah membantu mengenali potensinya dan

mengarahkannya. Maka orang tua ataupun pendidik hendaknya dapat menggali potensi anak usia dini.

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya atau tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik anak juga ditandai juga dengan berkembangnya perkembangan fisik motorik halus anak.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*Fine manipulative skills*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari jemari secara tepat seperti alam kegiatan menulis dan menggambar. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan koordinasi tangan dan mata.

Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang dilakukan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak memerlukan tenaga besar, tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat seperti koordinasi mata, tangan dan telinga<sup>1</sup>.

Kemampuan motorik halus anak akan dikatakan terlambat bila usianya pada anak 6 tahun belum dapat menggunakan alat tulis dengan baik dan benar. Anak-anak yang mengalami keterambatan dalam perkembangan motorik halusnya mengalami kesulitan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jari secara fleksibel<sup>2</sup>.

Pada umumnya, anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus sederhana pada usia 4-6 tahun. Kemampuan motorik halus semakin meningkat pada usia 5-12 tahun yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tangannya.

Pada anak usia 4 tahun anak mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang baik. Anak dapat membangun menara setinggi 11 kotak, menggunakan jari jemaridalam permainan jari. Sedangkan pada anak usia 5 tahun mempunyai

---

<sup>1</sup> . khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Persekolah*, Ciptapustaka : Medan. h.82

<sup>2</sup> . Depdinas. 2008. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. h. 1

kemampuan pada aspek motorik halus seperti memegang pensil dengan benar antar ibu jari dan dua jari, menggambar orang berserta rambut hidung<sup>3</sup>.

Menurut Musfiroh untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat diasah dengan keterampilan tangan, koordinasi mata, kepekaan sentuhan, dan daya reflek<sup>4</sup>. Sehingga dapat bergerak dengan tepat salah satunya dengan cara kegiatan *finger painting*. *Finger painting* berasal dari bahasa inggris, *finger* artinya jari sedangkan *painting* artinya melukis dengan jari, dalam aktifitas ini dapat digunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, dan sebagainya. Aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan control jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf. Untuk melatih koordinansi tangan dan matanya, selain merlatih menggambar, anda juga dapat melatih si kecil melalui kegiatan-kegiatan sederhana seperti *finger painting* atau menulis dengan jari diatas kertas HVS.

Jari jemari anak menggoreskan cairan warna-warni di atas selembar kertas. Goresan jari jemari mungil itu akhirnya menghasilkan sebuah karya lukis abstrak yang penuh warna. Bahan yang digunakan ini adalah tepung kanji yang dicampur dengan pewarna. Kegiatan ini merupakan salah satu metode yang bermanfaat untuk merangsang atau menstimulan motorik halus anak.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama ini sebagai guru di TK Sinar Mutiara khususnya di kelompok B dalam mengembangkan motorik halus anak masih belum optimal, anak masih sulit dan kaku untuk menggunakan tangan seperti melakukan kegiatan menggambar, meniru membuat garis, memegang pensil dengan benar, menciplak, mewarnai dan menggunting. Terkadang anak asik dengan dunia bermain sehingga anak tidak fokus pada kegiatan yang diberikan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan kegiatan inggin *finger painting* agar dapat meningkatkan motorik

---

<sup>3</sup>. Mely. *Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Dini (Umur 4-5 Tahun)*. Diakses pada tanggal 12 Desember 2017. <http://www.melyleolhabox.blogspot.co.id/2013/05/karakteristik-perkembangan-motorik-anak-29.html?m=1>

<sup>4</sup>. Takdiroatun Musfiroh. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka. Jakarta. h. 63

halus anak. Kegiatan ini jarang didemonstrasika karena membuat ruangan kelas menjadi kotor setelah selesai kegiatan, sehingga kegiaan ini jarang dilakukan padahal dengan kegiatan *finger painting* ini bisa meningkatkan motorik halus untuk kordinasi tangan, lengan dan jari anak. Peneliti menyajikan kegiatan yang jarang dilakukan di TK Sinar Mutiara, dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti membuat judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan” dengan mengadakan penelitian ini peneliti berharap dapat meningkatkan motorik halus anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat beberapa permasalahan diantaranya adalah :

1. Kemampuan motorik halus anak di kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan masih belum optimal.
2. Anak tidak fokus pada kegiatan motorik halus yang di berikan.
3. Kegiatan ini jarang didemonstrasikan karena membuat ruangan kelas menjadi kotor setelah selesai kegiatan.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut “ Apakah Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B Di Tk Sinar Mutiara Helvetia Medan”.

## **D. Cara Memecahkan Masalah**

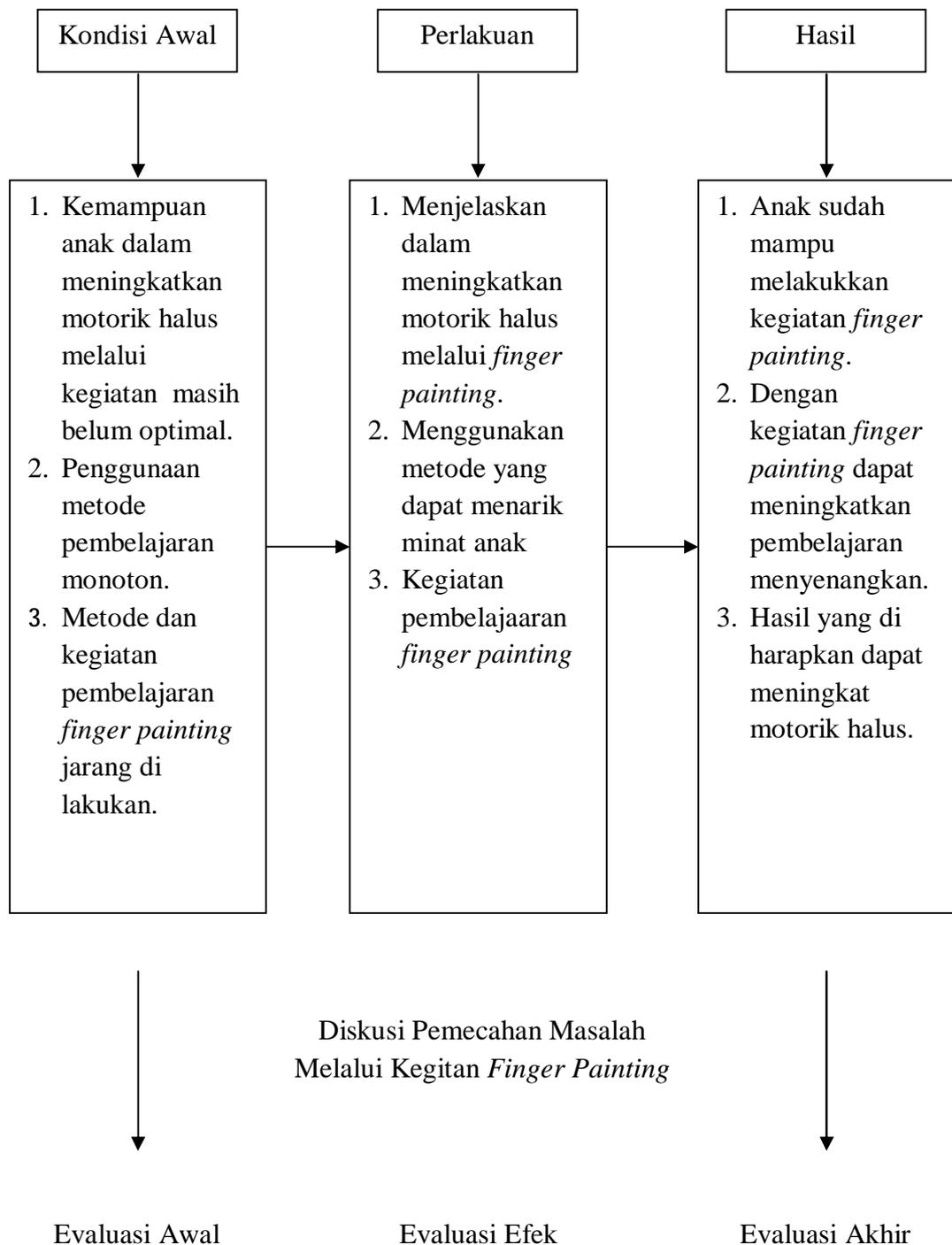
Kemampuan anak dalam meningkatkan motorik halus anak di TK Sinar Mutiara masih belum dapat di tingkatan dengan maksimal. Hal ini di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu di antaranya dari metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru.

Pemilihan metode dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh besar pada kelangsungan belajar pada anak. Selama ini guru melakukan pembelajaran dalam meningkatkan motorik halus pada anak hanya menggunakan kegiatan mewarnai dan menggambar, hal ini menyebabkan anak kesulitan dalam mengembangkan motorik halus dan anak hanya monoton mendapatkan kegiatan baru hanya dari media-media dan guru saja. Dengan munculnya permasalahan tersebut, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui beberapa siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu, tahap perencanaan, tahap Tindakan, Observasi, dan refleksi.

Siklus I siklus di mulai dengan tahap perencanaan, yaitu berupa rencana kegiatan menentukan langkah-langkah yang di lakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah. Pada tahap tindakan, peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah di susun. Tindakan yang di lakukan adalah mengadakan proses pengembangan motorik halus pada kegiatan *fineger painting*.

Tahap observasi di lakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang di peroleh dalam pembelajaran kemudian refleksi. Kelebihan yang di peroleh oleh siklus I di pertahankan, sedangkan kelemahan yang ada di carikan pemecahannya dalam siklus II. Hal ini di gunakan untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak dengan kegiatan *finger painting*.

**Diagram 01**  
**Kerangka Pemecahan Masalah<sup>5</sup>**



<sup>5</sup>. Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Press

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pengamatan di TK Sinar Mutiara pada kenyataannya kemampuan motorik halus anak kurang efektif dan belum sesuai dengan kemampuan yang di capai anak. Oleh karena itu agar kemampuan tersebut berkembang, maka di adakan penelitian perbaikan pembelajaran dengan judul “Meningkatkan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan *Finger Painting*”.

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.
2. Agar anak lebih kreatif dan lebih trampil dalam menggunakan motorik halusnya.

### **G. Manfaat Peneliti**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

#### **1. Manfaat teoritis**

Memberikan khasanah baru bagi pendidikan anak usia dini.

#### **2. Manfaat praktis**

##### **a. Bagi siswa**

- 1) Mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan
- 2) Meningkatkan motorik halus anak.

##### **b. Bagi guru**

- 1) Meningkatkan pengetahuan dalam memperbaiki proses pembelajaran.

- 2) Mendapatkan kepekaan dalam menemukan permasalahan pembelajaran serta dapat menentukan tindakan dan memecahkan masalah tersebut.
  - 3) Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam merancang dan mengelola sebuah kegiatan pembelajaran
- c. Bagi kepala sekolah
- 1) Memberikan hal yang positif bagi peningkatan mutu pendidikan khususnya di TK Sinar Mutiara.
  - 2) Pembinaan bagi guru-guru lain untuk bersama-sama ikut serta meningkatkan motorik halus anak.
  - 3) Meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran yang dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap kualitas belajar.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Pengertian Motorik Halus**

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan motorik halus yang merupakan keterampilan yang memerlukan control dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik halus meliputi koordinasi mata dan tangan keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. contoh motori halus adalah: melukis dengan jari, menggambar, mewarnai, menjahit, dan mengancingkan baju.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilihat dan dikembangkan melalui kegiatan dan merangsang kontinu secara rutin. Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga di pegaruhi oleh pembawaan anak. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupan.

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang sangat dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti mengambil benda kecil dengan ibu jari telunjuk, memindahkan benda dari tangga, mencoret-coret, mengunting, menulis dan sebagainya.

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup>. Sujino, Bambang dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka. Jakarta. h. 114

Keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain<sup>7</sup>.

### 1. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus juga meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menggunting dan sebagainya.

Sumantri menyatakan bahwa fungsi perkembangan motorik halus anak adalah untuk mendukung perkembangan aspek lain yaitu bahasa, kognitif dan sosial emosional karena satu aspek dengan aspek perkembangan lain saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan<sup>8</sup>.

Hurlock mengemukakan bahwa fungsi-fungsi pengembangan motorik halus adalah sebagai berikut<sup>9</sup>:

- a) Keterampilan untuk membantu diri sendiri.
- b) Keterampilan bantu sosial.
- c) Keterampilan bermain
- d) Keterampilan sekolah

Dirjen manajemen pendidikan anak usia dini mengemukakan tentang fungsi keterampilan motorik halus yaitu sebagai berikut<sup>10</sup>:

- a) Melatih kelenturan otot jari tangan.
- b) Memacu pertumbuhan dan perkembangan motorik halus dan rohani
- c) Meningkatkan perkembangan emosional anak
- d) Meningkatkan perkembangan sosial anak

---

<sup>7</sup>. Ibit. h.143

<sup>8</sup>. Jejak pendidikan. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Halus. Diakses pada tanggal 04 Mei 2018. <http://www.jejakpendidikan.com/2017/10/tujuan-dan-fungsi-perkembangan-motorik.html?m=1>

<sup>9</sup>. Ibit

<sup>10</sup>. Ibit

- e) Menumbuhkan perasaan menyayangi terhadap diri sendiri dan orang yang berada di sekitar anak.

## 2. Pengembangan Motorik Halus

Menurut Desmita pengembangan motorik halus terjadi pada saat usia anak 3 tahun. Pada tahap ini anak sudah dapat berjalan dengan baik, pada usia 4 tahun anak semakin baik dan mengikuti gaya orang dewasa dan pada usia 5 tahun anak telah terampil<sup>11</sup>.

Perkembangan dengan baik pada motorik halus anak bermula pada usia sekitar 3 tahun. Pada usia 3 tahun tersebut anak melihat dan memperhatikan orang terdekatnya. Anak-anak melihat bagaimana ibunya memegang sendok. Hal ini merupakan jalan masuk bagi anak untuk menjadi terampil dalam mengoptimalkan kemampuan motorik halus.

Adapun perkembangan motorik pada anak mengikuti enam pola umum.

- a) *Continuity* (bersifat kontinyu) di mulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. Sejalan dengan bertambahnya usia anak.
- b) *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- c) *Maturity* (kematangan), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerakan yang bersifat khusus. Dimulai dari gerak reflex bawaan ke arah gerakan yang terkoordinasi.
- d) *Cephalo-caudal direction*, artinya bahwa bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dulu dari bagian yang mendekati ekor.
- e) *Proximoo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh.

---

<sup>11</sup>. Desmita. 2010. *Psikologi Pengembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya. h.129

- f) Koordinasi *bilateral* menuju *crosslater*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilang. Dapat dikatakan bahwa kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai pada aspek pengembangan fisik adalah kemampuan menggerakkan dan keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, dan gerakan kasar serta menerimarangsangan dari pancaindra.<sup>12</sup>

Menurut Silawati, tahap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu<sup>13</sup> :

Anak usia 4 tahun mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang terdiri dari :

- a) Membangun menara setinggi 11 kotak
- b) Menggambar sesuatu yang berarti bagi anak tersebut dan dapat dikenali orang lain
- c) Mempergunakan gerakan-gerakan jemari selama permainan jari
- d) Menjilak gambar kotak
- e) Menulis beberapa huruf.

Sedangkan anak usia 5 tahun mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang terdiri dari :

- a) Menulis nama depan; membangun menara setinggi 12 kotak; mewarnai dengan garis
- b) Memegang pensil dengan benar antar ibu jari dan dua jari
- c) Menggambar orang beserta rambut hidung
- d) Menjilak persegi panjang dan segitiga
- e) Memotong bentuk-bentuk sederhana.

