

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI BERMAIN SENI *DECOPAGE* DI KELOMPOK B
TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Guna Memenuhi Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

IZZATUL MARDHIAH

NPM : 1401240026

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



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

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI BERMAIN SENI *DECOUPAGE* DI KELOMPOK B
TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Guna Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

Izzatul Mardhiah
NPM : 1401240026

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

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

2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) exemplar
Hal : Skripsi a.n Izzatul Mardhiah

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

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Dengan ini saya sampaikan kepada Bapak, setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi Izzatul Mardhiah yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di 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 (S 1) dalam 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 Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing,





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 : IZZATUL MARDHIAH
N.P.M : 1401240026
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN SENI *DECOUPAGE* DI KELOMPOK B TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

JULI MAINI SITEPU, S.Psi, MA

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Dekan

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

WIDYA MASITAH, M.Psi

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Izzatul Mardhiah
NPM : 1401240026
PROGRAM STUDI : Pendidikan Anak Usia Dini
HARI , TANGGAL : Selasa, 27 Maret 2018
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Munawir Pasaribu, S.PdI, MA
PENGUJI II : Mawaddah Nst, M.Psi

PANITIA PENGUJI

Ketua

Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris

Zailani, S.PdI, MA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izzatul Mardhiah

Jenjang Pendidikan : S-1

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

NPM : 1401240026

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di 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, Maret 2018

Yang menyatakan,



Izzatul Mardhiah



Unggul Ilmu & Capaian

Silahkan cetak surat ini agar diketahui nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS AGAMA ISLAM

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

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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

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

Nama Mahasiswa : Izzatul Mardhiah
 NPM : 1401240026
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
5/3-2018	lengkap skripsi s/d lampiran		
15/3-2018	perbaiki abstrak, kegunaan pro-situs		
15/3-2018	Acc Sidang		

Medan, Maret 2018

Dekan

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Muhammad Qorib, MA

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

ABSTRAK

IZZATUL MARDHIAH. NPM : 1401240026. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN SENI *DECOUPAGE* DI KELOMPOK B TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN.

Kemampuan kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan yang beralamat di Jl. Mesjid Karya II Helvetia Medan, Tahun ajaran 2018/2019. Objek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari 15 anak, yaitu 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Instrument dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan hasil karya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, hasil penelitian pada Pra Siklus mengenai kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* tergolong masih sangat rendah yaitu dengan rata-rata 16.66%, hasil penelitian mengenai kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain seni *decoupage* pada Siklus I mencapai 23.33%, pada Siklus II meningkat mencapai 48.33%, dan pada Siklus III naik mencapai 83.33%. Hasil pelaksanaan dari mulai Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III dengan ini maka penelitian dengan judul upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan berhasil ditingkatkan.

Kata Kunci: Kemampuan Kreativitas, Seni *Decoupage*

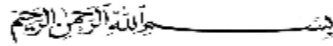
ABSTRACT

IZZATUL MARDHIAH. NPM: 1401240026. EFFORTS TO IMPROVE THE CREATIVITY CHILD THROUGH PLAY ARTS DECOUPAGE IN GROUP B IN TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN.

The ability of creativity is a common ability to create something new, whether it is a new product or idea that can be applied in solving problems, or as the ability to see elements that already existed. One of the approaches taken in early childhood to stimulate and develop children's creativity is by playing activities performed in their environment using educational means, educational tools and utilizing various learning resources using game media. This study aims to improve the creativity of children through playing art decoupage in group B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan is located at Jl. Mesjid Karya II Helvetia Medan, school year 2018/2019. Objects in this study were children group B consisting of 15 children, 7 boys and 8 girls. Instrument in this research is observation, documentation, and result of work. This research is a class action research (PTK), the results of research on the ability of children's creativity through decoupage art play on the Cycle I reached 23.33%, in the second cycle increased to 48.33%, and in the third cycle rose to 83.33%. the results of the implementation of PTK from Pre Cycle Start, Cycle I, Cycle II, Cycle III can be concluded that improving the creativity of children through playing art decoupage in group B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

Keywords: Creativity Capability, Decoupage Art

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan karuniannya. Sholawat beriring salam semoga senantiasa terlimpah curah kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi wa Salam atas perkenan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan”**

Skripsi ini disusun guna memenuhi kelengkapan tugas akhir Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Dalam skripsi ini peneliti juga telah menjelaskan secara ringkas tentang bermain seni *decoupage* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Teristimewa kepada **Ayahanda H. Abdul Wahab** dan **Ibunda Hj. Nursimah** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti dengan segala kasih sayang dan cinta yang tulus serta memberi semangat dan pengorbanan yang begitu besar, sehingga peneliti bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi dengan baik, dan juga terkhusus untuk kakakku **Maziar Aswani, Afriani, S.E., Juliati, S.Sos., Juliani, S.E., Ismaini, S.HI., Shanty Rismawati,** dan abangku **Ilham Wahyudi** dan semua keluargaku yang sangat aku sayangi yang telah membantu dan memotivasi serta dukungan kepada peneliti. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan kesehatan, keselamatan dan kebahagiaan kepada mereka semua di dunia dan akhirat. Amin Ya Robbal'Alamin.