---

<sup>12</sup>. Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta. h.23

<sup>13</sup>. Dwi Rahmawati. 2008. *Permainan Krati*, Depok. h. 11

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus

Perkembangan motorik seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, baik faktor internal maupun eksternal berikut akan diuraikan faktor-faktor tersebut:

a) Sifat dasar genetik

Faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orang tua anak. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerakan tubuh anak dengan salah satu anggota keluarganya.

b) Kondisi pra lahir ibu

Ketika anak berada dalam lingkungan, pertumbuhannya sangat tergantung pada suplai gizi yang diperoleh dari ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu yang sedang mengandung terganggu karena kurang gizi, maka anak yang dikandungnya pun akan mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sempurna.

c) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor internal atau faktor di luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan.

d) Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak, mengingat bahwa anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat.

e) IQ

Kecerdasan intelektual turut mempengaruhi perkembangan motorik anak. Kecerdasan intelektual yang ditandai dengan tinggi rendahnya skor IQ secara tidak langsung membuktikan tingkat perkembangan otak anak dan perkembangan otak anak sangat mempengaruhi kemampuan gerakan yang dapat dilakukan oleh anak, mengingat bahwa salah satu fungsi bagian otak adalah mengatur dan mengendalikan gerakan yang dilakukan anak. Sekecil apapun gerakan yang dilakukan anak, merupakan hasil kerjasama antara 3 unsur yaitu otak, urat saraf dan otot, yang berinteraksi secara positif.

f) Adanya stimulasi, dorongan dan kesempatan

Perkembangan motorik halus anak sangat tergantung pada beberapa banyak stimulus dan dorongan yang diberikan. Hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik otot halus maupun kasar belum mencapai kematangan. Gerakan otot yang dilakukan anak masih sangat kasar, dengan latihan-latihan yang cukup anak membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motoris yang sempurna yang ditandainya dengan gerakan yang lancar dan luwes.

g) Cacat fisik

<sup>14</sup>Kondisi cacat fisik yang dialami oleh anak akan mempengaruhi kemampuan gerak anak. Kecacatan ini akan menghambat kelancaran dan keluwesan anak dalam bergerak.

## **B. Pengertian *Finger Painting***

### **1. Pengertian *Finger Painting***

*Finger painting* berasal dari bahasa Inggris, *Finger* artinya jari sedangkan *Painting* artinya melukis. Jadi *Finger Painting* adalah melukis dengan jari. Menurut Gazali Solahudin, *finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas atau karton dengan jari atau telapak tangan, dalam aktivitas ini dapat digunakan sebagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya.<sup>15</sup> Aktivitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol jari dan konsep gerak membuat huruf.

Melukis dengan jari atau tangan merupakan pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi setiap anak. Anak akan merasakan sensasi rabaan saat tangan menyentuh cat dan melakukan serangkaian gerakan eksploratif yang bervariasi di atas kertas. Dengan bebas dan spontan anak dapat membuat gambar atau sapuan-sapuan warna yang ekspresif. Melalui kegiatan ini koordinasi kemampuan

---

<sup>14</sup>. Portal Kurikulum. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Diakses pada tanggal 03 Mei 2018.

<http://googleweblight.com/i?u=http://portalkurikulum.blogspot.com/2016/18/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html?m%3D1&hl=id-ID>

<sup>15</sup>. Sri Sulis Setiawawati. *Pengertian Finger Painting*. Diakses Pada tanggal 11 Mei 2018. <http://srisulissetiawawati.wordpress.com/2014/03/25/finger-painting/>

motorik halus dengan pengamatan dan rabaan anak dilatih menjadi lebih peka dan kuat<sup>16</sup>.

*Finger painting* didefinisikan pula sebagai teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuasa dengan jari-jari tangannya secara langsung<sup>17</sup>.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah kegiatan melukis secara langsung dengan jari tangan di atas bidang gambar dengan cara mengoreskan adonan warna (bubur warna) secara bebas. Dalam melakukan *finger painting*, anak dapat merasakan sensasi pada jari karena kegiatan ini langsung menggunakan jari-jemari tangan. Dalam kegiatan *finger painting* yang penting dilakukan oleh guru adalah bagaimana memotivasi dan menumbuhkan keberanian pada diri anak untuk berani menyentuh jarinya dengan cat warna. Pada dasarnya kegiatan *finger painting* juga melatih motorik halus dan sangat mudah dilakukan oleh anak.

Dengan kegiatan *finger painting* dapat melatih anak untuk menggunakan indranya yaitu indra peraba. Kegiatan ini juga dapat membantu anak untuk mengenal warna dan pencampuran warna karena di dalam kegiatan *finger painting* ini anak bebas memilih dan mencampurkan cat warna yang akan dipakai untuk kegiatan melukisnya.

## **2. Tujuan Dan Manfaat *Finger Painting***

Semua kegiatan main memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan utama yakni untuk memberikan kesenangan dan untuk mendapatkan pengetahuan baru dari permainan yang telah dimainkan. Tujuan kegiatan *finger painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup>. Widia Pekerti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Seni*. Universitas Terbuka. Jakarta. h. 9.29

<sup>17</sup>. Pamadhi, Hajar. 2008. *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta

<sup>18</sup>. Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta. h. 17

Selain kegiatan menggambar, kegiatan seni rupa juga sangat disukai oleh anak adalah kegiatan melukis dengan jari tangan atau bisa dikenal dengan nama *finger painting*. Dalam kegiatan ini anak harus melukis dengan jari-jarinya dan tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti dilakukan dalam kegiatan menggambar atau melukis biasa yang lazimnya menggunakan pensil, crayon, kuas, dan sebagainya. Hal ini bukan tanpa sebab, tapi memiliki tujuan yang baik. Catur menjelaskan bahwa tujuan dari *finger painting* adalah sebagai berikut<sup>19</sup> :

- a) Dapat melatih motorik halus anak yang melibatkan gerakan otot-otot kecil dan kematangan saraf.
- b) Mengenai konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-ondisi emosi mereka.
- c) Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier.
- d) Mengenalkan estetika keindahan warna.
- e) Melatih imajinasi dan kreativita anak.

Tujuan bermain *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif<sup>20</sup>.

Secara khusus tujuan *finger painting* adalah melatih keterampilan tangan, kelenturan, kerapian, dan keindahan. Sejalan dengan pendapat sumanto bahwa kagiatan *finger painting* dapat membantu anak untuk melatih gerakan tubuh<sup>21</sup>.

Manfaat perkembangan anak dalam kegiatan *finger painting*:

---

<sup>19</sup>. Novi Mulyani. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung. h. 68

<sup>20</sup>. Rachmawati dan Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta. h. 84

<sup>21</sup>. Pustaka PAUD. *Pengertian Finger Paiting Bagi Anak Usia Dini*. Diakses pada tanggal 04 Mei 2018. <https://pustakapaud.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-finger-paiting-bagi-anak.html?m=1>

- a) Pada saat melakukan kegiatan *finger painting* anak diberikan kesempatan untuk menuangkan segala ide yang dimilikinya melalui setiap goresan lukisan.
- b) Anak diberikan kebebasan meluapkan segala emosi tanpa adanya unsur paksaan.
- c) Anak diberi kebebasan untuk memilih warna lalu mencampurkannya dengan warna yang lain sehingga dapat menghasilkan warna-warna yang baru.
- d) Anak mendapatkan ilmu dan pembelajaran baru melalui kegiatan yang anak lakukan sendiri.

Imajinasi anak dapat berkembang dengan menciptakan hasil karya kreatif berupa tulisan dari hasil ceplakan jari/tangan yang tentu saja berbeda antara anak. Kreatifitas anak akan berkembang dengan diberikan kebebasan, bermain *finger painting* bukan hanya mengembangkan kreatifitas akan tetapi dapat pula mengembangkan motorik halusnyanya.

### **3. Alat dan Bahan Finger Painting**

Menggunakan alat dan bahan *finger painting* sangat mudah ditemui pada lingkungan sekitar. Pemilihan alat dan bahan yang digunakan harus aman bagi anak, jangan sampai melukai ataupun membahayakan ketika anak sedang melakukan kegiatan bermain.

Alat dan bahan yang digunakan untuk bermain *finger painting* yakni kertas putih, cat dengan 4-8 warna, serta tepung sagu(kanji), sabun cair, dan minyak sayur<sup>22</sup>.

Cara membuat cat *finger painting* adalah sebagai berikut<sup>23</sup>:

Bahan adonan *finger painting* atau cat, adalah tepung tapioka satu gelas, air sebanyak tiga gelas, sabun cuci cair satu sendok makan, minyak goreng satu sendok makan, dan bubuk pewarna makanan.

---

<sup>22</sup>. Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta. h. 17

<sup>23</sup>. Dwi Rahmawati. 2008. *Permainan Krati.*, Depok. h. 41-43

- a) Tepung tapioka dicampur air, minyak dan sabun cair di masak dengan api kecil.
- b) Aduk hingga kental, jangan sampai mengumpal.
- c) Angkat dan pindahkan dalam tiga wadah, beri warna sesuai kebutuhan.
- d) Siapkan kertas, dan biarkan anak anda mulai berkreasi dengan menciplak jari.
- e) Beri alas bermain pada lantai agar adonan tidak mengotorin lantai.

#### 4. Macam-Macam *Finger Fainting*

finger painting adalah teknik melukis dengan megoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari atau dengan telapak tangan. Macam-macam *finger painting* menurut Mery Ann' Brandt yaitu<sup>24</sup> :

- a) Gelombang, goyangan dan cetakan  
 Buat gerakan, gelombang, goyangkan jari dan jempol serta beberapa tanda lainnya dengan menggunakan bagian-bagian tangan yang lainnya.
- b) Desain simertis  
 Lukis pada setengah kertas kemudian lipat kertas tersebut dengan tangan, buka kertas tersebut kembali dan akan menimbulkan ciplakan yang mirip dengan lukisan yang telah digambar pada kertas sebelumnya.
- c) Jaringan atau susunan  
 Gunakan sisir atau kuas fleksibel, busa, tongkat dan kain karton pada permukaan jari yang akan dilukis.
- d) Pengseketaan atau penyusunan  
 Tarik garis desain yang diinginkan diareal lukis yang basah dengan ujung jari.

---

<sup>24</sup>. Srisulis sewati. *Finger Painting*. Diakses pada tanggal 11 desember 2017. <https://www.srisulissetiawati.wordpress.com>

e) Tangan disekeliling dunia

Lukis tanganmu dengoleskan warna yang berbeda disetiap ujung jarinya. Tekankan tangan tersebut kesebuah kertas dan jangan pindahkan telapak tangan tersebut sampai terlihat seperti lingkaran bumi yang biru dan hujan dengan multi warna yang berbeda disekitarnya.

f) Topi pesta yang kerucut

Lukis tanganmu dengan warna yang kamu sukai, tempelkan tanganmu pada sebuah kertas yang membentuk gambar kerucut hias dengan titik yang menghunakan ujung jari yang telah kita warnai. Lakukan hal tersebut secara terus menerus sampai membentuk kerucut es krim.

g) Lukisan titik-titik

Buat lukisan yang tersusun penuh titik-titik. Gunakan berbagai warna yang berbeda satu dengan yang lainnya.

h) Binatang

Anak dapat membuat lukisan binatang dengan jari. Contoh gambar : badan burung merak atau bebek. Gunakan ujung jarimu untuk melukis bulu burung tersebut disekitar badannya.

Melukis jari adalah salah satu cara yang mudah untuk menyalurkan kreatifitas anak dan juga bisa metih kelenturan jari-jemari anak, cara pembuatannya sangat gampang dan bisa dibuat sendiri oleh orang tua dirumah.

Jenis-jenis kegiatan *finger painting* di atas adalah jenis kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan *finger painting*. Dari beberapa jenis kegiatan *finger painting* di atas, guru dapat memilih salah satu kegiatan yang ingin dilakukan disekolah. Guru dapat memilih kegiatan sesuai dengan kebutuhan.

### C. Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Kusmawati (2017) tentang “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B” penelitian ini merupakan penelitian PTK yang dilakukan dengan cara melipat kertas bekas dengan membuat berbagai bentuk. Penelitian ini dilakukan di RA Aisyiyah Cengkeh Turi Binjai.
2. Penelitian dari Rika Afriani (2016) tentang “Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun” di dalam penelitian ini mengembangkan kreatifitas anak dengan cara mencelupkan tangan ataupun jari ke cat pewarna lalu menggoreskan di atas kertas sampai membentuk sebuah hasil karya dengan cara metode goresan dan lukisan.
3. Penelitian ketiga adalah Cornelia Ambar Puspita Rini (2013) tentang “Analisis Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting*” dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa jenis kegiatan *finger painting* yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan kegiatan ini anak elaja mengembangkan ekspresi melalui dengan media lukis dengan gerakan tangan dan melatih kecakapan anak untuk mengkombinasikan warna.

Adapun perbedaan penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan ketiga peneliti yang relevan tersebut adalah peneliti menerapkan pada peningkatan motorik halus anak dengan kegiatan *finger painting*. Yang mana biasanya kegiatan *finger painting* ini yang sering di gunakan adalah bentuk gelombang, goyangan, menaik garis sehingga membentuk suatu gambar. Namun peneliti lebih kepada kegiatan menjiplak jari tangan sehingga membentuk suatu gambar.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Setting Penelitian**

**1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di TK Sinar Mutiara yang beralamat di Jl. Mesjid Karya II Helvetia Medan.

**2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Waktu yang dibutuhkan selama 2 bulan sejak bulan Februari-Maret 2018, dan akan disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif. Adapun waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 01**  
**Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

NO	Kegiatan	Alokasi Waktu							
		Februari				Maret			
		Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perizinan								
2	Penelitian Siklus I								
3	Penelitian Siklus II								
4	Penelitian Siklus III								
5	Penyusunan Laporan								
6	Analisis Data								
7	Pengelolaan Data								
8	Penyusunan Laporan								

### 3. Siklus PTK

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama 3 siklus. Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dapat digunakan oleh guru (peneliti), arah dan tujuan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) sudah jelas yaitu demi kepentingan anak dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penelitian ini dilakukan didalam kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar anak pada kelas tertentu yang akan dilakukan selama 3 siklus.

Penelitian tindakan kelas di artikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek pembelajaran tersebut dilakukan<sup>25</sup>. Defenisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematif dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut<sup>26</sup>. Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut Zaenal Aqid karakteristik PTK meliputi<sup>27</sup>:

1. Berdasarkan pada masalah yang di hadapi guru dalam intruksional.
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaanya.
3. Penelitian sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi.
4. Bertujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas praktek intruksional.
5. Di laksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Berdasarkan paparan yang terurai di atas karakteristik PTK pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan megajar dan PTK harus memiliki siklus di mana PTK di lakukan secara kolaborasi dengan mengangkat masalah nyata

---

<sup>25</sup>. Wahidmurni dan Nur Ali. 2008. *Penelitian tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktek Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang : UM Press. h. 14.

<sup>26</sup>. Rochiati Wiraatmaadja. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya. h. 12.