Dalam kesempatan ini peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Dr. Agussani, M.A.P.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA.**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA.**, dan **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA.**, selaku Wakil Dekan I dan Wakil Dekan III di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu **Widya Masitah, S.Psi, M.Psi.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Ibu **Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA.**, selaku pembimbing peneliti yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga bisa terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen dan staf di lingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairany, S.Pd. AUD.**, selaku Kepala Sekolah TK Sinar Mutiara Helvetia Medan beserta staf pengajar yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan semuanya.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatu

Medan, Maret 2018

Peneliti,

Izzatul Mardhiah

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Cara Memecahkan Masalah PTK	5
E. Hipotesis Tindakan	6
F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas	7
G. Manfaat PTK	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	8
A. Kemampuan Kreativitas	8
1. Pengertian Kreativitas	8
2. Ciri-ciri Kemampuan Kreativitas	10
3. Indikator Kreativitas	18
4. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini	20
B. Bermain Seni <i>Decoupage</i>	22
1. Pengertian Bermain	22
2. Tujuan Bermain	23
3. Manfaat Bermain	25
4. Pengertian Seni	27
5. Sifat Dasar Seni	28
6. Manfaat Seni	29
7. Tujuan Pembelajaran Seni	30
8. Perkembangan Seni dan Kreativitas	31
9. Pengertian <i>Decoupage</i>	32
10. Langkah-langkah Bermain Seni <i>Decoupage</i>	34
C. Penelitian Yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan Penelitian	37
B. Setting Penelitian	37
1. Tempat atau Lokasi Penelitian	37
2. Waktu Penelitian	37
3. Siklus PTK	38

C. Persiapan PTK	39
D. Subjek Penelitian	40
E. Sumber Data	41
1. Anak Didik	41
2. Guru	41
3. Teman Sejawat	42
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	42
1. Teknik Pengumpulan Data	42
2. Alat Pengumpulan Data	43
G. Indikator Kinerja	45
1. Anak	45
2. Guru	45
H. Teknik Analisis Data	46
I. Prosedur Penelitian	47
J. Personalia Penelitian	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	55
A. Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Pra Siklus	55
2. Deskripsi Siklus I	61
3. Deskripsi Siklus II	71
4. Deskripsi Siklus III	80
B. Pembahasan Hasil Penelitian	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
A. Simpulan	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jadwal Penelitian Tindakan K '	38
Tabel 2. Data Nama Anak Tahun Pelajaran 2018/2019	41
Tabel 3. Data Guru Tahun Pelajaran 2018/2019	42
Tabel 4. Teman Sejawat dan Kolaborator	42
Tabel 5. Lembar Observasi Penilaian Anak	44
Tabel 6. Indikator Kinerja Guru	46
Tabel 7. Data Personalia Penelitian	54
Tabel 8. Hasil Observasi Pra Siklus	57
Tabel 9. Kondisi Pra Siklus Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni <i>Decoupage</i> Sebelum diadakan Tindakan	58
Tabel 10. Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pra Siklus	60
Tabel 11. Hasil Observasi Siklus I	66
Tabel 12. Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus I	67
Tabel 13. Kondisi Siklus I Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni <i>Decoupage</i>	69
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus II	76
Tabel 15. Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus II	77
Tabel 16. Kondisi Siklus II Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni <i>Decoupage</i>	78
Tabel 17. Hasil Observasi Siklus II	86
Tabel 18. Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus III	87
Tabel 19. Kondisi Siklus III Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni <i>Decoupage</i>	88
Tabel 20. Hasil Rata-rata Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III	90

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kemampuan Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	59
Grafik 2. Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus I	68
Grafik 3. Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	75
Grafik 4. Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus III.....	88
Grafik 5. Hasil Rata-rata Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III	90

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1. Kerangka Pemecahan Masalah	6
Diagram 2. Siklus PTK dalam Perbaikan Pembelajaran Model Suharsimi Arikunto	39

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pra Siklus
- Lampiran 2. Daftar Hadir Siswa Pra Siklus
- Lampiran 3. Instrumen Penilaian Pra Siklus
- Lampiran 4. Skenario Perbaikan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 5. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I
- Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I
- Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1
- Lampiran 8. Daftar Hadir Siswa Siklus I
- Lampiran 9. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus I
- Lampiran 10. Instrumen Penilaian Kegiatan Siklus I
- Lampiran 11. Hasil penilaian kegiatan pembelajaran siklus I
- Lampiran 12. Lembar Refleksi Kegiatan Siklus I
- Lampiran 13. Skenario Perbaikan Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 14. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II
- Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus II
- Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II
- Lampiran 17. Daftar Hadir Siswa Siklus II
- Lampiran 18. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus II
- Lampiran 19. Instrumen Penilaian Kegiatan Siklus II
- Lampiran 20. Hasil penilaian kegiatan pembelajaran siklus II
- Lampiran 21. Lembar Refleksi Kegiatan Siklus II
- Lampiran 22. Skenario Perbaikan Pembelajaran Siklus III
- Lampiran 23. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III
- Lampiran 24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus III
- Lampiran 25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III

- Lampiran 26. Daftar Hadir Siswa Siklus III
- Lampiran 27. Alat Penilaian Kemampuan Guru
- Lampiran 28. Instrumen Penilaian Kegiatan Siklus III
- Lampiran 29. Hasil penilaian kegiatan pembelajaran siklus III
- Lampiran 30. Lembar Refleksi Kegiatan Siklus III
- Lampiran 31. Foto-foto Kegiatan Bermain Seni *Decoupage*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan, karena dalam pendidikan tersebut merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia, sebagai peletak dasar budi pekerti luhur, kepandaian, dan keterampilan.