<sup>27</sup>. Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya. h.16

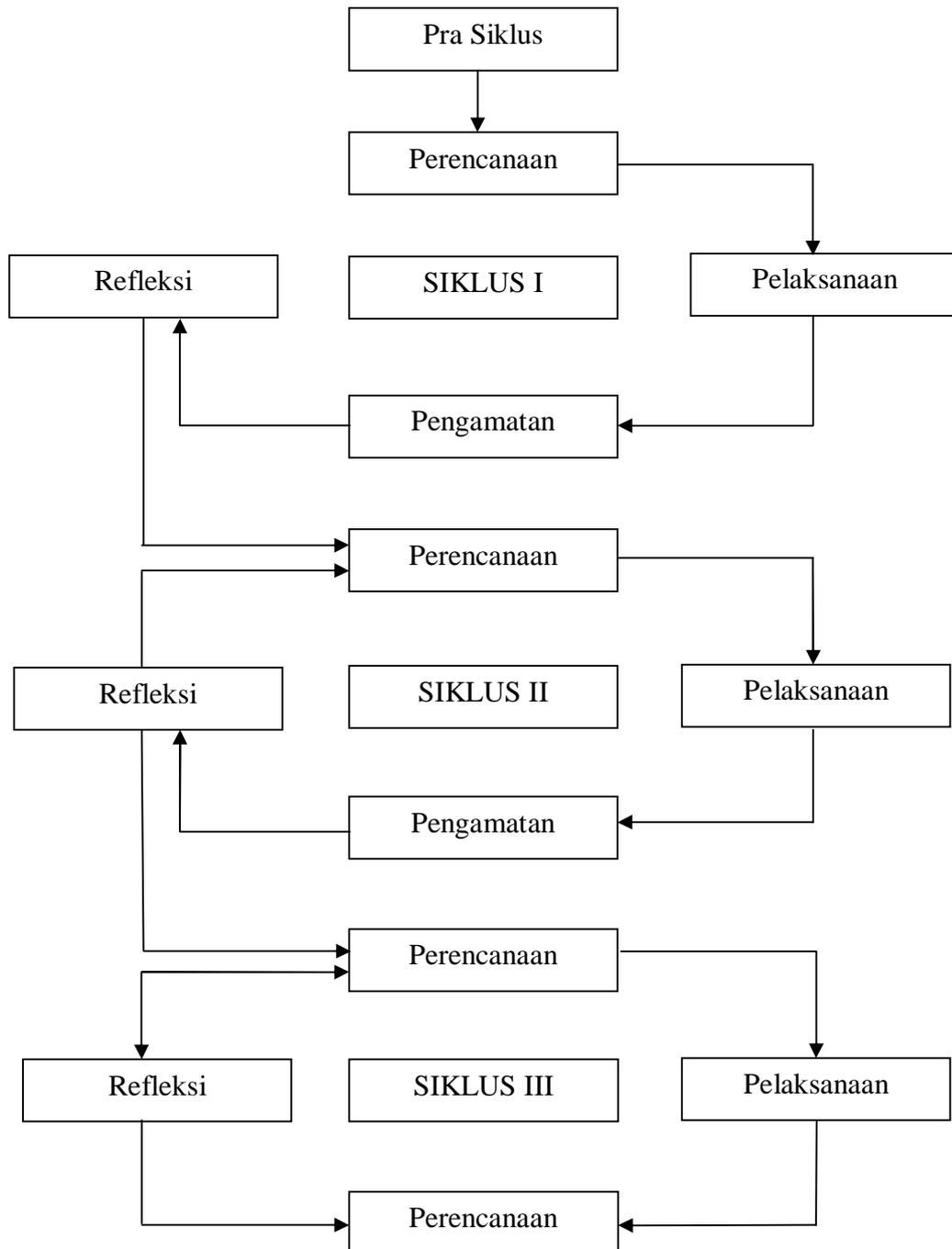
yang di hadapi guru dan anak di kelas. Ciri khusus inilah yang memebedakan penelitian yang di lakukan berbeda dengan penelitian lain. Berdasarkan jenis penelitian yang sebagaimana di paparkan sebelumnya, rancangan desain PTK yang di gunakan adalah menggunakan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah<sup>28</sup> :

1. Perencanaan (*plan*)
2. Melaksanakna tindakan (*act*)
3. Melaksanakan pengamatan (*obsrve*), dan
4. Megadakan refleksi / analisi (*reflection*)

---

<sup>28</sup>. Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara. h. 16

**Diagram 02**  
**Siklus PTK Dalam Perbaikan Pembelajaran<sup>29</sup>**



<sup>29</sup>. Suharsini Arikunto. *Pengelola Kelas*. Jakarta : Rajawali Pres 2010), h. 164

## **B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas**

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan skenario perbaikan, yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta menyusun rencana kegiatan satu siklus. Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan motorik halus melalui kegiatan *finger painting* pada anak TK Sinar Mutiara yang beralamat di Jl. Masjid Karya II Helvetia Medan. Semua rencana kegiatan yang disusun terlebih dahulu didiskusikan dengan kepala TK, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Sinar Mutiara yang beralamat di Jl. Masjid Karya II Helvetia Medan dengan jumlah anak 15, orang yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

## **D. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

### **1. Anak**

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan motorik halus anak. Data ini diperoleh dari melalui hasil observasi. Adapun sumber data dari anak adalah :

**Tabel 02**  
**Data Anak**

NO	Nama Anak	L/P
1	Al-Anhar	L
2	Alif	L
3	Arik Nabil Pratama	L
4	Atika Balqis	P
5	Banyu Biru	L
6	Fatan Atya Mirjan	L
7	Fahri Anjaria	L
8	Halilah Syahfika	P
9	Issin	P
10	Keko Orlanda	P
11	Latisa Wulan Dari	P
12	Muhammad Arif	L
13	Muhammad Raffa	L
14	Putri Nabila	P
15	Raffa Alfariza	L

## 2. Guru

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak untuk meningkat motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* selama proses penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu cara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang di sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun data guru TK Sinar Mutiara yang beralamat di Jl. Mesjid Karya II Helvetia Medan adalah :

**Tabel 03**  
**Data Guru TA. 2017/2018**

<b>Nama Guru</b>	<b>Tugas</b>	<b>Waktu</b>
Ohairanyi, Spd.Aud.	Kepala Sekolah	24 jam/minggu
Suriyani	Guru	24 jam/minggu
Nurmahati	Guru	24 jam/minggu
Linciah Fadila	Guru	24 jam/minggu

### 3. Teman Sejawat

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

**Tabel 04**  
**Teman Sejawat**

<b>Nama Teman Sejawat</b>	<b>Tugas</b>	<b>Waktu</b>
Suriyani	Kolabrator	24 jam/minggu
Linciah Fadila	Teman Sejawat	24 jam/minggu

### E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Ragam penelitian dalam suatu penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan sebagian atau keseluruhan elemen yang akan menunjang dan mendukung penelitian. Data yang terkumpul dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu simpulan. Setiap jenis peneliti mempunyai cara atau metode tersendiri untuk pengumpulan data. Hal ini disesuaikan dengan sifat peneliti yang dilakukan. Pada PTK, proses pengumpulan

data dilakukan observasi, tes, angket, atau wawancara. Pada peneliti ini teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a) Teknik Observasi.

Teknik observasi adalah upaya peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan ini berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melingkupinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian tindakan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* anak TK Sinar Mutiara dalam kegiatan *finger painting*.

#### b) Portofolio.

Portofolio adalah salah satu cara yang digunakan untuk mengamati perkembangan hasil karya anak dan catatan anekdot anak. Penilaian portofolio dengan merekam kegiatan atau bukti nyata hasil belajar dan catatan anekdot anak usia dini. Semua data yang telah dikumpulkan guru selama mengamati anak, baik berupa ceklis, catatan anekdot dan hasil karya perlu dikumpulkan dalam satu anak memiliki satu wadah yang telah diberi identitas tentang anak tersebut.

#### c) Dokumentasi.

Dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.

## 2. Alat Pengumpulan Data

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

**Tabel 05.**  
**Observasi Kegiatan *Finger Painting***

NO	Nama Santri	L / P	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>				Anak dapat melakukan pencampuran warna				Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>				Motorik halus anak meningkat			
			B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B
1	Al-Anhar	L																
2	Alif	L																
3	Arik Nabil Pratama	L																
4	Atika Balqis	P																
5	Banyu Biru	L																
6	Fatan Arya Mirjan	L																
7	Fahri Anjaria	L																
8	Halilah Syahfika	P																
9	Issin	P																
10	Keko Orlanda	P																
11	Lista Wulandari	P																
12	Muhammad Arif	L																
13	Muhammad Raffa	L																
14	Putri Nabila	P																
15	Raffa Alfariza	L																

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

## F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak mencapai 80%. Adapun indikator kinerjanya:

**Tabel 06.**  
**Indikator Kinerja**

Indikator Kinerja Anak	Indikator Kinerja Guru
Indikator keberhasilan penelitian ini pada anak apabila motorik halus anak meningkat melalui kegiatan <i>finger painting</i> mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran.	Indikator Kinerja Guru, apabila guru mampu melaksanakan semua rencana pembelajaran dengan baik, yang ditandai dengan keberhasilan anak dalam penelitian mencapai minimal 80% dengan predikat minimal berkembang sesuai harapan (BSH).

## G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung<sup>30</sup>.
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen (%).

---

<sup>30</sup>. Ibid., h. 45

Analisis data kuantitatif selanjutnya adalah mencari persentase keberhasilan dengan rumus:

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

Keterangan:

P= persentase Keberhasilan

f= Jumlah anak yang mendapat nilai

n= Jumlah anak<sup>31</sup>

Hasil analisis data tersebut selanjutnya diinterpretasikan dengan tabel ketuntasan belajar berikut ini:

**Tabel 07.**  
**Ketuntasan Belajar**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
<b>80%-100%</b>	Sangat Baik
<b>70%-79%</b>	Baik
<b>60%-69%</b>	Cukup
<b>50%-59%</b>	Kurang
<b>&lt; 50%</b>	Kurang Sekali

## **H. Prosedur Penelitian**

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

### **1. Deskripsi Pra Siklus**

Deskripsi pra siklus merupakan observasi awal atau pra siklus pada anak TK Sinar Mutiara yang beralamat di Jl. Masjid Karya II Helvetia Medan, untuk lebih mengetahui apakah kemampuan dalam kegiatan motorik halus masih sangat rendah.

---

<sup>31</sup>. Ibid.

## 2. Deskripsi Siklus I

### a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana kegiatan siklus 1
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Membuat media pembelajaran yang dibutuhkan
- 5) Membuat lembar observasi.

### b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Guru menyiapkan media pembelajaran *finger painting*
- 3) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan
- 4) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak tiap kelompok
- 5) Guru memberikan contoh *finger painting*.
- 6) Guru memberikan semangat dan mengamati anak melakukan kegiatan *finger painting*.

### c) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru:

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan *finger painting*.
- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan.
- 3) Memberikan tanda *cek list* terhadap proses kegiatan anak.

**d) Tahap Refleksi**

Pada tahap ini guru:

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan *finger painting*
- 2) Sebagian besar perlu atau tidak melaksanakan siklus kedua. Jika pada siklus 1 belum menunjukkan adanya peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting*.

**3. Deskripsi Siklus 2****1) Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini guru:

- 1) Membuat skenario perbaikan siklus 1
- 2) Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan
- 5) Membuat lembar observasi.

**2) Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini guru:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru menyiapkan media pembelajaran *finger painting*.
- 3) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan.
- 4) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak tiap kelompok.
- 5) Guru memberikan contoh kegiatan *finger painting*.
- 6) Guru memberikan semangat dan mengamati anak.

### 3) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru:

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan *finger panting*.
- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan.
- 3) Memberikan tanda *cek list* terhadap proses kegiatan anak.

### 4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru:

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan
- 2) Sebagian dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus tiga. Jika pada siklus 2 belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak melalui kegiatan *finger painting*, maka perlu dilanjutkan dengan siklus 3.

## 4. Deskripsi Siklus 3

### a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru:

- 1) Membuat skenario perbaikan siklus 2
- 2) Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 3
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Membuat media pembelajaran yang dibutuhkan.
- 5) Membuat lembar observasi.

### b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru menyiapkan media pembelajaran *finger painting*.

- 3) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan.
- 4) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak tiap kelompok.
- 5) Guru memberikan contoh kegiatan *finger painting*.
- 6) Guru memberikan semangat dan mengamati anak.

**c) Tahap Pengamatan**

Pada tahap ini guru:

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan *finger painting*.
- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan.
- 3) Memberikan tanda *cek list* terhadap proses kegiatan anak

**d) Tahap Refleksi**

Pada tahap ini guru:

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan.
- 2) Sebagian besar perlu atau tidak melaksanakan siklus selanjutnya. Jika pada siklus 3 belum menunjukkan adanya peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan *finger ainting*, maka perlu dilanjutkan dengan siklus selanjutnya. Akan tetapi, apa bila pada siklus ini telah tercapai, maka penelitian ini selesai hingga siklus 3.

**I. Personalia Peneliti**

Peneliti ini di bantu oleh kolaborator, dan teman sejawat sesuai pembagian tugas, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah :

**Tabel 08**  
**Tim Peneliti**

<b>Nama</b>	<b>Peneliti</b>	<b>Tugas</b>	<b>Waktu</b>
Anita Anggraini	Peneliti	1. Menggumpulkan Data 2. Menganalisis Data 3. Pengambilan Keputusan	24 Jam/Minggu
Suriyani	Kolaborator	Penilai 1	24 Jam/Minggu
Lincih Fadila	Teman Sejawat	Penilai 2	24 Jam/Minggu

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Prasiklus**

Bedasarkan penelitian yang dilakukan, maka terlebih dahulu diuraikan kondisi awal kelompok yang akan diberikan tindakan, sesuai dengan observasi awal di kelompok B di TK Sinar Mutiara, pada Semester II Tahun Pelajaran 2018 - 2019, perlu diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah, hal ini dianggap penting agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan. Dengan mengetahui kondisi awal maka akan diambil kesimpulan apakah benar kelompok ini perlu dilakukan tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti berkaitan dengan meningkatkan kemampuan motorik halus.

Supaya kondisi awal dapat diketahui maka peneliti melakukan observasi yang bekerjasama dengan guru kolaborator. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan motorik halus anak belum berkembang sesuai harapan, ini terlihat dari masih rendahnya kemampuan anak dalam mencontoh tulisan sederhana, menggunting dan menggambar. Kondisi ini disebabkan, metode, strategi, media yang digunakan guru belum efektif dan kurang memotivasi minat anak.

Observasi pra tindakan dilakukan pada Semester II, tanggal 12 Februari 2018, pada saat itu tema pembelajaran adalah binatang dan profesi. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak kelompok B.

Hasil kemampuan awal pada observasi tanggal 08 Februari 2018 di kelompok B menggunakan instrumen lembar observasi checklist disajikan dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 09.**  
**Hasil Observasi Prasiklus**

NO	Nama Santri	L / P	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>				Anak dapat melakukan pencampuran warna				Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>				Motorik halus anak meningkat			
			B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Al-Anhar	L	ü				ü				ü				ü			
2	Alif	L		ü					ü		ü					ü		
3	Arik Nabil Pratama	L	ü				ü				ü				ü			
4	Atika Balqis	P	ü				ü				ü				ü			
5	Banyu Biru	L	ü				ü				ü				ü			
6	Fatan Arya Mirjan	L		ü				ü			ü					ü		
7	Fahri Anjaria	L	ü				ü				ü				ü			
8	Halilah Syahfika	P		ü				ü			ü				ü			
9	Issin	P			ü				ü		ü					ü		
10	Keko Orlanda	P			ü					ü	ü						ü	
11	Lista Wulandari	P	ü				ü				ü				ü			
12	Muhammad Arif	L		ü				ü			ü					ü		
13	Muhammad Raffa	L	ü				ü				ü				ü			
14	Putri Nabila	P	ü					ü			ü					ü		
15	Raffa Alfariza	L	ü				ü				ü				ü			

Keterangan :

Sekor 4 : BSB

Sekor 3 : BSH

Sekor 2 : MB

Sekor 1 : BB

Berdasarkan tabel di atas hasil kemampuan anak dapat disimpulkan ke dalam tabel di bawah ini :

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

Dimana :

p = Angka persentase

f = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

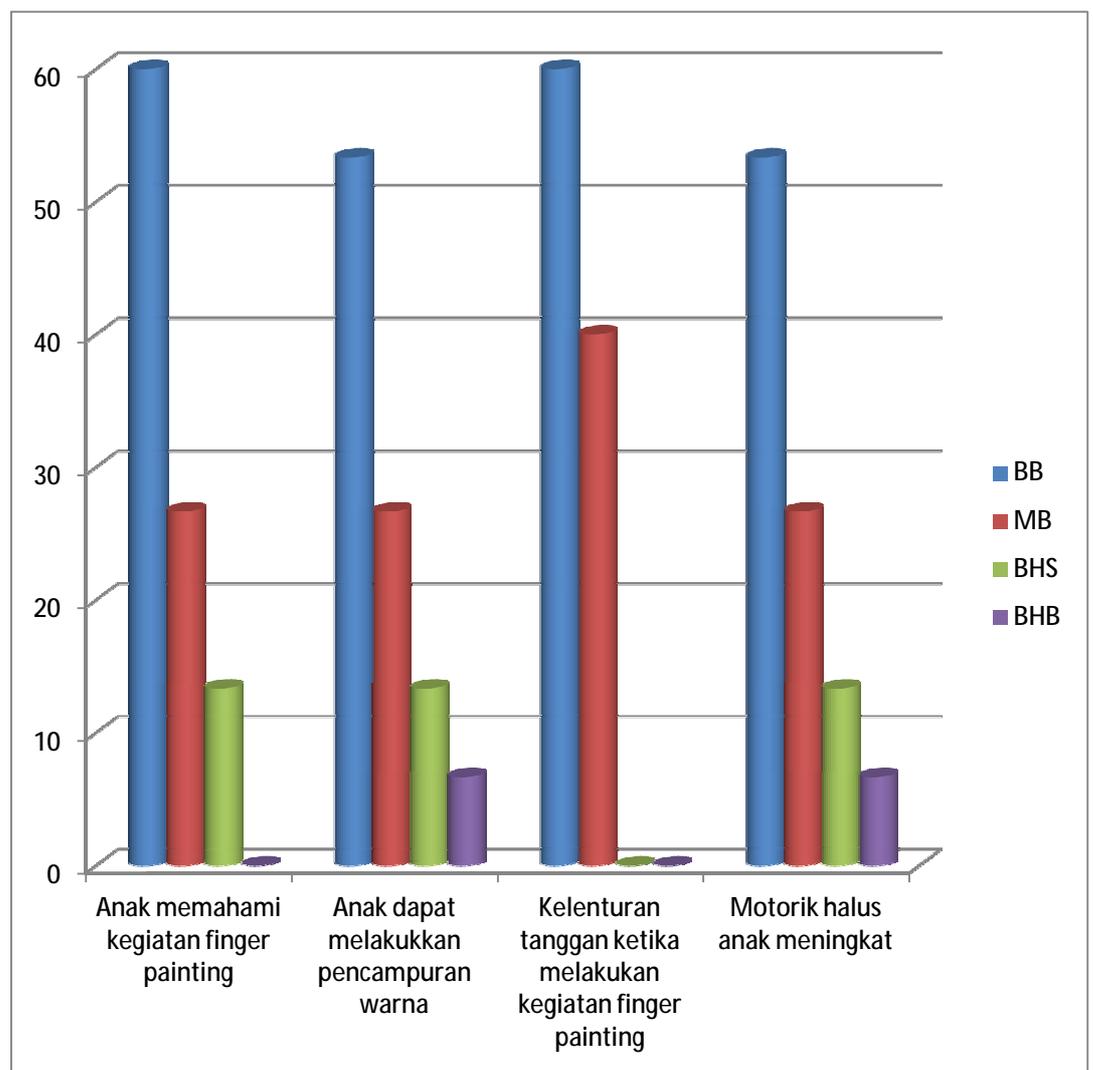
**Tabel 10.**  
**Kondisi Prasiklus Sebelum Diadakan Tindakan**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	9	4	2	0	15
		60 %	26.7 %	13.3 %	0 %	100 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	8	4	2	1	15
		53.3 %	26.7 %	13.3 %	6.7 %	100 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	9	6	0	0	15
		60 %	40 %	0 %	0 %	100 %
4	Motorik halus anak meningkat	8	4	2	1	15
		53.3 %	26.7 %	13.3 %	6.7 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak Dalam pra siklus atau sebelum dilakukan tindakan mayoritas belum berkembang sesuai harapan. Sesuai dengan hasil observasi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kondisi anak yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik, dari data tabel 10 yang berupa hasil observasi kondisi awal kemampuan motorik halus anak kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:

**Grafik 01**

**Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan *Finger Painting* Prasiklus**



**Tabel 11**  
**Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Prasiklus**

No	Indikator	BSH	BSB	JUMLAH
		3	4	%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	2	0	2
		13.3 %	0 %	13.3 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	2	1	3
		13.3 %	6.7 %	20 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	0	0	0
		0 %	0 %	0 %
4	Motorik halus anak meningkat	2	1	3
		13.3 %	6.7 %	20 %
Rata-rata (X)				13.3 %

Berdasarkan tabel di atas, terlihat kondisi pembelajaran pada awal pratindakan, anak memahami kegiatan *finger painting* yaitu 9 anak atau 60 % yang belum berkembang, 4 anak atau 26.7 % yang mulai berkembang, 2 anak atau 13.3 % yang berkembang sesuai harapan, sedangkan berkembang sangat baik 0 %. Anak dapat melakukan pencampuran warna yaitu: 8 anak atau 53.3 % yang belum berkembang, 4 anak atau 26.7 % anak yang mulai berkembang. 2 anak atau 13.3 % anak yang berkembang sesuai harapan, anak yang berkembang sangat baik 1 anak atau 6.7 %. Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan *finger painting* yaitu : 9 anak atau 60 % yang belum berkembang sedangkan untuk yang berkembang masih 6 anak atau 40 % sedangkan berkembang sesuai harapan 0 %. Kemampuan motorik halus anak yaitu : 8 anak atau 53.3 % yang belum berkembang, 4 anak atau 26.7 % yang mulai berkembang. 2 anak atau 13.3 % yang berkembang sesuai harapan, sedangkan anak berkembang sangat baik 1 anak atau 6.7 %. Maka hasil rata-rata penelitian kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* adalah 13.3 %. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang di lakukan maka peneliti melakukan 3 siklus dalam penelitian

yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan”.

## 2. Deskripsi Siklus I

### a) Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus I dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun bersama teman sejawat sebagai kolaborator, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah.

Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana kegiatan untuk siklus 1.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Mengembangkan kemampuan motorik halus anak pada kegiatan *finger painting*.
- 4) Mengelola kelas secara menyeluruh, yaitu suasana kelas yang PAKEM.
- 5) Menyiapkan *finger painting*.
- 6) Membuat skenario perbaikan pembelajaran dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

Dalam perencanaan, peneliti bersama guru mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajaran anak didik dengan guru mitra kolaborator. Adapun skenario perbaikan siklus 1 sebagai berikut :

**SIKLUS 1**  
**SKENARIO PERBAIKAN PEMBELAJARAN 1**

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan  
*Finger Painting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar  
Mutiara Helvetia Medan

Siklus : 1

Tanggal : 12 Februari 2018 / 16 Februari 2018

Hal yang perlu di perbaiki / ditingkatkan :

1. Minat belajar anak masih kurang.
2. Metode yang kurang tepat dan media kurang menarik.
3. Pengelolahan waktu yang belum tepat.

Langkah-langkah perbaikan :

1. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru memberi contoh tahapan-tahapan dalam menjiblak jari tangan dengan *finger painting*.
3. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya masing-masing.
4. Guru member umpan balik dan penguatan atas pekerjaan anak.

Pengelolaan kelas :

1. Anak duduk melikar, guru berada ditegah berdiri sesekali berjalan melingkari anak.
2. Penataan ruang : kursi dan meja diletakkan ke pinggir.

### b) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan *finger painting* sesuai dengan tema spesifik. Kegiatan digunakan sesuai dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1 dan skenario perbaikan. Pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut :

- 1) RPPH : 1
  - Hari/Tanggal : Senin, 12 Februari 2018
  - Tema : Binatang Halal
  - Sub Tema : Binatang Ternak Unggas
  - Sub-sub Tema : Ayam
  - Kegiatan Perbaikan : Menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger painting*.
  - Langkah-langkah :
    - (a) Memberi informasi binatang unggas halal di makan
    - (b) Menyanyikan lagu “Tekotek-Kotek”
    - (c) Mengenalkan warna primer (Biru, merah, kuning)
    - (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar ayam dengan *finger painting*.
    - (e) Mengkolase telur ayam dengan kulit telur ayam.
  
- 2) RPPH : 2
  - Hari/Tanggal : Selasa, 13 Februari 2018
  - Tema : Binatang Haram
  - Sub Tema : Binatang Serangga
  - Sub-sub Tema : Kupu-kupu
  - Kegiatan Perbaikan : Menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger painting*.

- Langkah-langkah :
- (a) Bercerita siklus perkembangan kupu-kupu
  - (b) Menyanyikan lagu “Kupu-kupu”
  - (c) Mencampurkan warna primer (Biru, merah, kuning)
  - (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar kupu-kupu dengan *finger painting*
  - (e) Membatik dengan lilin gambar kupu-kupu
- 3) RPPH : 3
- Hari/Tanggal : Rabu, 14 Februari 2018
- Tema : Binatang Haram
- Sub Tema : Binatang Serangga
- Sub-sub tema : Ulat Bulu
- Kegiatan perbaikiakan : Menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger painting*.
- Langkah-langkah :
- (a) Berani dan mempunyai rasa ingin tau, misalnya kenapa dilarang menyentuh ulat bulu
  - (b) Menyanyikan lagu “Kasih Ibu”
  - (c) Mencampurkan warna primer (Biru, merah, kuning)
  - (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar ulat bulu *finger painting*
  - (e) Menebalkan kata “ULAT BULU”
- 4) RPPH : 4
- Hari/Tanggal : Kamis, 15 Februari 2018
- Tema : Binatang Haram
- Sub Tema : Binatang Buas
- Sub-sub Tema : Singa

Kegiatan perbaikan : Menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*.

Langkah-langkah :

- (a) Berani bertanya tentang binatang buas
- (b) Membaca surah Al-Fill
- (c) Mencampur warna primer (Biru, merah, kuning)
- (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar singga dengan *finger paiting*
- (e) Mengunting gambar singga.

5) RPPH : 5

Hari/Tanggal : Jum'at, 16 Februari 2018

Tema : Binatang Halal, Haram, Qurban

Sub Tema : Binatang Teropis

Sub-sub Tema : Zebra

Kegiatan Perbaikan : Menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*.

Langkah-langkah :

- (a) Bercerita tentang zebra dengan big book
- (b) Menyebutkan rukun iman
- (c) Mengenalkan warna primer (Biru, merah, kuning)
- (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar zebra dengan *finger paiting*
- (e) Menebalkan huruf "ZEBRA"

### c) Observasi

Berdasarkan pengamatan peneliti dan kolaborator maka pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini belum sesuai dengan harapan, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian selanjutnya. Adapun hasil observasi pada siklus I adalah sebagai berikut :

**Tabel 12.**  
**Hasil Observasi Siklus I**

NO	Nama Santri	L / P	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>				Anak dapat melakukan pencampuran warna				Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>				Motorik halus anak meningkat			
			B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B
1	Al-Anhar	L		ü				ü				ü				ü		
2	Alif	L		ü				ü				ü				ü		
3	Arik Nabil Pratama	L		ü				ü				ü				ü		
4	Atika Balqis	P	ü					ü				ü				ü		
5	Banyu Biru	L	ü					ü				ü				ü		
6	Fatan Arya Mirjan	L			ü			ü				ü				ü		
7	Fahri Anjaria	L		ü				ü				ü				ü		
8	Halilah Syahfika	P			ü				ü			ü				ü		
9	Issin	P				ü				ü				ü			ü	
10	Keko Orlanda	P				ü					ü			ü			ü	
11	Lista Wulandari	P	ü					ü				ü				ü		
12	Muhammad Arif	L			ü				ü			ü				ü		
13	Muhammad Raffa	L	ü					ü				ü				ü		
14	Putri Nabila	P		ü					ü			ü				ü		
15	Raffa Alfariza	L	ü					ü				ü				ü		

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

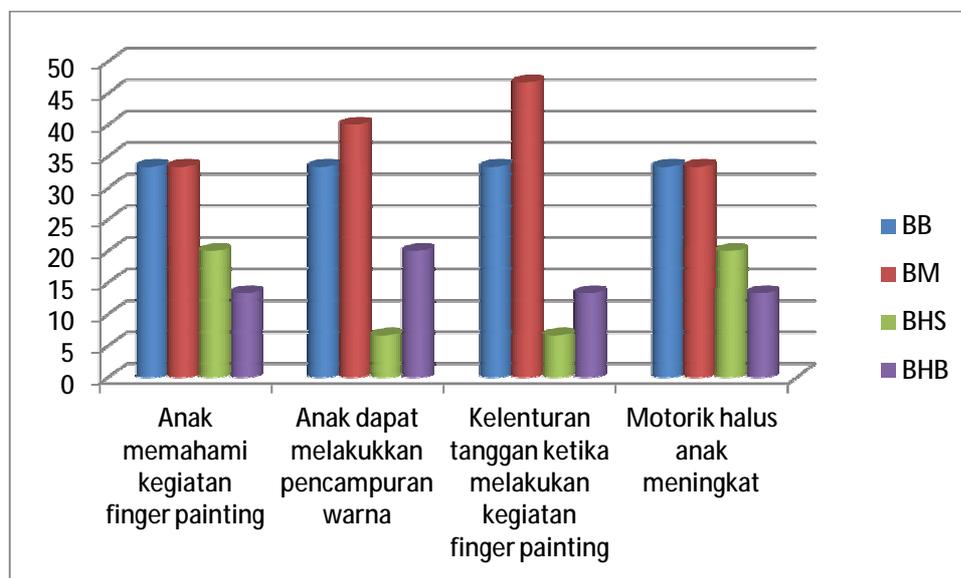
Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan motorik halus anak dapat disimpulkan kedalam tabel di bawah ini:

$$\text{Angka Presentase} = \frac{\text{Jumlah nilai anak}}{\text{jumlah anak}} \times 100\%$$

**Tabel 13**  
**Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus 1**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	5	5	3	2	15
		33.3 %	33.3 %	20 %	13.3 %	100 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	5	6	1	3	15
		33.3 %	40 %	6.7 %	20 %	100 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	5	7	1	2	15
		33.3 %	46.7 %	6.7 %	13.3 %	100 %
4	Motorik halus anak meningkat	5	5	3	2	15
		33.3 %	33.3 %	20 %	13.3 %	100 %

Grafik 02

Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan *Finger Painting* Siklus 1

Tabel 14

## Kondisi Siklus 1

Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui kegiatan *finger painting*

No	Indikator	BSH	BSB	JUMLAH
		3	4	%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	3	2	5
		20 %	13.3 %	33.3 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	1	3	4
		6.7 %	20 %	26.7 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	1	2	3
		6.7 %	13.3 %	20 %
4	Motorik halus anak meningkat	3	2	5
		20 %	13.3 %	33.3 %
Rata-rata (X)				28.3 %

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kondisi pembelajaran pada Siklus I, anak memahami kegiatan *finger painting* sebanyak 5 anak atau 33.3 %. Anak dapat melakukan pencampuran warna sebanyak 4 anak atau 26.7 %. Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan *finger painting* sebanyak 3 anak atau 20%. dan kemampuan motorik halus anak berkembang sebanyak 5 anak atau 33.3%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan dari 13.3 % menjadi 28.3 %. Anak mulai kegiatan menjiblak jari dengan *finger painting*.

#### **d) Refleksi**

Refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam 1 Siklus. Masalah yang dibahas adalah masalah-masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus 1. Berdasarkan hasil pembahasan ditentukan beberapa kendala pada Siklus 1, diantaranya adalah :

- 1) Anak mengalami kesulitan saat mengikuti tahapan-tahapan menjiplak jari, ini disebabkan posisi guru atau kolaborator dalam mengajarkan cara menjiplak jari dengan *finger painting* secara klasikal, sehingga sebagian anak yang kurang mampu menjiplak jari jadi bingung.
- 2) Hasil *finger painting* anak langsung ditempel pada kertas HVS, sehingga ketika kegiatan itu dilaksanakan sebagian anak asik dengan dunia bermainnya.

Tindakan peneliti pada siklus 1 masih perlu perbaikan, diharapkan pada siklus 2 dapat lebih baik lagi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus 2. Langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Peneliti dan kolaborator melakukan kegiatan menjiplak jari dengan *finger painting* dengan cara kelompok, yakni kelompok kupu-kupu melakukan kegiatan menjiplak jari dengan *finger painting* terlebih dahulu, sedangkan

kelompok kucing dan bebek melakukan kegiatan lainnya, sehingga anak yang melakukan kegiatan menjiblak jari dengan *finger painting* lebih fokus karena guru membimbing tahapan-tahapan dalam menjiblak jari berada dalam kelompok mereka.

- 2) Peneliti dan kolaborator menyiapkan papan karya untuk menempel *finger painting*.

Kemampuan motorik halus pada kelompok B di TK Sinar Mutiara melalui kegiatan *finger painting* yang dibentuk menjadi berbagai bentuk gambar, dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hipotesis tindakan pada Siklus 1 ini yaitu melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Sinar Mutiara. Pada Siklus 1 perolehan persentase kemampuan *finger painting* belum mencapai target, maka peneliti perlu dilakukan pada Siklus 2. Pada siklus 2, setelah selesai menjiblak jari dengan *finger painting* anak diberi kesempatan untuk mengulang kembali menjiblak jari tangggan tanpa adanya arahan dan tanpa bimbingan dari guru akan meningkatkan kemampuan *finger painting* anak kelompok B.