Usia dini pada anak disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Masa-masa tersebut merupakan *masa kritis* dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti *kritis* adalah sangat memengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berpengaruh pada kreativitas anak, jika anak berkembang dengan baik maka anak dapat berkreativitas sesuai dengan kemampuannya. Kreativitas akan muncul pada anak yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Anak yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban dalam memecahkan masalah, selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya serta memiliki sikap yang luwes (*fleksibel*), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli). Oleh karena itu, kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini untuk persiapan kehidupan di masa dewasanya.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat

permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan¹.

Bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian Spodek & Sarcho, bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol². Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.

Bermain menurut Catron & Allen merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi. Kegiatan bermain memengaruhi enam aspek perkembangan anak meliputi aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik³.

Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak dini pada anak adalah tentang wawasan dan rasa seni anak. Melalui kegiatan bermain seni dapat mengembangkan berbagai kemampuan dasar di dalam dirinya, seperti kemampuan fisik, perseptual, intelektual, emosional, kreativitas, sosial dan estetik.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, diantaranya adalah dengan bermain seni *decoupage*. Bermain seni *decoupage* akan memberi kesempatan kepada anak untuk menjadi lebih kreatif dan Anak juga dapat mencoba hal-hal yang belum diketahuinya serta mengungkapkan ide-idenya melalui bermain seni *decoupage*.

¹ Drs. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2011), h.112

² Ibid. h.1.19

³ Ibid. h.146

Bermain seni *decoupage* sangat menyenangkan sehingga semakin tinggi ketelitian dan kreativitasnya semakin baik dan menarik pula bentuk yang dihasilkan. Dengan bermain seni *decoupage* yang diberikan secara benar diharapkan kemampuan kreativitas anak dapat meningkat.

Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan ditemukan kemampuan kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Saat diberi kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan seni, anak sering minta bantuan guru untuk menyelesaikannya. Bila anak mengerjakannya sendiri, hasil karya anak kurang baik. Ini terlihat dari hasil karya anak pada saat mengerjakan kegiatan tersebut. Selama ini guru lebih sering mengembangkan keterampilan seni anak dalam hal mewarnai, menggambar, melipat, menulis, dan kegiatan keterampilan lainnya seperti kolase. Guru jarang memberikan kegiatan keterampilan dengan seni *decoupage* yang mudah untuk meningkatkan kreativitas anak serta menyenangkan dalam kegiatan bermain dan media yang digunakan dalam keterampilan selalu monoton dan kurang menarik sehingga anak mudah merasa bosan dan malas melakukan kegiatan ini, sehingga tidak dapat meningkatkan kreativitas yang ada di dalam diri anak.

Dengan melihat permasalahan tersebut di atas, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. Menerapkan metode dan teknik yang dapat menarik minat dan motivasi anak sehingga mampu mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak. Salah satu aktivitas yang dapat menarik minat dan motivasi anak agar anak dapat berkreaitivitas adalah dengan melakukan kegiatan bermain seni *decoupage*. *Decoupage* adalah suatu teknik dalam kegiatan kolase yang dapat meningkatkan kreativitas anak dalam bermain seni.

Dalam permasalahan ini guru dan peneliti merasa sangat perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Guru dan peneliti memilih salah satu kegiatan bermain yang menarik untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui bermain seni *decoupage*. Seni *decoupage* adalah termasuk dalam

teknik kolase yang hampir tidak pernah digunakan guru sebagai kegiatan bermain dan pembelajaran untuk keterampilan anak, padahal kolase memiliki banyak teknik untuk mengembangkan keterampilan anak salah satunya seni *decoupage* ini, jadi guru tidak selalu monoton dengan kegiatan kolase yang menggunakan teknik pada umumnya.

Penerapan kegiatan bermain seni *decoupage* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan tanggung jawab di setiap tugas yang diberikan. Melalui kegiatan ini juga diharapkan mampu menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain seni *decoupage* khususnya melalui lingkup kolase, guru diharapkan menjadi mediator yang inspiratif dan fasilitator yang menyediakan alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan bermain seni *decoupage*, yang berorientasi pada kebutuhan dan minat anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian ini yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan kreativitas anak di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan masih belum berkembang optimal.
2. Kegiatan yang diberikan masih kurang menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk berkreasi dan bereksplorasi.
3. Kegiatan dan media yang digunakan masih monoton sehingga anak merasa bosan.