### **3. Deskripsi Penelitian Siklus 2**

#### **a) Perencanaan**

Berpijak pada refleksi siklus 1, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, diharapkan pada siklus 2 dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok B. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus 2. Langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Peneliti dan kolaborator tidak melakukan kegiatan *finger painting* dengan cara klasikal tapi dilakukan secara kelompok, sehingga anak lebih mudah melihat tahapan-tahapan dalam melipat kertas yang diarahkan guru.
- 2) Peneliti dan kolaborator menyiapkan contoh *finger painting* sehingga anak dapat mencontoh.

Perencanaan siklus 2 dalam membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun bersama dengan guru kelas yang merangkap sebagai kolaborator, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Tahapan perencanaan pada siklus 2 ini antara lain:

- 1) Membuat Rencana Kegiatan untuk siklus 2.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melaksanakan penelitian. Media yang digunakan dalam menjilak jari dengan *finger paiting*.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi.
- 4) Mempersiapkan media yang diperlukan untuk penelitian. Media yang disiapkan berupa *finger paiting*, piring, HVS.
- 5) Peneliti dan kolaborator membuat skenario perbaikan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai hasil refleksi kegiatan siklus 2.

Dalam perencanaan, peneliti bersama guru mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajaran anak didik dengan guru mitra kolaborator. Adapun skenario perbaikan siklus 2 sebagai berikut :

**SIKLUS 2**  
**SKENARIO PERBAIKAN PEMBELAJARAN II**

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan  
*Finger Painting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar  
Mutiara Helvetia Medan

Siklus : 2

Tanggal : 19 Februari 2018 / 23 Februari 2018

Hal yang perlu di perbaiki / ditingkatkan :

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengelolaan waktu yang belum tepat.

Langkah-langkah perbaikan :

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak dapat mengikuti pembelajaran.
2. Kegiatan pengembangan dalam kegiatan *finger painting* dilakukan dengan metode kelompok tidak lagi klasikal.
3. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan.
4. Guru mengulang kembali langkah-langkah dalam kegiatan *finger painting* sehingga membentuk sebuah gambar.
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya masing-masing.
6. Guru memberi umpan balik dan penguatan atas pekerjaan anak.

Pengelolaan Kelas :

1. Anak duduk membentuk huruf "U", guru berada di tengah berdiri sesekali mendekati anak.

## b) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 2 peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan *finger painting* sesuai dengan tema spesifik. Kegiatan digunakan sesuai dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2 dan skenario perbaikan. Pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut :

- 1) RPPH : 1
  - Hari/Tanggal : Senin, 19 Februari 2018
  - Tema : Binatang Halal, Haram, Qurban
  - Sub Tema : Binatang Teropis
  - Sub-sub Tema : Burung Merak
  - Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger painting*.
  - Langkah-langkah :
    - (a) Memberi informasi binatang yang hidup didaerah tertentu ada yang haram dan halal untuk di makan
    - (f) Menyebutkan Asmaul Husnah “Al- Muhyii” (YM. Menghidupkan)
    - (g) Mencampur warna primer (Biru, merah, kuning)
    - (h) Menciplak jari tangan membentuk gambar burung merak dengan *finger painting*
    - (i) Merobek gambar burung merak.
  
- 2) RPPH : 2
  - Hari/Tanggal : Selasa, 20 Februari 2018
  - Tema : Binatang Halal
  - Sub Tema : Binatang Ternak Unggas
  - Sub-sub Tema : Bebek

Perbaikan Kegiatan : Menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*.

Langkah-langkah :

- (a) Tanya jawab tentang bebek.
- (b) Menyebutkan nama-nama malaikat
- (c) Mencampurkan warna primer (Biru, merah dan kuning)
- (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar bebek dengan *finger paiting*
- (e) Meniru melipat kertas bentuk Bebek.

- 3) RPPH : 3
- Hari/Tanggal : Rabu, 21 Februari 2018
- Tema : Binatang Halal, Haram, Qurban
- Sub Tema : Binatang Serangga
- Tema Spesifik : Lebah
- Pelaksanaan Kegiatan : Mencampur warna dan menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*.
- Langkah-langkah :
- (a) Memberi informasi tentang binatang lebah dan manfaat madu lebah
  - (b) Menyanyikan lagu “Lihat kebunku”
  - (c) Mengenalkan warna primer (Biru, merah dan kuning)
  - (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar lebah dengan *finger paiting*
  - (e) Kolase cap setempel jelana jins pada gambar lebah .

- 4) RPPH : 4  
Hari/Tanggal : Kamis, 22 Februari 2018  
Tema : Binatang Halal  
Sub Tema : Binatang Bercangkang  
Sub-sub Tema : Kepiting  
Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciaplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*.  
Langkah-langkah :  
(a) Bercerita kisah “Kepiting Yang Malas”  
(b) Membaca surah An’Nas  
(c) Mencampur warna primer (Biru, merah dan kuning)  
(d) Menciaplak jari tangan membentuk gambar kepiting dengan *finger paiting*  
(e) Menempel urutan gambar kepiting dari kecil sampai yang besar.
- 5) RPPH : 5  
Hari/Tanggal : Jum’at, 23 Februari 2018  
Tema : Binatang Halal  
Sub Tema : Binatang Air  
Sub-sub Tema : Ikan  
Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciaplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*. Langkah-langkah :  
(a) Apresiasi dengan bercakap-cakap tentang ikan.  
(b) Membaca surah Al-Kausar  
(c) Mencampur warna primer (Biru, merah dan kuning)

- (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar ikan dengan *finger painting*
- (e) Kolase gambar ikan dengan kertas

**b) Observasi**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan pada Siklus 2. Keberhasilan anak diukur dari setiap anak yang menunjukkan peningkatan pada kemampuan motorik halus anak melalui *finger painting* dengan Membentuk menjadi gambar. Adapun hasil observasi pada siklus 2 adalah sebagai berikut.

**Tabel 15.**  
**Hasil Observasi Siklus 2**  
**Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan *Finger Paiting***

NO	Nama Santri	L / P	Anak memahami kegiatan <i>finger paiting</i>				Anak dapat melakukan pencampuran warna				Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger paiting</i>				Motorik halus anak meningkat			
			B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B
1	Al-Anhar	L			ü				ü			ü				ü		
2	Alif	L			ü				ü			ü				ü		
3	Arik Nabil Pratama	L		ü					ü			ü				ü		
4	Atika Balqis	P	ü						ü			ü				ü		
5	Banyu Biru	L	ü						ü			ü				ü		
6	Fatan Arya Mirjan	L		ü					ü			ü				ü		
7	Fahri Anjaria	L			ü				ü			ü				ü		
8	Halilah Syahfika	P				ü				ü				ü			ü	
9	Issin	P				ü				ü				ü			ü	
10	Keko Orlanda	P				ü				ü				ü			ü	
11	Lista Wulandari	P		ü					ü			ü				ü		
12	Muhammad Arif	L			ü					ü			ü				ü	
13	Muhammad Raffa	L	ü						ü			ü				ü		
14	Putri Nabila	P		ü						ü		ü					ü	
15	Raffa Alfariza	L		ü					ü			ü					ü	

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

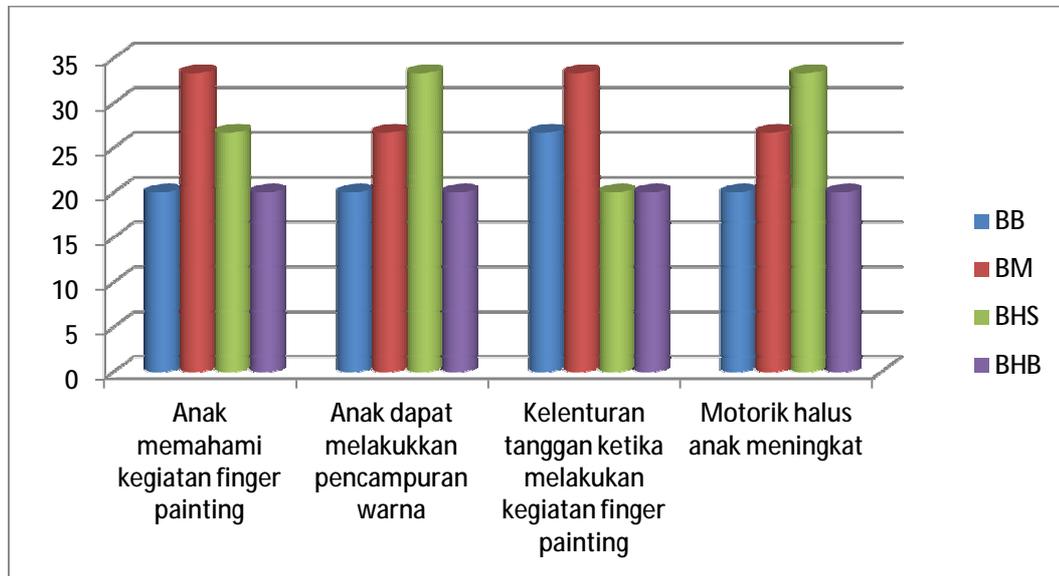
Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan anak dapat disimpulkan ke dalam tabel di bawah ini:

$$\text{Angka Presentase} = \frac{\text{Jumlah nilai anak}}{\text{jumla anak}} \times 100\%$$

**Tabel 16**  
**Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus 2**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	3	5	4	3	15
		20 %	33.3 %	26.7 %	20 %	100 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	3	4	5	3	15
		20 %	26.7 %	33.3 %	20 %	100 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	4	5	3	3	15
		26.7%	33.3 %	20 %	20 %	100 %
4	Motorik halus anak meningkat	3	4	5	3	15
		20 %	26.7 %	33.3 %	20 %	100 %

Grafik 03

Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan *Finger Painting* Siklus 2

Tabel 17

## Kondisi Siklus 2

Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting*

No	Indikator	BSH	BSB	JUMLAH
				%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	3	4	%
		4	3	7
		26.7%	20 %	46.7 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	5	3	8
		33.3 %	20 %	53.3 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	3	3	6
		20 %	20 %	40 %
4	Motorik halus anak meningkat	5	3	8
		33.3 %	20 %	53.3 %
Rata-rata (X)				48.3 %

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kondisi pembelajaran pada Siklus 2, anak memahami kegiatan *finger painting* sebanyak 7 anak atau 46.7 %, anak dapat melakukan pencampuran warna sebanyak 8 anak atau 53.3 %, kelenturan tangan ketika melakukan *finger painting* sebanyak 6 anak atau 40 %, kemampuan motorik halus anak meningkat sebanyak 8 anak atau 53.3 %. Maka hasil rata-rata penelitian tentang kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan *finger painting* mengalami peningkatan yaitu dari 28.3 % menjadi 48.3 %. dari 15 anak. Perolehan rata-rata persentase pada Siklus 2 belum dapat dikatakan berhasil karena hasil belum mencapai pada angka persentase keberhasilan yaitu 75% dari 15 anak yang kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting*. Untuk itu peneliti perlu melakukan penelitian kembali pada Siklus 3.

#### e) Refleksi

Refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam 1 siklus. Masalah yang dibahas adalah masalah-masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus 2. Berdasarkan hasil pembahasan ditemukan beberapa kendala pada siklus 2, diantaranya adalah:

- 1) Anak mengalami kesulitan saat mengikuti tahapan-tahapan *finger painting*, ini disebabkan anak yang sudah terampil dan belum terampil tergabung dalam satu kelompok.
- 2) Hasil *finger painting* anak tidak dibagikan ke anak, sehingga anak kurang puas karena tidak bisa menunjukkan hasil karyanya pada orang tua.

Tindakan penelitian pada siklus 2 masih perlu perbaikan, diharapkan pada siklus 3 dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan *finger painting* anak kelompok B. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus 3.

Langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Peneliti dan kolaborato rmengelompokkan anaknya berdasarkan kemampuan dalam kegiatan *finger paiting* sehingga anak yang terampil tidak ribut menunggu temannya yang belum bisa, sebaliknya anak yang belum terampil tidak terganggu kosentrasinya sehingga tahapan-tahapan akan lebih diikuti oleh anak.
- 2) Agar anak lebih termotivasi, anak di bagi menjadi 2 kelompok yang mana kelompok pertama membuat *finger paiting* menjadi sebuah bentuk gambar, pada kelompok pertama sudah nampak hasil *finger paiting* anak dan anak merasa puas dengan hasil karya.a, sedangkan untuk kedua hanya mencampur *finger paiting* menjadi warna-warna baru dan anak mengerti warna-warna baru dari penjampuran yang mereka lakukan.

Kemampuan motorik halus pada kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan melalui kegiatan *finger paiting* menjadi berbagai variasi bentuk gambar, dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hipotesis tindakan pada siklus 2 ini yaitu melalui kegiatan *finger paiting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. Pada siklus 2 perolehan persentase kemampuan motorik halus belum mencapai target, maka peneliti perlu melakukan kembali pada siklus 3. Pada siklus 3, setelah anak selesai melakukan kegiatan *finger paiting* dan pekerjaan lainnya anak dipersilahkan untuk mengulang kembali *finger paiting* bentuk yang telah dipelajari. Dengan mengulang kembali *finger paiting* tanpa bimbingan dari peneliti akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B.

## 2. Deskripsi Penelitian Siklus 3

### a) Perencanaan

Berpijak pada refleksi siklus 2, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, diharapkan pada siklus 3 dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok B. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus 3.

Langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Peneliti dan kolaborator menyusun kelompok anak berdasarkan kemampuan anak dalam *finger paiting*, sehingga anak lebih kosentrasi dalam mengikuti tahapan-tahapan dalam kegiatan *finger paiting* yang diarahkan guru.
- 2) Peneliti dan kolaborator menyiapkan pasta pelangi, hasil *finger paiting* di bentuk menjadi sebuah bentuk gambar dan anak dapat mengulangi menciplak jari tersebut, dengan demikian anak lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya dalam *finger paiting*.

Perencanaan siklus 3 dalam membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun bersama dengan guru kolaborator, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Tahapan perencanaan pada siklus 3 ini antara lain:

- 1) Membuat Rencana Kegiatan untuk Siklus 3.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melaksanakan penelitian. Media yang digunakan dalam *finger paiting* adalah pasta pelangi.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi.

- 4) Mempersiapkan media yang diperlukan untuk penelitian. Media yang disiapkan pasta pelangi, piring dan kertas HVS.
- 5) Peneliti dan kolaborator membuat skenario perbaikan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai hasil refleksi kegiatan siklus 3.

Dalam perencanaan, peneliti bersama guru mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajaran anak didik dengan guru mitra kolaborator. Adapun skenario perbaikan siklus 2 sebagai berikut :

**SIKLUS 3**  
**SKENARIO PERBAIKAN PEMBELAJARAN III**

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan  
*Finger Painting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar  
Mutiara Helvetia Medan

Siklus : 3

Tanggal : 26 Februari 2018 / 02 Maret 2018

Hal yang perlu di perbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan pengembangan dalam kegiatan *finger painting* dilakukan dengan metode kelompok tidak lagi klasikal.
2. Anak mengulagi kembali kegiatan *finger painting*, setiap anak membuat dua buah hasil *finger painting* yang sama.
3. Pengelompokan kelas, anak-anak dibagi dalam 2 kelompok berdasarkan kemampuan anak dalam kegiatan *finger painting* dan setiap kelompok diberi nama sesuai tema.

Langkah-langkah perbaikan :

1. Guru membagi anak dalam 2 kelompok.
2. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan.
3. Guru duduk di kelompok anak yang sedang melakukan kegiatan *finger painting*.
4. Guru mengulang kembali langkah-langkah dalam kegiatan *finger painting* sehingga membentuk sebuah gambar.
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya masing-masing.
6. Guru memberi umpan balik dan penguatan atas pekerjaan anak.