4. Kegiatan bermain seni *decoupage* tidak pernah dilakukan di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

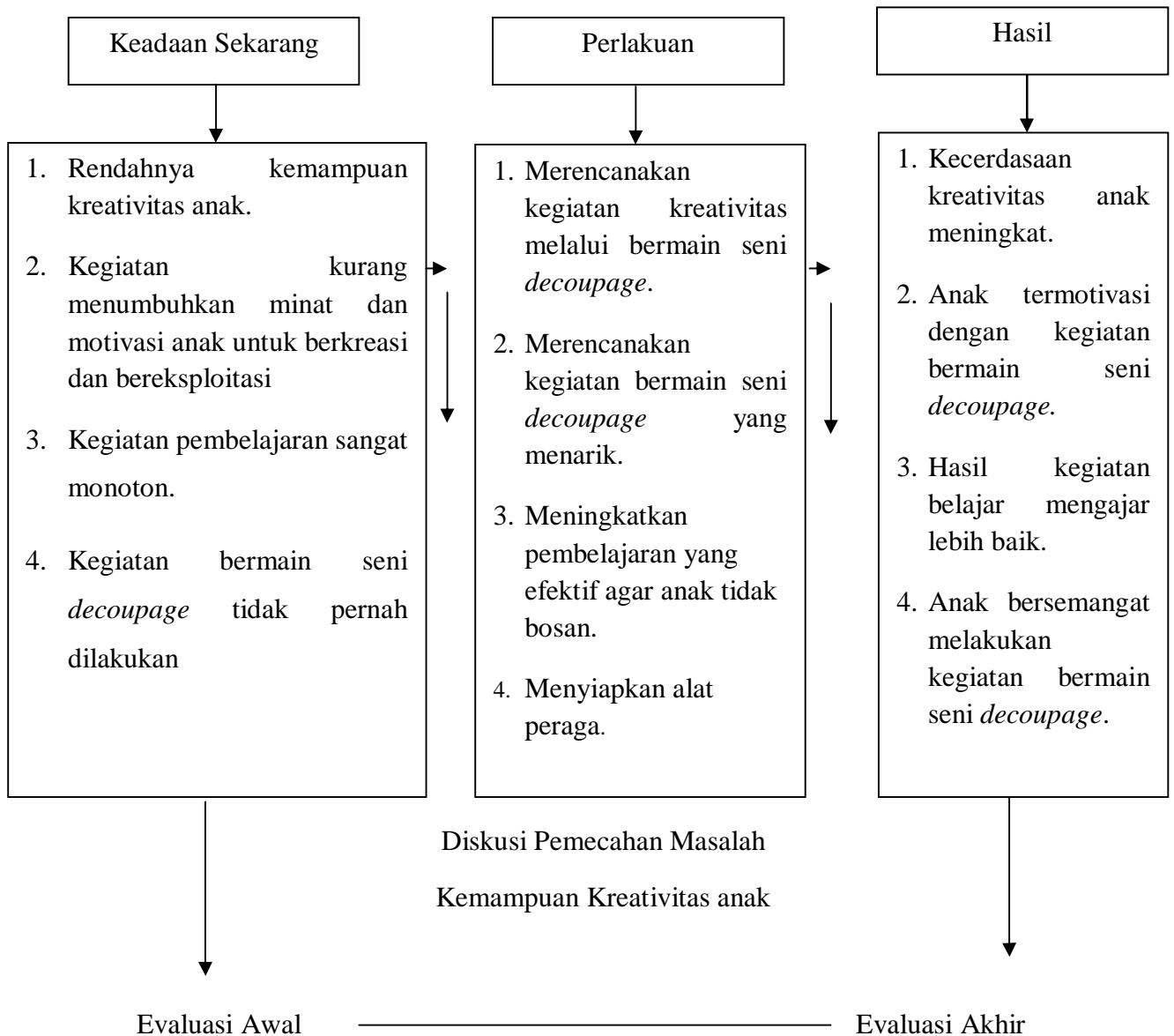
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui bermain seni *decoupage* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan?”

D. Cara Pemecahan Masalah

Cara memecahkan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Menentukan tema, membuat rencana kegiatan, membuat rencana kegiatan tiga siklus, dan rencana kegiatan harian, melakukan strategi bermain melalui kegiatan bermain seni *decoupage*, karena kegiatan ini sangat penting bagi perkembangan kreativitas anak di berbagai aspek yaitu aspek kemampuan berpikir kreatif, aspek sikap, dan aspek karya. Bermain seni *decoupage* memberi kesempatan bagi anak untuk berkembang dalam berbagai cara. Selain mengembangkan imajinasi anak, bermain seni *decoupage* juga akan melatih kemampuan kreativitas pada anak dan juga anak merasa hidupnya penuh warna karena mampu berkreasi. Dengan pemecahan masalah penelitian tindakan kelas di atas, diharapkan melalui kegiatan bermain seni *decoupage* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan, sekaligus kerangka pemecahan masalah dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pengamatan di TK Sinar Mutiara khususnya di Kelompok B pada kenyataannya perkembangan kemampuan kreativitas anak masih banyak yang belum dapat dicapai pada tahap perkembangan usianya. Oleh karena itu agar kemampuan kreativitas anak tersebut berkembang, maka di hipotesis

penelitian ini adalah melalui bermain seni *decoupage* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain seni *decoupage* di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis :
 - a. Diharapkan mampu memberikan wawasan dan masukan tentang peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain seni *decoupage* bagi pendidikan anak usia dini.
 - b. Sebagai acuan dalam melakukan penelitian sejenis bagi peneliti lain.
2. Manfaat praktis :
 - a. Bagi anak : Membantu meningkatkan kreativitas menggunakan kegiatan bermain seni *decoupage*.
 - b. Bagi guru : Membantu guru mengembangkan, menstimulasi dan meningkatkan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage*.
 - c. Bagi sekolah : Sebagai landasan pihak sekolah agar dapat memberikan fasilitas alat dan bahan bermain seni *decoupage* dalam lingkup kolase yang bermacam-macam untuk mendukung kegiatan ini.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*), kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berperilaku kreatif⁴.