### b) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 2 peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan *finger painting* sesuai dengan tema spesifik. Kegiatan digunakan sesuai dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2 dan skenario perbaikan. Pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut :

- 1) RPPH : 1
  - Hari/Tanggal : Senin, 26 Februari 2018
  - Tema : Pekerjaan
  - Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan
  - Sub-sub Tema : Dokter dan Suster
  - Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger painting*.
  - Langkah-langkah :
    - (a) Bermain dokter kecil
    - (b) Bercerita kisah Nabi Isa ahli menyembuhkan penyakit
    - (c) Mencampur warna sekunder
    - (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar pohon dengan *finger painting*
    - (e) Meze menuju rumah sakit.
  
- 2) RPPH : 2
  - Hari/Tanggal : Selasa, 27 Februari 2018
  - Tema : Pekerjaan
  - Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan
  - Sub-sub Tema : Guru
  - Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger painting*.

Langkah-langkah :

- (a) Tanya jawab tentang cita-cita.
- (b) Menyanyikan lagu “Selamat pagi guru”
- (c) Mencampurkan warna sekunder
- (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar bunga dengan *finger painting*
- (e) Melipat kertas bentuk absen guru

- 3) RPPH : 3
- Hari/Tanggal : Rabu, 28 Februari 2018
- Tema : Pekerjaan
- Sub Tema : Profesi
- Sub-sub Tema : Polisi
- Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger painting*..

Langkah-langkah :

- (a) Berfantasi dengan gerakan polisi mengatur lalu lintas
- (b) Menyanyikan lagu “Pak Polisi”
- (c) Mencampur warna sekunder
- (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar lampu lalu lintas dengan *finger painting*
- (e) Membuat mainan tembakan dari koran

- 4) RPPH : 4
- Hari/Tanggal : Kamis, 01 Maret 2018
- Tema : Pekerjaan
- Sub Tema : Profesi
- Sub-sun Tema : Pilot

- Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*.
- Langkah-langkah :
- (a) Cerita gambar seri tentang pak pilot
  - (b) Bernyanyi lagu “Lalala Pung”
  - (c) Mencampur warna sekunder
  - (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar balon udara dengan *finger paiting*
  - (e) Membuat gambar pesawat dengan menghubungkan urutan angka
- 5) RPPH : 5
- Hari/Tanggal : Jum’at, 02 Februari 2018
- Tema : Pekerjaan
- Sub Tema : Profesi
- Sub-sub Tema : Pemadam Kebakaran
- Kegiatan Perbaikan : Mencampur warna dan menciplak jari tangan membentuk suatu gambar dengan permainan *finger paiting*.
- Langkah-langkah :
- (a) Mendengar cerita bagaimana cara terjadi kebakaran
  - (b) Membaca hadis “Jangan Marah”
  - (c) Mencampurkan warna sekunder
  - (d) Menciplak jari tangan membentuk gambar pemadam kebakaran dengan *finger paiting*.
  - (e) Membuat baju pemadam kebakaran dari kantong plastik.

**c) Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada Siklus 3. Keberhasilan anak diukur dari setiap anak yang menunjukkan peningkatan pada kemampuan motorik halus anak melalui melipat kertas dengan koran bekas. Adapun hasil dari observasi pada Siklus 3 adalah sebagai berikut:

**Tabel 18.**  
**Hasil Observasi Siklus 3**  
**Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan *Finger Paiting***

NO	Nama Santri	L / P	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>				Anak dapat melakukan pencampuran warna				Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>				Motorik halus anak meningkat			
			B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B	B B	B M	B S H	B S B
1	Al-Anhar	L				ü				ü				ü				ü
2	Alif	L			ü					ü			ü					ü
3	Arik Nabil Pratama	L			ü					ü			ü					ü
4	Atika Balqis	P		ü						ü			ü					ü
5	Banyu Biru	L	ü							ü			ü					ü
6	Fatan Arya Mirjan	L			ü					ü			ü					ü
7	Fahri Anjaria	L			ü					ü			ü					ü
8	Halilah Syahfika	P				ü				ü				ü				ü
9	Issin	P				ü				ü				ü				ü
10	Keko Orlanda	P				ü				ü				ü				ü
11	Lista Wulandari	P			ü					ü			ü					ü
12	Muhammad Arif	L				ü				ü				ü				ü
13	Muhammad Raffa	L		ü						ü			ü					ü
14	Putri Nabila	P			ü					ü			ü					ü
15	Raffa Alfariza	L			ü					ü			ü					ü

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

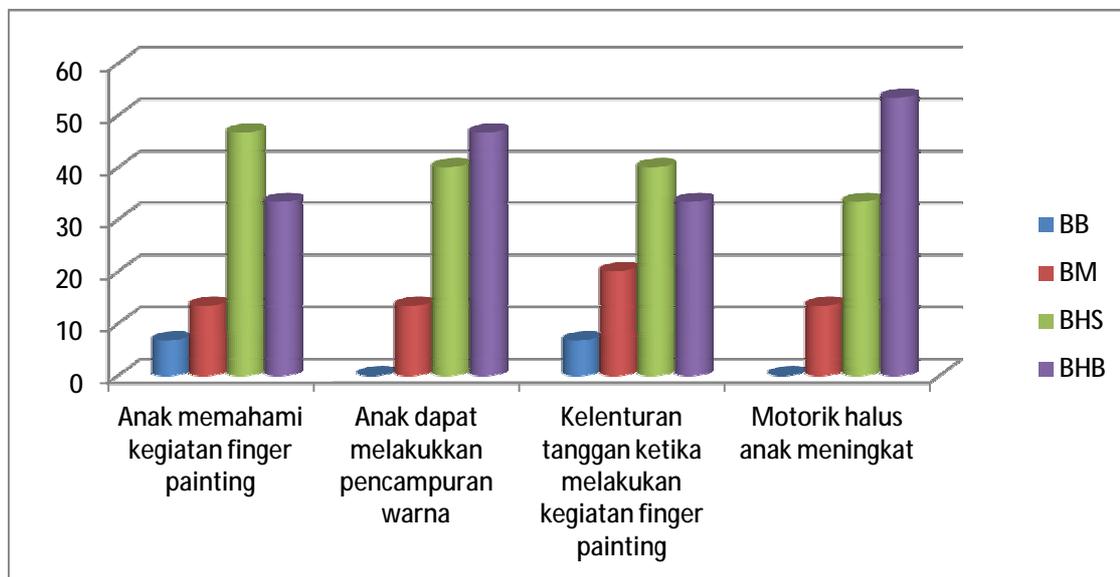
Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan anak dapat disimpulkan ke dalam tabel di bawah ini:

$$\text{Angka Presentase} = \frac{\text{Jumlah nilai anak}}{\text{jumla anak}} \times 100\%$$

**Tabel 19**  
**Kondisi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus 3**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	1	2	7	5	15
		6.7 %	13.3 %	46.7 %	33.3 %	100 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	0	2	6	7	15
		0 %	13.3 %	40 %	46.7 %	100 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	1	3	6	5	15
		6.7 %	20 %	40 %	33.3 %	100 %
4	Motorik halus anak meningkat	0	2	5	8	15
		0 %	13.3 %	33.3 %	53.3 %	100 %

Grafik 04

Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan *Finger Painting* Siklus 3

Tabel 20

## Kondisi Siklus 3

Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting*

No	Indikator	BSH	BSB	JUMLAH
		3	4	%
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	7	5	12
		46.7 %	33.3 %	80 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	6	7	13
		40 %	46.7 %	86.7 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	6	5	11
		40 %	33.5 %	73.3 %
4	Motorik halus anak meningkat	5	8	13
		33.3 %	53.3 %	86.7 %
Rata-rata (X)				81.7 %

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kondisi pembelajaran pada Siklus 3, anak memahami kegiatan *finger painting* sebanyak 12 anak atau 80 %, anak-anak dapat melakukan pencampuran warna sebanyak 13 anak atau 86.7 %, kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan *finger painting* sebanyak 11 anak atau 73.3 %, kemampuan motorik halus anak meningkat sebanyak 13 anak atau 86.7 %. Maka hasil anak rata-rata penelitian kemampuan motorik halus anak melalui melipat kertas dengan koran bekas adalah 81.7 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat dengan baik dan mengalami kemajuan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh anak setelah mendapat tindakan. Anak juga merasa senang melaksanakan kegiatan *finger painting*.

#### **d) Refleksi**

Refleksi pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama siklus 3. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan *finger painting* pada kelompok B mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Perbaikan yang dilakukan siklus 3 sangat mempengaruhi perubahan kemampuan *finger painting* pada anak kelompok B. Hasil observasi pada siklus 3 menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 75 %.

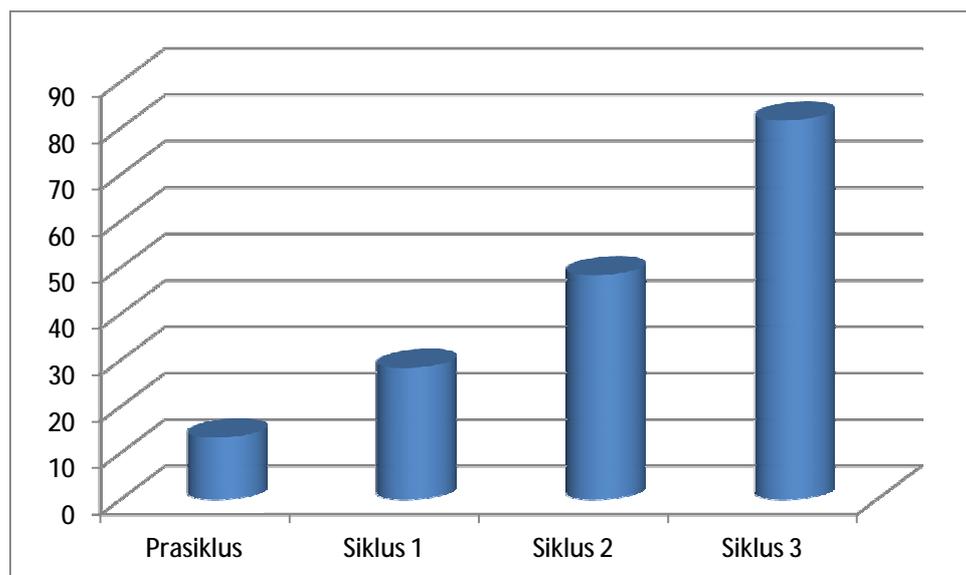
### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian pada siklus 1,2, dan 3 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berikut adalah hasil penelitian kemampuan motorik halus melalui kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan disajikan dalam bentuk tabel:

**Tabel 21**  
**Hasil Rata-rata Penelitian Kemampuan motorik Halus Anak Pada**  
**Prasiklus, Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3**

No	Indikator	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	13.3 %	33.3 %	46.7 %	80 %
2	Anak dapat melakukan pencampuran warna	20 %	26.7 %	53.3 %	86.7 %
3	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	0 %	20 %	40 %	73.3 %
4	Motorik halus anak meningkat	20 %	33.3 %	53.3 %	86.7 %
Rata-rata ( X )		13.3 %	28.3 %	48.3 %	81.7 %

**Grafik 05**  
**Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kegiatan *Finger Painting* Prasiklus,**  
**Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3**



Berdasarkan data yang disajikan melalui grafik, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus 3 yaitu kemampuan motorik halus anak kelompok B melalui kegiatan *finger painting* di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan mencapai 75%, dimana kriteria Motorik halus anak berkembang sesuai harapan mencapai 81.7%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%.

Tindakan pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan *finger painting*. Selama penelitian berlangsung, anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan *finger painting*. Bagi anak usia taman kanak-kanak/Raudhatul athfal kegiatan *finger painting* merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan kompetensi pikir, imajinasi, dan rasa seni. Kegiatan *finger painting* juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus seperti melatih gerak otot tangan sehingga anak memiliki kemampuan untuk memegang pensil, meniru membuat bentuk huruf atau angka, menggambar, menggunting, dan lain sebagainya.

Kemampuan motorik halus kelompok B mengalami peningkatan karena diberikan stimulus berupa kegiatan *finger painting* dimana anak langsung mempraktekkan menciplak jari menjadi bentuk gambar. Anak akan cepat mengalami peningkatan kemampuannya jika dalam proses pembelajaran anak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan Metode Experiential Learning.

Experiential Learning adalah metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran guna membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung<sup>32</sup>. Dalam hal ini, metode Experiential Learning menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas menegaskan bahwa kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, jika pembelajar atau anak didik terlihat secara langsung dalam pembelajaran.

---

<sup>32</sup>. Hany partiwi, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Reneka Cipta, 2009, h. 75-76

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan *finger paiting*. Menurut teori behavioristik., belajar adalah perubahan tingkah sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon<sup>33</sup>. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi dan respon. Terkait dengan teori behavioristik yang mengedepankan adanya stimulus dan respon maka, dalam penelitian ini stimulus yang diberikan berupa kegiatan *finger paiting* dan respon yang muncul yaitu kemampuan motorik halus anak pada kelompok B mengalami perkembangan.

Kegiatan *finger paiting* terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. Hal ini dibuktikan dengan adanya data yang diperoleh selama penelitian yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Salah satu faktor yang menyebabkan penelitian ini berhasil mencapai indikator keberhasilan yaitu karena peneliti dan kolaborator menerapkan langkah kerja menjiblak jari tangan dalam kegiatan *finger paiting*.

Berikut adalah langkah kegiatan *finger paiting* :

1. Tahap persiapan, dimulai dengan menyiapkan pasta pelagi (*finger paiting*), mencampur warna Primer, dan kertas HVS digunakan untuk kegiatan menjiblak jari. Juga dipersiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang akan dibuat.
2. Tahap pelaksanaan, yaitu membuat gambar dari menicplak jari tangan sesuai gambar dengan rapi.
3. Tahap penyelesaian, yaitu melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil *finger paiting*.

---

<sup>33</sup>. Asri Budiningsih, *Belajar Adalah Perubahan Tingkah Laku*, Jakarta : 2004, h. 20

Setelah dilakukan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang dipaparkan oleh Sumanto, kemampuan motorik halus anak kelompok B mengalami peningkatan. Begitu pula berdasarkan behavioristik dalam penelitian ini bahwa pemberian stimulus berupa kegiatan *finger painting* maka respon yang muncul yaitu meningkatkannya kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan melalui kegiatan *finger paiting* dilaksanakan dengan menciplak jari menjadi gambar, dan dalam mengajarkan *finger paitin* dilakukan secara bertahap. Anak yang diteliti berjumlah 15 orang . Anak yang sudah selesai diberi kesempatan untuk mengulang kembali *finger paiting*.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan *Finger paiting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. Hal ini terlihat dari hasil Pada Prasiklus sebesar 13.3 %, pada siklus 1 meningkat menjadi 28.3 %, pada siklus 2 meningkat menjadi 48.3 %, pada siklus 3 meningkat menjadi 81.7 %.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Paiting* Pada Anak Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan”.

#### **B. SARAN**

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

##### **1. Bagi Guru**

- a) Perlu ada kegiatan *finger paiting* lainnya yang dapat dilakukan bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dalam aspek lainnya.
- b) Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.

- c) Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

## **2. Bagi Lembaga**

- a) Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak.
- b) Peningkatkan kualitas pembelajaran lebih utama dari pembangunan fisi atau gedung.

## **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a) Meningkatkan motorik halus dalam kegiatan *finger painting* selain dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak, mengemangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk lainnya, dan dapat melatih daya ingat anak, oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat melakukannya.
- b) Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya serta terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c) Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih, *Belajar Adalah Perubahan Tingkah Laku*, Jakarta : 2004, h. 20
- Astria, N. 2004. *Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Paiting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*. Jurnal. Universitas Pendidikan Ganesha. Bali.
- Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.
- Depdinas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. h. 1
- Dwi Rahmawati. 2008. *Permainan Krati*. Depok.
- Hany partiwi, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Reneka Cipta, 2009, h. 75-76
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Press.
- Mely. *Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Dini (Umur 4-5 Tahun)*. Diakses pada tanggal 12 Desember 2017. <http://www.melyleolhabox.blogspot.co.id/2013/05/karakteristik-perkembangan-motorik-anak-29.html?m=1>
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Novi Mulyani. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung.
- Pamadhi, Hajar. 2008. *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Rachmawati, Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Rochiati Wiraatmaadja. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rumini, Sundari. 2004. *Perkembangan Anka dan Remaja*, Depdiknas. Jakarta.
- Srisulissewati. *Finger Painting*. Diakses pada tanggal 11 Desember 2017. <https://www.srisulissetiawati.wordpress.com>

- Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sujino, Bambang dkk. 2009.. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak TK*. Depdiknas Dirjen Dikit. Jakarta.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas . Jakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Dikti. Jakarta.
- Takdiroatun Musfiroh. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka. Jakarta. h. 63
- Wahidmurni, Nur Ali. 2008. *Penelitian tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktek Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang : UM Press.
- Widia Pekerti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Seni*. Universitas Terbuka. Jakarta. h. 9.29
- Yudha M Saputra, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak T*. Jakarta.

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS**  
**DI KELOMPOK B TK SINAR MUTIARA**  
**HELVETIA MEDAN**

---

---

Nama Sekolah : TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Kelompok : B

No	Hari / Tanggal	Waktu	Tema	Sub Tema
1	Senin, 12 Februari 2018	08.00-11.00	Binatang Halal, Haram, Qurban	Binatang ternak ungas, serangga, buas, tropis
	Selasa, 13 Februari 2018	08.00-11.00		
	Rabu, 14 Februari 2018	08.00-11.00		
	Kamis, 15 Februari 2018	08.00-11.00		
	Jumad, 16 Februari 2018	08.00-11.00		
2	Senin, 19 Februari 2018	08.00-11.00	Binatang Halal, Haram, Qurban	Binatang tropis, unggas, bercangkang, air
	Selasa, 20 Februari 2018	08.00-11.00		
	Rabu, 21 Februari 2018	08.00-11.00		
	Kamis, 22 Februari 2018	08.00-11.00		
	Jumad, 23 Februari 2018	08.00-11.00		
3	Senin, 26 Februari 2018	08.00-11.00	Pekerjaan	Profesi
	Selasa, 27 Februari 2018	08.00-11.00		
	Rabu, 28 Februari 2018	08.00-11.00		
	Kamis, 01 Maret 2018	08.00-11.00		
	Jumad, 02 Maret 2018	08.00-11.00		

Medan, 03 Maret 2018

Mengetahui

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Lincih Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Hari/Tanggal	: Senin, 12 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Halal/Binatang Ternak Ungas
Sub-Sub Tema	: Ayam
Kelompok/Usia	: B
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Anak mengetahui ayam binatang halal Ayam
2. Anak mencari keganjalan pada gambar ayam
3. Anak menciplak jari tangan membentuk gambar ayam dengan *finger painting*
4. Anak mengerjakan kolase dari telur ayam

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah “Allahhuakbar”
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pensil
2. Kulit telur
3. lem
4. HVS
5. *Finger painting*
6. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al-Khaus'ar
  - d) Diskusi tentang binatang peliharaan "Ayam"
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses permainan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang akan di lakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah di sediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Mencari kejanggalan gambar ayam
    - 2) Anak kelompok 2 : Menciplak jari tangan bentuk gambar ayam dengan *finger paiting*
    - 3) Anak kelompok 3 : Kolase gambar telur dengan kulit telur ayam
3. Rencaling
  - a) Merapikan permainan
  - b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Lincih Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Hari/Tanggal	: Selasa, 13 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Haram/Binatang Serangga
Sub-Sub Tema	: Kupu-kupu
Kelompok/Usia	: B
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Anak mengetahui tentang “Kupu-kupu”.
2. Anak meniplak jari tangan berbentuk gambar kupu-kupu dengan *finger painting*
3. Mematik dengan lilin bentuk kupu-kupu.
4. Anak berhitung gambar kupu-kupu

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah “Syahadat”.
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pensil
2. Lilin
3. Korek api
4. lem
5. HVS
6. *Finger painting*
7. Piring
- 8.

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al-Kafirun
  - d) Diskusi tentang binatang unggas kupu-kupu
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar kupu-kupu dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Mambatik dengan lilin bentuk gambar kupu-kupu
    - 3) Anak kelompok 3 : menghitung gambar kupu-kupu
3. Rencaling
  - a) Merapikan permainan
  - b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Lincih Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Hari/Tanggal	: Rabu, 14 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Haram/Binatang Serangga
Sub-Sub Tema	: Ulat Bulu
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Berani dan mempunyai rasa ingin tau, misalnya kenapa dilarang menyentuh ulat bulu
2. Anak meniplak jari tangan berbentuk gambar ulat bulu dengan *finger paiting*
3. Menarik garis huruf dengan gambar.
4. Puzzle gambar ulat bulu.
5. Menebalkan kata ULAT BULU Anak mengetahui tentang “Kupu-kupu”.

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah “Astaghfirullah”.
1. SOP kedatangan dan kepulangan
2. SOP cuci tangan
3. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pensil
2. Lilin
3. Korek api
4. lem
5. HVS

6. *Finger painting*

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)

- a) Bernyanyi
- b) Do'a sebelum belajar
- c) TK Bertadarus : Surah Al-Kafirun
- d) Diskusi tentang binatang serangga
- e) Sholat berjamaah

2. Inti (60 menit)

- a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger painting*
- b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
- d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
- e) Anak mengomunikasikan
  - 1) Anak kelompok 1 : Menciplak jari tangan membentuk gambar kupu-kupu dengan *finger painting*
  - 2) Anak kelompok 2 : Membatik dengan lilin bentuk gambar kupu-kupu
  - 3) Anak kelompok 3 : menghitung gambar kupu-kupu

3. Rencaling

- a) Merapikan permainan
- b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
- c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Lincih Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Hari/Tanggal	: Kamis, 15 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Haram/Binatang Buas
Sub-Sub Tema	: Singa
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Berani bertanya tentang binatang bahasa binatang buas
2. Anak meniplak jari tangan berbentuk gambar singa dengan *finger painting*..
3. Menggunting gambar singa.
4. Menghitung jumlah kaki singa.

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah “Subhanawlah”.
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pensil
2. Gunting
3. HVS
4. *Finger painting*
5. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al-Falaq
  - d) Diskusi tentang binatang buas
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger painting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar singa dengan *finger painting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Menggunting gambar singa
    - 3) Anak kelompok 3 : Menghitung kaki singa
3. Rencaling
  - d) Merapikan permainan
  - e) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - f) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

6. Menanyakan perasaan selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk esok
10. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Hari/Tanggal	: Jumad, 16 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Halal, Haram, Qurban/Binatang Tropis
Sub-Sub Tema	: Zebra
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompatensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Bercerita binatang zebra dengan big book
2. Mengelompokkan benda di meja berdasarkan jumlah
3. Anak menciplak jari tangan membentuk gambar zebra dengan *finger painting*
4. Menebalkan huruf ZEBRA

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah "Subhanawlah".
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do'a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pensil
2. HVS
3. *Finger painting*
4. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah An-Nasr
  - d) Diskusi tentang binatang tropis
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar zebra dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Mengelompokkan benda di atas meja berdasarkan jumlah
    - 3) Anak kelompok 3 : Menebalkan huruf ZEBRA
3. Rencaling
  - a) Merapikan permainan
  - b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)**

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/III
Hari/Tanggal	: Senin, 19 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Halal, Haram, Qurban/Binatang Tropis
Sub-Sub Tema	: Burung Merak
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Memberi informasi binatang yang hidup didaerah tertentu ada yang haram dan halal untuk di makan
2. Mencampur warna primer (Biru, merah, kuning)
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar burung merak dengan *finger painting*.
4. Merobek gambar burung merak.
5. Mencari keganjalan dari gambar burung merak

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat asmaul husnah “Al- Muhyii” (YM. Menghidupkan)
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

5. Pensil
6. HVS
7. *Finger painting*
8. Piring

9. Gambar burung merak

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)

- a) Bernyanyi
- b) Do'a sebelum belajar
- c) TK Bertadarus : Surah At- Takasur
- d) Diskusi tentang binatang tropis
- e) Sholat berjamaah

2. Inti (60 menit)

- a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger painting*
- b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
- d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
- e) Anak mengomunikasikan
  - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari membentuk gambar burung merak dengan *finger painting*
  - 2) Anak kelompok 2 : Merobek gambar burung merak
  - 3) Anak kelompok 3 : Mencari keganjalan dari gambar burung merak

3. Rencaling

- d) Merapikan permainan
- e) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
- f) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

6. Menanyakan perasaan selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk esok
10. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/III
Hari/Tanggal	: Selasa, 20 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Halal / Binatang Unggas
Sub-Sub Tema	: Bebek
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Tanya jawab tentang bebek.
2. Mencampurkan warna primer (Biru merah dan kuning)
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar bebek dengan *finger painting*.
4. Meniru melipat kertas bentuk Bebek.
5. Menarik garis sesuai dengan jumlah

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Menyebutkan nama-nama malaikat
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do'a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Kertas origami
2. Gambar
3. HVS
4. *Finger painting*
5. Piring
6. Gambar burung merak

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Ad-Duha
  - d) Diskusi tentang binatang unggas
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciplak jari tangan membentuk gambar bebek dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Meniru lipatan gambar bebek
    - 3) Anak kelompok 3 : Menarik garis sesuai dengan jumlah
3. Rencaling
  - a) Merapikan permainan
  - b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/III
Hari/Tanggal	: Rabu, 21 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Serangga
Sub-Sub Tema	: Lebah
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Memberi informasi tentang binatang lebah dan manfaat madu lebah
2. Mengenalkan warna primer (Biru, merah dan kuning)
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar lebah dengan *finger painting*
4. Kolase cap setempel jelana jins pada gambar lebah .
5. Mencari jejak lebah pulang ke sarang

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah “Allah Huakbar”.
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Kolase / cap setempel jins
2. Gambar
3. HVS
4. *Finger painting*
5. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al - Ikhlas
  - d) Diskusi tentang binatang serangga
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger painting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar lebah dengan *finger painting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Kolase cap setempel dari celana jins gambar lebah
    - 3) Anak kelompok 3 : Mencari jejak lebah pulang ke sarang
3. Rencaling
  - d) Merapikan permainan
  - e) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - f) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

6. Menanyakan perasaan selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk esok
10. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Lincih Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/III
Hari/Tanggal	: Kamis, 22 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Halal/ Binatang Bercangkang
Sub-Sub Tema	: Kepiting
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Bercerita kisah “Kepiting Yang Malas”
2. Mencampur warna primer (Biru, merah dan kuning)
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar kepiting dengan *finger painting*
4. Menempel urutan gambar kepiting dari kecil sampai yang besar.
5. Mewarnai gambar kepiting

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah “Syahadat”.
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Krayon
2. Lem
3. Gambar
4. HVS
5. *Finger painting*

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al - Nas
  - d) Diskusi tentang binatang bercangkang
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar kepiting dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Menempel urutan gambar kepiting dari yang besar sampai yang kecil
    - 3) Anak kelompok 3 : Mewarnai gambar kepiting
3. Rencaling
  - a) Merapikan permainan
  - b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Lincih Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/III
Hari/Tanggal	: Jumad, 23 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Binatang Halal/ Binatang Air
Sub-Sub Tema	: Ikan
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Apresiasi dengan bercakap-cakap tentang ikan.
2. Mencampur warna primer (Biru, merah dan kuning)
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar ikan dengan *finger painting*
4. Kolase gambar ikan dengan kertas
5. Bermain mancing ikan
6. Mencocokkan lambang bilangan dengan gambar ikan

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah “Astafirullah”.
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do’a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pancing mainan
2. Kertas origami
3. Gambar
4. HVS
5. *Finger painting*
6. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al - Kasur
  - d) Diskusi tentang binatang air
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar ikan dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Kolase gambar ikan dengan kertas
    - 3) Anak kelompok 3 : Mencocokkan lambang bilangan dengan gambar ikan
3. Rencaling
  - d) Merapikan permainan
  - e) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - f) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)**

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/IV
Hari/Tanggal	: Senin, 26 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Pekerjaan/ Profesi
Sub-Sub Tema	: Dokter dan Suster
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompatensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Bermain dokter kecil
2. Mencampur warna sekunder
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar pohon dengan *finger painting*
4. Maze menuju rumah sakit
5. Meniru tulisa "DOKTER"

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan kalimat Thayyibah "Astafirullah".
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do'a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Maze
2. pensil
3. Kertas origami
4. Gambar
5. HVS

6. *Finger painting*

7. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)

- a) Bernyanyi
- b) Do'a sebelum belajar
- c) TK Bertadarus : Surah Al - Lahab
- d) Diskusi tentang dokter dan suster
- e) Sholat berjamaah

2. Inti (60 menit)

- a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger painting*
- b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
- d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
- e) Anak mengomunikasikan
  - 1) Anak kelompok 1 : Menciplak jari tangan membentuk gambar pohon dengan *finger painting*
  - 2) Anak kelompok 2 : Maze menuju rumah sakit
  - 3) Anak kelompok 3 : Meniru tulisan DOKTER

3. Rencaling

- a) Merapikan permainan
- b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
- c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

6. Menanyakan perasaan selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk esok
10. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/IV
Hari/Tanggal	: Selas, 27 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Pekerjaan/ Profesi
Sub-Sub Tema	: Guru
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompatensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Tanya jawab tentang cita-cita
2. Mencampur warna sekunder
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar bunga dengan *finger painting*
4. Melipat kertas bentuk apsen guru
5. Variasi penjumlahan 1 s/d 10

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Menyebutkan asmaul husnah "As Shobuur" (YM. Sabar)
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do'a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. pensil
2. Kertas origami
3. Gambar
4. HVS
5. *Finger painting*
6. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al - Nas
  - d) Diskusi tentang Guru
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciplak jari tangan membentuk gambar bunga dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Melipat kertas bentuk absen guru
    - 3) Anak kelompok 3 : Variasi penjumlahan 1 s/d 10
3. Rencaling
  - a) Merapikan permainan
  - b) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - c) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/IV
Hari/Tanggal	: Rabu, 28 Februari 2018
Tema/Sub Tema	: Pekerjaan/ Profesi
Sub-Sub Tema	: Polisi
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Mencampur warna sekunder Berfantasi dengan gerakan polisi mengatur lalu lintas
2. Mencampur warna sekunder
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar lampu lalu lintas dengan *finger painting*
4. Membuat pistol dari koran
5. Mewarnai gambar lalu lintas

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Mengucap kalimat thayyibah "Subhanawlah".
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do'a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Krayon
2. Koran
3. Lem
4. Gambar
5. HVS
6. *Finger painting*

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al - Lahab
  - d) Diskusi tentang polisi
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger painting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 4) Anak kelompok 1 : Menciplak jari tangan membentuk gambar lampu lalu lintas dengan *finger painting*
    - 5) Anak kelompok 2 : Membuat pistol dari koran bekas
    - 6) Anak kelompok 3 : Mewarnai gambar lampu lalu lintas
3. Rencaling
  - d) Merapikan permainan
  - e) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - f) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Maret/I
Hari/Tanggal	: Kamis, 01 Maret 2018
Tema/Sub Tema	: Pekerjaan/ Profesi
Sub-Sub Tema	: Pilot
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompatensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Mcerita gambar seri tentang pak pilot
2. Mencampur warna sekunder
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar balon udara dengan *finger painting*
4. Membuat gambar pesawat dengan menghubungkan urutan angka
5. Mencari perbedaan gambar pilot

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Menyebutkan asmaul husnah “ Al – Quwwiyyu “ (YM. Kuat)
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do'a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pensil
2. Gambar
3. HVS
4. *Finger painting*
5. Piring

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al - Falaq
  - d) Diskusi tentang pilot
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar balon udara dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Membuat gambar pesawat dengan menghubungkan urutan angka
    - 3) Anak kelompok 3 : Mencari perbedaan gambar pilot
3. Rencaling
  - g) Merapikan permainan
  - h) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - i) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPHH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Maret/I
Hari/Tanggal	: Jumad, 02 Maret 2018
Tema/Sub Tema	: Pekerjaan/ Profesi
Sub-Sub Tema	: Pemadam kebakaran
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Kompatensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 2.5, 2.10, 3.15-4.15.