Rhodes dalam Munandar, mengungkapkan keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai *four P's of creativity: Person, Process, Product*. Keempat P ini saling berkaitan; pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, serta dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

Definisi kreativitas yang menekankan dimensi *person* dikemukakan oleh Guilford (1950), yaitu kreativitas mengacu pada kemampuan yang merupakan ciri/karakteristik dari orang-orang kreatif (*creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*). Jadi secara *person*, kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilakunya⁵.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2011), h.112

⁵ Ibid

Definisi yang menekankan pada *process* diajukan oleh Munandar (1977), yaitu kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan maupun keaslian dalam berpikir, sedangkan istilah *product* diungkapkan oleh Barron dalam Supriadi (2001: 7), yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Adapun pemahaman kreativitas pada atau dorongan, baik dorongan internal maupun eksternal dirumuskan sebagai inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa⁶.

Menurut Hurlock, kreativitas ialah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah dalam bentuk gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru⁷.

Menurut Gordon & Browne dalam Moeslichatoen (2004: 19), bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon, kreativitas ialah berupa gagasan baru yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif⁸.

Menurut Supriadi (2001: 7), definisi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Semiawan, 2009)⁹.

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2011), h.112

⁷ Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Medan:Perdana Publishing, 2016), h.1

⁸ Ahmad Susanto, *Op.Cit* h.114

⁹ Diana Vidya Fakhriyani, “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*”, dalam *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, h.193

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinal tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa karya nyata yang tidak terfikirkan oleh orang lain dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang orisinal dan relatif berbeda.

2. Ciri-Ciri Kemampuan Kreativitas

Adapun menurut Cziksenti Mihalyi, kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri yaitu¹⁰ ;

- a. Ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah predisposisi genetik (*genetic predisposition*). Contoh seorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.
- b. Minat pada usia dini pada ranah tertentu.
- c. Minat menyebabkan seseorang terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.
- d. Akses terhadap suatu bidang.
- e. Adanya sarana dan prasarana serta adanya pembina/mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu pengembangan bakat.

¹⁰ Ibid. h.116

- f. Akses ke lapangan (*Acces to a field*)
- g. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat, tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapatkan kesempatan bekerja sama dengan pakar-pakar dalam bidang yang diminati sangat penting untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari orang-orang penting.
- h. Orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk dapat berpikir kreatif dan produktif dan anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Untuk lebih jelasnya, ciri-ciri seorang anak yang disebut kreatif (Musfiroh, 2003) di antaranya sebagai berikut¹¹:

- a. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan.
- b. Menggunakan imajinasi ketika bermain.
- c. Berkonsentrasi untuk tugas dalam waktu cukup lama.
- d. Menata sesuatu sesuai selera.
- e. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa.

¹¹ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.105

f. Mengulang untuk tahu lebih jauh.

Pernyataan serupa juga dikemukakan oleh Torrance, seperti dikutip Munandar (2012), yang menjelaskan ciri-ciri lain dari anak yang kreatif sebagai berikut¹²:

a. Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Artinya anak tidak takut untuk berbeda dalam segala hal dengan anak yang lainnya. Mereka memegang teguh pendirian dan keyakinannya sekaligus berani mengungkapkannya. Dalam hal ini, mereka tidak terjebak dalam formalitas yang berlebihan dengan lingkungan.

b. Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

Hal ini merupakan ciri yang paling menonjol dalam diri anak. Sayangnya, banyak orang tua yang tidak memfasilitasi rasa ingin tahu anaknya, dengan cara enggan menjawab apa-apa yang ditanyakan anak.

c. Mandiri dalam berpikir dan memberikan pertimbangan.

Anak menunjukkan kemauan untuk untuk memecahkan masalahnya sendiri, tidak mudah meminta bantuan orang lain, sebelum dirinya memecahkan masalah tersebut.

d. Mampu berkonsentrasi secara terus menerus dalam proyek kreatifnya.

Dengan kata lain, anak mempunyai semangat yang besar dalam melakukan kegiatan yang diminatinya.

¹² Ibid

e. Intuitif

Artinya, dalam memecahkan suatu masalah anak tidak hanya berdasar pemikiran yang rasional, tetapi juga menggunakan alam bawah sadarnya.

f. Mempunyai keuletan yang tinggi.

Artinya, mereka tidak mengenal kata putus asa. Hal ini juga merupakan ciri terpenting dari anak yang kreatif. Hal ini karena proses kreatif membutuhkan waktu yang cukup lama untuk diselesaikan.

g. Anak-anak tidak begitu saja menerima pendapat dari orang lain jika tidak sesuai dengan pendirian dan keyakinannya.

h. Mempunyai kepercayaan diri yang cukup tinggi.

Artinya, mereka berani mengekspresikan dirinya, dan mempunyai keyakinan bisa menyelesaikan masalah yang telah dihadapi.

Suyanto (2005) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut¹³:

a. Senang menjajaki lingkungannya.

b. Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksesif.

c. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.

d. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.

e. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.