### A. Materi Dalam Kegiatan

1. Mendengar cerita bagai mana cara terjadi kebakaran
2. Mencampur warna sekunder
3. Menciplak jari tangan membentuk gambar pemadam kebakaran dengan *finger painting*
4. Membuat baju pemadam kebakaran dari kantong pelastik.
5. Meniru Tulisan “Mobil”

### B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Menyebutkan hadis “Jangan Marah”
2. SOP kedatangan dan kepulangan
3. SOP cuci tangan
4. SOP do'a sebelum dan sesudah makan

### C. Alat Dan Bahan

1. Pensil
2. Pelastik
3. Lem
4. HVS
5. *Finger painting*

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 menit)
  - a) Bernyanyi
  - b) Do'a sebelum belajar
  - c) TK Bertadarus : Surah Al - Falaq
  - d) Diskusi tentang pemadam kebakaran
  - e) Sholat berjamaah
2. Inti (60 menit)
  - a) Anak Mengamati :  
Alat dan proses bermain kegiatan *finger paiting*
  - b) Anak Menanya :  
Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  - c) Anak Mengumpulkan Informasi :  
Melalui kegiatan bermain
  - d) Anak menalar :  
Anak mengkspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
  - e) Anak mengomunikasikan
    - 1) Anak kelompok 1 : Menciaplak jari tangan membentuk gambar pemadam kebakaran dengan *finger paiting*
    - 2) Anak kelompok 2 : Membuat baju pemadam kebakaran dari plastik
    - 3) Anak kelompok 3 : Meniru tulisa "Mobil"
3. Rencaling
  - j) Merapikan permainan
  - k) Menanyakan perasaan diri selama mengikuti kegiatan hari ini
  - l) Menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

E. Istirahat : Makan, bermain

F. SOS Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaikan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok
5. Berdo'a setelah belajar

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Linciah Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

## LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS I

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pengembangan yang saya lakukan?  
Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan lebih tertarik dan senang karena mereka terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut, di mana anak langsung mempraktekkan tahapan-tahapan kegiatan *finger painting* sampai menjadi suatu bentuk gambar.
2. Secara keseluruhan apa saja kelemahan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan ?  
Kelemahan yang saya adalah pengaturan tempat duduk anak tidak disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak.
3. Secara keseluruhan apa saja kelebihan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan ?  
Kelebihan yang saya temukan adalah meningkatkan motorik halus dan hasil belajar anak.
4. Hal-hal unik apa saja yang saya temui dalam kegiatan pengembangan ?  
Hal-hal unik yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah anak yang jijik memegang pasta pelangi tapi setelah melihat teman-teman pada bermain dia juga mengikuti tanpa paksaan.
5. Setelah mengetahui kelemahan saya dan kelebihan saya, maka apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan berikutnya?  
Dengan memperhatikan pengembangan pada Siklus I maka rencana saya untuk pengembangan pada Siklus II adalah saya berusaha menguasai kegiatan *finger painting*.

## **LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS II**

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pengembangan yang saya lakukan?  
Reaksi anak terhadap model pembelajaran yang saya gunakan lebih tertarik dan senang karena mereka terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut, di mana anak langsung mempraktekkan tahapan-tahapan kegiatan *finger painting*.
2. Secara keseluruhan apa saja kelemahan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan ?  
Kelemahan yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah penyampaian saya pada saat melakukan kegiatan *finger painting*, sehingga anak-anak sangat sulit untuk melakukan tahapan-tahapan dalam kegiatan *finger painting*.
3. Secara keseluruhan apa saja kelebihan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan ?  
Kelebihan yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah saya dapat merancang pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan kurikulum dan program yang saya buat sesuai dengan RPPH dan saya juga memperhatikan tingkat perkembangan anak.
4. Hal-hal unik apa saja yang saya temui dalam kegiatan pengembangan ?  
Hal-hal unik yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah anak-anak yang biasanya tidak mudah merespon dengan baik tapi pada saat itu anak tersebut merespon dengan baik dan memahami kegiatan pembelajaran yang disajikan.
5. Setelah mengetahui kelemahan saya dan kelebihan saya, maka apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan berikutnya?  
Dengan memperhatikan pengembangan pada Siklus II rencana saya untuk pengembangan Siklus III adalah saya akan mengambil inisiatif untuk mempersiapkan media sederhana dan mudah namun tidak mengurangi versinya dan penguasaan materi.

### LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS III

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pengembangan yang saya lakukan?  
Reaksi anak terhadap model pembelajaran yang saya gunakan lebih tertarik dan senang karena mereka terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut, di mana anak langsung mempraktekkan tahapan-tahapan menciplak jari tangan sehingga membentuk suatu gambar dengan *finger painting*.
2. Kelemahan yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah penggunaan waktu dan intruksi saya dalam pembelajaran karena anak-anak terbiasa dengan kegiatan lain dan anak-anak tidak bisa menciplak jari tanpa intruksi dari guru.
3. Kelebihan yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah
  - Menguasai metode
  - Teknik pembelajaran
  - Materi dan strategi belajar
4. Hal-hal unik yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah anak-anak yang biasanya hanya berkembang saja tapi kini sudah mulai berkembang sesuai harapan.
5. Dengan memperhatikan pengembangan pada Siklus III rencana saya berikutnya adalah saya akan meningkatkan cara memperbaiki stimulus anak dengan memberikan reward kepada anak dan saya akan merancang kegiatan melalui penguasaan kelas dan kurikulum. dan seterusnya hingga tugas pembelajaran berakhir

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

NAMA	: ANITA ANGGRAINI
NPM	: 1401240022
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: BINATANG HALAL
SUB TEMA	: BINATANG TERNAK UNGAS
SIKLUS	: I
WAKTU	: 08.00 – 11.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 12 - 16 FEBRUARI 2018

INDIKATOR	NILAI				
A. Menentukan Tema, Indikator Hasil Belajar Serta Mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-Kanak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
4. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir A = <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="5"/>				
INDIKATOR	NILAI				
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P

3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="text" value="4.75"/>
<b>C. Merencanakan Penilaian</b>	
Menentukan prosedur dan jenis pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = <input type="text" value="5"/>
<b>D. Tampil SKH</b>	
1. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2. Pengguna bahan tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="4.5"/>

<p>Nilai APKG 1</p> $R = \frac{A+B+C+D}{4} = \text{4.81}$
---

Medan, 16 Februari 2018

Diketahui,

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

---

**Lincih Fadila**

---

**Anita Anggraini**

---

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2 (APKG)**

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN  
KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS I**

NAMA	: ANITA ANGGRAINI
NPM	: 1401240022
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: BINATANG HALAL, HARAM, QURBAN
SUB TEMA	: BINATANG
SIKLUS	: I
WAKTU	: 08.00 – 11.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 12 - 16 FEBRUARI 2018

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan Pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan krarekteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok dan/atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
6. Menggunakan sumber pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
8. Menggunakan waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir A = <input type="text" value="4.88"/>				
B. Mengelola Interaksi	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/>

terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="text" value="4"/>
C. Medemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan Pembelajaran	1    2    3    4    5
1. Menggunakan kelengkapan tematik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = <input type="text" value="5"/>
D. Melaksanakan penilaian	1    2    3    4    5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="5"/>

E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E = <input type="text" value="4.5"/>				

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

**Kekuatan:** peneliti merancang pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

**Saran perbaikan:** peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam kegiatan membuat decoupage.

Nilai APKG 2

$$R = \frac{A + B + C + D + E}{5} = \text{4.67}$$

Medan, 16 Februari 2018

Diketahui,

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

**Lincih Fadila**

**Anita Anggraini**

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

NAMA	: ANITA ANGGRAINI
NPM	: 1401240005
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: BINATANG HALAL, HARAM, QURBAN
SUB TEMA	: BINATANG
SIKLUS	: II
WAKTU	: 08.00 – 11.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 19 - 23 FEBRUARI 2018

INDIKATOR	NILAI				
A. Menentukan Tema, Indikator Hasil Belajar Serta Mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-Kanak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
4. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir A = <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="5"/>				
INDIKATOR	NILAI				
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P

3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="text" value="4.75"/>
2 Merencanakan Penilaian	
Menentukan prosedur dan jenis pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = <input type="text" value="5"/>
3 Tampil SKH	
3. Kebersihan dan keterampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Pengguna bahan tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="5"/>

<p>Nilai APKG 1</p> $R = \frac{A+B+C+D}{4} = \text{4.93}$
---

Medan, 23 Februari 2018

Diketahui,

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

**Linciah Fadila**

**Anita Anggraini**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2 (APKG)**

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN  
KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS II**

NAMA	: ANITA ANGGRAINI
NPM	: 1401240022
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: A
TEMA	: BINATANG
SUB TEMA	: BINATANG PELIHARAAN
SIKLUS	: II
WAKTU	: 08.00 – 11.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 19-23 FEBRUARI 2018

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan Pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan krarekteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok dan/atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Menggunakan sumber pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Menggunakan waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir A = <input type="text" value="4.88"/>				
B. Mengelola Interaksi					
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B = <input type="text" value="4.16"/>
C. Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan Pembelajaran	1 2 3 4 5
1. Menggunakan kelengkapan tematik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C = <input type="text" value="5"/>
D. Melaksanakan penilaian	1 2 3 4 5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="5"/>

E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E =				<input type="text" value="4.25"/>

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

Kekuatan: pelaksanaan kegiatan sesuai dengan kurikulum dan program yang sesuai dengan RPPH dan juga memperhatikan tingkat perkembangan anak.

Saran: model pembelajaran dibuat menjadi kelompok tidak lagi klasikal.

Nilai APKG 2

$$R \frac{A + B + C + D + E}{5} = \text{4.69}$$

Medan, 23 Februari 2018

Diketahui,

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

**Lincih Fadila**

**Anita Anggraini**

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

NAMA	: ANITA ANGGRAINI
NPM	: 1401240022
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: PEKERJAAN
SUB TEMA	: PROFESI
SIKLUS	: III
WAKTU	: 08.00 – 11.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 26 FEBRUARI - 02 MARET 2018

INDIKATOR	NILAI				
A. Menentukan Tema, Indikator Hasil Belajar Serta Mengorganisasikan Materi, Alat, dan Sumber	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-Kanak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
4. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir A = <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="5"/>				
INDIKATOR	NILAI				
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P

3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>P</b>
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>P</b>
	Rata-rata butir B = <input type="text" value="5"/>
<b>C. Merencanakan Penilaian</b>	
Menentukan prosedur dan jenis pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>P</b>
	Rata-rata butir C = <input type="text" value="5"/>
<b>D. Tampil SKH</b>	
1. Kebersihan dan keterlampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>P</b>
2. Pengguna bahan tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>P</b>
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="5"/>

<p>Nilai APKG 1</p> $R = \frac{A+B+C+D}{4} = \text{5}$
--

Medan, 02 Maret 2018

Diketahui,

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

**Lincih Fadila**

**Anita Anggraini**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2 (APKG)**

**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN  
KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS III**

NAMA	: ANITA ANGGRAINI
NPM	: 1401240022
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: PEKERJAAN
SUB TEMA	: PROFESI
SIKLUS	: III
WAKTU	: 08.00 – 11.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 26 FEBRUARI – 02 MARET 2018

INDIKATOR	NILAI				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan Pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
2. Memulai kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan krarekteristik anak, tujuan, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
4. Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok dan/atau klasikal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
6. Menggunakan sumber pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
7. Menggunakan media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
8. Menggunakan waktu pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir A = <input type="text" value="5"/>				
B. Mengelola Interaksi					
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P

terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
4. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P <input type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir B = <input type="text" value="4.83"/>
C. Medemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Kegiatan Pembelajaran	1 2 3 4 5
1. Menggunakan kelengkapan tematik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir C = <input type="text" value="5"/>
D. Melaksanakan penilaian	1 2 3 4 5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="5"/>

E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
4. Keaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir E = <input type="text" value="5"/>				

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

Kekuatan: pemilihan media pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran serta penguasaan materi pembelajaran.

Saran: mencoba beberapa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode yang variatif dan seterusnya hingga tugas pembelajaran berakhir.

Nilai APKG 2

$$R = \frac{A + B + C + D + E}{5} = \text{4.96}$$

Medan, 02 Maret 2018

Diketahui,

**Kepala Sekolah**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Chairany, S,Pd.AUD**

**Lincih Fadila**

**Anita Anggraini**

## INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN SIKLUS 1

NO	Nama Santri	Indikator			
		Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	Anak dapat melakukan pencampuran warna	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	Motorik halus anak meningkat
1	Al-Anhar	2	2	2	2
2	Alif	2	2	2	2
3	Arik Nabil Pratama	2	2	2	2
4	Atika Balqis	1	1	1	1
5	Banyu Biru	1	1	1	1
6	Fatan Arya Mirjan	3	3	3	3
7	Fahri Anjaria	2	2	2	3
8	Halilah Syahfika	3	4	3	3
9	Issin	4	4	4	4
10	Keko Orlanda	4	4	4	4
11	Lista Wulandari	1	1	1	1
12	Muhammad Arif	3	3	2	3
13	Muhammad Raffa	1	1	1	1
14	Putri Nabila	2	2	2	2
15	Raffa Alfariza	1	1	1	1

Keterangan :

- 1 = BB( Belum Muncul )
- 2 = MB( Mulai Muncul )
- 3 = BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )
- 4 = BSB ( Berkembang Sangat Baik )

Peneliti

Anita Anggraini

## INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN SIKLUS 2

NO	Nama Santri	Indikator			
		Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	Anak dapat melakukan pencampuran warna	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	Motorik halus anak meningkat
1	Al-Anhar	3	3	3	3
2	Alif	3	3	3	3
3	Arik Nabil Pratama	2	2	2	2
4	Atika Balqis	1	1	1	1
5	Banyu Biru	1	1	1	1
6	Fatan Arya Mirjan	2	2	2	2
7	Fahri Anjaria	3	3	2	3
8	Halilah Syahfika	4	4	4	4
9	Issin	4	4	4	4
10	Keko Orlanda	4	4	4	4
11	Lista Wulandari	2	2	2	2
12	Muhammad Arif	3	3	3	3
13	Muhammad Raffa	1	1	1	1
14	Putri Nabila	2	3	2	3
15	Raffa Alfariza	2	2	1	2

Keterangan :

- 1 = BB( Belum Muncul )
- 2 = MB( Mulai Muncul )
- 3 = BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )
- 4 = BSB ( Berkembang Sangat Baik )

Peneliti

Anita Anggraini

### INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN SIKLUS 3

NO	Nama Santri	Indikator			
		Anak memahami kegiatan <i>finger painting</i>	Anak dapat melakukan pencampuran warna	Kelenturan tangan ketika melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	Motorik halus anak meningkat
1	Al-Anhar	4	4	4	4
2	Alif	3	4	3	4
3	Arik Nabil Pratama	3	3	3	4
4	Atika Balqis	2	2	2	2
5	Banyu Biru	1	2	1	2
6	Fatan Arya Mirjan	3	4	3	4
7	Fahri Anjaria	3	3	3	3
8	Halilah Syahfika	4	4	4	4
9	Issin	4	4	4	4
10	Keko Orlanda	4	4	4	4
11	Lista Wulandari	3	3	3	3
12	Muhammad Arif	4	4	4	4
13	Muhammad Raffa	2	3	2	3
14	Putri Nabila	3	3	3	3
15	Raffa Alfariza	3	3	3	3

Keterangan :

- 1 = BB( Belum Muncul )
- 2 = MB( Mulai Muncul )
- 3 = BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )
- 4 = BSB ( Berkembang Sangat Baik )

Peneliti

Anita Anggraini

MENCIPLAK JARI TANGAN MEMBENRUK POHON DENGAN *FINGER PAINTING*



**MENCIPLAK JARI TANGAN MEMBENTUK GAMBAR BURUNG  
MERAK DENGAN *FINGER PAINTING***



**MENCIPLAK JARI TANGAN MEMBENTUK GAMBAR BURUNG  
MERAK DENGAN *FINGER PAINTING***



**MENCIPLAK JARI TANGAN MEMBENTUK GAMBAR KEPITING  
DENGAN *FINGER PAINTING***



**MENCIPLAK JARI TANGAN MEMBENTUK GAMBAR AYAM  
DENGAN *FINGER PAINTING***