¹³ Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Medan:Perdana Publishing, 2016), h.9

- f. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- g. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni: (a) kelancaran (*fluency*); (b) keluwesan (*flexibility*); (c) keaslian (*originality*); (d) penguraian (*elaboration*); dan (e) perumusan kembali (*redefinition*)¹⁴.

Pertama, yang dimaksud dengan kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. *Kedua*, keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. *Ketiga*, keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. *Keempat*, elaborasi atau penguraian (*elaboration*), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar. *Kelima*, perumusan kembali (*redefinition*), ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang – orang kreatif. Kepribadian menurut Guilford, dalam Supriadi (1994: 13) meliputi dimensi kognitif (misalnya, bakat) dan dimensi nonkognitif (misalnya minat, sikap, dan kualitas temperamental). Menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif¹⁵.

¹⁴ Ibid. h.117

¹⁵ Ibid. h.118

Sementara itu Sund dalam Slameto (1995: 147), menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut¹⁶:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar,
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru,
- c. Panjang akal;
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
- e. Cenderung menyukai tugas berat dan sulit;
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
- h. Menggapai pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
- i. Kemampuan membuat analisis dan sintesis;
- j. Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- k. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik

Demikian juga Williams dalam Munandar (1999: 88), menguraikan kedua ciri kreativitas di atas, yaitu kemampuan berpikir kreatif atau *aptitude* dan ciri-ciri afektif (*nonaptitude*) ini dengan memberikan perumusan atau definisi yang menjelaskan konsepnya sebagai berikut¹⁷:

¹⁶ Ibid

¹⁷ Ibid. h.119

1. Ciri - ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*). Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif ini, antara lain:
 - a. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b. Keterampilan berpikir luwes (*fleksibel*), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
 - c. Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur.
 - d. Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - e. Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan besar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, tetapi juga melaksanakannya.
2. Ciri – ciri afektif (*nonaptitude*). Adapun ciri-ciri afektif atau *nonaptitude* meliputi:

- a. Rasa ingin tahu, yang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memerhatikan orang, objek, situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
- b. Bersifat imajinatif, yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- d. Sifat berani mengambil risiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
- e. Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Ciri-ciri kreativitas non-aptitude (Desmita, 2010), antara lain¹⁸:

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Senang mencari pengalaman baru
- c. Memiliki inisiatif

¹⁸ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", dalam Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Vol. 4, h.196

- d. Mempunyai minat yang luas
- e. Selalu ingin tahu
- f. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- g. Mempunyai rasa humor
- h. Penuh semangat
- i. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi anak/peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari¹⁹.

3. Indikator Kreativitas

Komponen dasar kreativitas meliputi kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). (Peter Young & Colin Tyre (192: 17). Kelancaran (*fluency*) ini dapat dilihat dari indikator-indikator berikut ini²⁰:

- a. Ekspresif, yaitu memiliki kemauan yang kuat serta dorongan yang disertai semangat yang tinggi untuk maju dan berhasil dengan berusaha sekuat tenaga untuk tercapai tujuan yang telah ditetapkannya

¹⁹ Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Medan:Perdana Publishing, 2016), h.10

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2011, h.120

- b. Arus gagasan spontan, di mana orang yang kreatif itu penuh dengan gagasan dan ide-ide baru dan segar, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik
- c. Menggunakan waktu untuk menemukan masalah dan solusi, yaitu untuk orang yang kreatif ini tidak banyak membuang-buang waktu untuk bersantai-santai yang kurang berarti, tetapi banyak digunakan untuk mencari gagasan baru dalam memecahkan masalah.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang berhubungan dengan aspek fleksibilitas ini ditandai oleh, antara lain:

- a. Cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan, dan teknik.
- b. Tidak menggunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah.
- c. Melakukan pendekatan, sudut pandang dari perspektif yang berbeda.
- d. Toleransi pada konflik dan kelancaran.
- e. Kemampuan menyesuaikan diri dari situasi ke situasi lainnya.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang bersifat keaslian atau orisinalitas ini berupa hal-hal yang berkaitan dengan²¹:

- a. Imajinasi tinggi, mampu menggambarkan dengan jelas fenomena yang sifatnya futuristis.
- b. Tidak terpengaruh dari luar.
- c. Cenderung mengadakan percobaan dengan menemukan masalah sebelum masalah dipahami.

²¹ Ibid h.121

Sementara indikator elaborasi meliputi:

- a. Penggunaan banyak unsur, tidak monoton pada satu aspek saja.
- b. Menggunakan ide-ide dari masalah lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi kreatif, anak sebaiknya diberikan waktu untuk berkreasi dan diberikan juga kebebasan untuk mengembangkan imajinasinya. Sebagai pendidik maupun orang tua memberikan dorongan berupa stimulus, memberikan sarana yang mendukung untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

4. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas pada anak usia dini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Ihat Hatimah (2002: 71)²², yang mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- a. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:
 - 1) Berpikir luwes, yaitu anak mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama; mampu memberikan jawaban yang tidak kaku; mampu berinisiatif.
 - 2) Berpikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru; anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
 - 3) Berpikir terperinci, yaitu anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi; mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun; dan mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.

²² Ibid

- 4) Berpikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat; memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

b. Aspek sikap, yang meliputi;

- 1) Rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu; terbuka terhadap situasi asing; senang mencoba hal-hal yang baru.
- 2) Ketersediaan untuk menjawab, yaitu anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru; tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
- 3) Keterbukaan, yaitu anak yang senang berargumentasi; senang terhadap pengalaman orang lain.
- 4) Percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan; tidak mudah dipengaruhi orang lain; kuat pendirian; memiliki kebebasan berkreasi.
- 5) Berani mengambil risiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru; selalu berusaha untuk berhasil; dan berani mempertahankan.

c. Aspek karya, yang meliputi;

- 1) Permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan; mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
- 2) Karangan, yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan, atau cerita; mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Seorang anak yang kreatif memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi atau orang lain hadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman uji coba.

Dari karakteristik kreativitas yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas anak menunjukkan kelancaran dalam memproduksi hasil karya. Kreativitas anak yang menunjukkan keluwesan anak dalam menceritakan hasil karyanya. Kreativitas anak yang menunjukkan keaslian karya anak, dan kreativitas anak yang dilihat dari elaborasi atau penjelasan anak mengenai pengembangan ide anak dari hasil karya yang telah dibuatnya.

B. Bermain Seni *Decoupage*

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil risiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku.

Bermain merupakan cara atau jalan baik anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, dan cara mereka memahami dan menjelajahi lingkungan di sekitarnya. Bermain juga membantu anak untuk mengembangkan kreativitas (Mansur, 2011, 158)²³.

Menurut Bettelheim (Hurlock, 1991), bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar²⁴.

²³ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.109

²⁴ Tina Dahlan, *Games Sains Kreatif & Menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi dan Kecerdasan Anak* (Jakarta:Kencana, 2011), h.1

Menurut Vygotsky (1967), bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah²⁵.

Dalam bermain, anak dapat menciptakan *scaffolding*, secara mandiri baik dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerja sama dengan teman lain (Bodrova & Leong dalam Johnson, 1999)²⁶.

Menurut Suyadi & Maulidya Ulfah (2013) Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan berbeda-beda di sekitarnya²⁷.

Dari pendapat diatas, disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

2. Tujuan Bermain

Menurut Morrison (2009:275) ada beberapa tujuan bermain, yaitu²⁸:

- a. Memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku

²⁵ Wiwin Dinar Pratisti, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Bogor:Indeks, 2008), h.103

²⁶ Ibid h. 104

²⁷ Ahmad Zaini, "*Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*", Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus, vol. 3, h. 131

²⁸ Syafaruddin, dkk, *Pendidikan Pra Sekolah: Perspektif Pendidikan Islam dan Umum* (Medan:Perdana Publishing, 2011), h.108

- b. Mempelajari konsep
- c. Pengembangan keterampilan fisik
- d. Penguasaan situasi hidup
- e. Proses mempraktikkan bahasa
- f. Pengembangan kemahiran keterampilan
- g. Peningkatan harga diri
- h. Mempersiapkan bagi kedewasaan hidup dan peran (sebagai contoh mempelajari bagaimana menjadi pribadi yang mandiri, membuat keputusan, bekerjasama dengan orang lain).

Menurut Ratna tujuan bermain, yaitu²⁹:

- a. Rekreasi dan relaksasi untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.
- b. Insting, maksudnya bermain merupakan sifat bawaan yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.
- c. Rekapitulasi, maksudnya bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa bermain sambil belajar bukan bermain bebas atau bermain sesat, melainkan aktivitas yang dirancang secara terprogram dan mengandung esensi tujuan yang jelas. Dengan bermain

²⁹ Syifa Fauziah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2014), h.27

sambil belajar tidak akan membosankan anak, karena dalam bermain anak mendapatkan pengalaman yang positif dalam perkembangan diri dan emosinya, melalui alat permainan, teman, orang tua dan alam sekitar.

3. Manfaat Bermain

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Berikut ini manfaat bermain bagi anak³⁰:

a. Bermain memicu kreativitas

Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol (Spodek & Sarcho, 1988). Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain.

b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual dan kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.

c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

Memberi peluang bagi anak melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi.

³⁰ B.E.F. Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta:Universitas Terbuka, 2005), h.1.19

d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati

Dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa.

e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra

Kelima indra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat – alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi. Tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.

f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

Sigmund Freud, mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Berawal dari teori ini para ahli ilmu jiwa mendapat ilham untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah, yang dikenal di kalangan para ahli dengan terapi bermain.

g. Bermain itu melakukan penemuan

Ini artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Anak mana pun, usia berapa pun, saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya.

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah memacu anak untuk menemukan ide – ide serta menggunakan daya khalayaknya dan sekaligus dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

4. Pengertian Seni

Lowenfeld dan Brittain (1980) menjelaskan bahwa kegiatan seni berperan dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar di dalam dirinya, seperti kemampuan; fisik, perseptual, pikir/intelektual, emosional, kreativitas, sosial dan estetik³¹.

Seni adalah fenomena yang kompleks. Batasan atau maknanya ditentukan oleh banyak faktor, seperti curator, kritikus, pasar, pranata-pranata, paradigm akademis, kosmologi kultural, perubahan zaman, aliran filsafat, dan sebagainya (Sugiaharto, B. 2004)³².

Menurut Soedarso Sp. (1988), kata “*seni*” yang sudah lazim digunakan di Indonesia mempunyai makna yang dekat dengan istilah *l’arte* (Italia), *l’art* (Perancis), *el arte* (Spanyol) dan *art* (Inggris) yang berasal dari kata *ars* dalam bahasa Latin (Roma) yang berarti kemahiran, ketangkasan dan keahlian. Sedangkan kata *Artes* memiliki arti orang-orang yang memiliki kemahiran atau ketangkasan.

Dalam bukunya Tinjauan Seni, Soedarso Sp. Menjelaskan bahwa³³ kata “*seni*” berasal dari kata *sani* dalam bahasa Sanskerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencaharian dengan hormat dan jujur. Dalam versi yang lain, seni disebut *cilpa* yang berarti berwarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), kemudian berkembang menjadi *cilpacastra* yang berarti segala macam kekriyaan (hasil keterampilan tangan) yang artistic (Soedarso, 1988; 16-17).

³¹ Widia Pekerti, dkk, *Metode Pengembangan Seni* (Banten:Universitas Terbuka, 2005), h.1.24

³² Ibid. h.1.5

³³ Ibid. h.1.6

Dalam perkembangan selanjutnya dari asal kata seni muncul berbagai pengertian seni, yaitu: (a) seni sebagai karya seni (*work of art*), (b) seni sebagai kemahiran (*skill*), (c) seni sebagai kegiatan manusia (*human activity*).

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa seni bagi anak-anak merupakan kegiatan bermain, berkespresi dan kreatif yang menyenangkan. Tanpa disadari anak belajar banyak hal melalui kegiatan seni. Hal ini penting diperhatikan oleh pendidik khususnya dalam melakukan penilaian hasil kreasi anak, supaya hasilnya tidak dinilai dengan standar kemampuan orang dewasa.

5. Sifat Dasar Seni

Seni memiliki 5 (lima) ciri yang merupakan sifat dasar seni (Gie, 1976: 41-46) adalah sebagai berikut³⁴:

- a. Ciri pertama adalah sifat kreatif dari seni. Seni merupakan rangkaian kegiatan manusia yang selalu mencipta realitas baru, sesuatu apapun yang tadinya belum ada atau belum pernah muncul dalam gagasan seseorang.
- b. Ciri kedua adalah sifat individualitas dari seni. Karya seni yang diciptakan oleh seorang seniman merupakan karya yang berciri personal, subjektif, dan individual.
- c. Ciri ketiga adalah seni memiliki nilai ekspresi atau perasaan. Dalam mengapresiasi dan menilai suatu karya seni harus memakai kriteria atau ukuran perasaan estetis.
- d. Ciri keempat adalah keabadian sebab seni dapat hidup sepanjang masa. Konsep karya seni yang dihasilkan oleh seorang seniman dan diapresiasi oleh masyarakat tidak dapat ditarik kembali atau terhapuskan oleh waktu.

³⁴ Ibid

- e. Ciri kelima adalah semesta atau universal sebab seni berkembang di seluruh dunia dan di sepanjang waktu. Seni tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Sejak zaman pra-sejarah hingga zaman modern ini orang terus membuat karya seni dengan beragam fungsi dan wujudnya sesuai dengan perkembangan masyarakatnya.

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa sifat dasar seni adalah sifat kreatif rangkaian kegiatan manusia yang mencipta realitas baru dalam mengapresiasi suatu karya seni yang berkembang di sepanjang waktu.

6. Manfaat Seni

Seni memiliki banyak manfaat yang bisa didapatkan oleh anak ketika melakukan aktivitas seni, di antaranya (Fakhrudin, 2010) sebagai berikut³⁵:

- a. Keterampilan gerak sederhana, diperoleh anak melalui aktivitas seperti menggunting, menempelkan, memegang dengan pensil, mewarnai dengan krayon, dan lainnya.
- b. Koordinasi tangan dan mata, yang memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas seperti menggunting mengikuti garis pola, dan lain sebagainya.
- c. Keterampilan memecahkan masalah. Dalam melakukan aktivitas seni, anak akan menghadapi berbagai masalah, seperti memilih warna yang cocok dengan keinginannya, objek apa yang akan digambar, menentukan ukuran objek yang akan digambar, menentukan seberapa luas objek yang akan digambar, dan lain sebagainya. Dengan kebebasan yang mereka nikmati, anak akan memperoleh berbagai pengalaman dan keterampilan.

³⁵ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.113

- d. Keterampilan berbahasa. Pada saat anak-anak melakukan aktivitas seni secara bebas bersama dengan teman-temannya, maka mereka akan saling berinteraksi dan komunikasi. Dalam hal ini, berarti mereka akan saling berbicara tentang karya yang sedang dibuatnya, pengalamannya, atau warna pilihannya.

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa manfaat seni membawa potensi anak menjadi kreatif. Seni membawa anak belajar mencoba, meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya yang khas.

7. Tujuan Pembelajaran Seni

Tujuan pembelajaran seni di pendidikan formal bukanlah untuk melatih anak didik menjadi seorang seniman, akan tetapi menawarkan sejumlah pengalaman yang bermanfaat bagi perkembangan kepribadiannya. Pengalaman berkreasi seni akan mempertajam sensitivitas anak didik terhadap dunia material yang menjadikan dirinya lebih bisa menghargai lingkungannya. Hal ini akan membantu membangun impresi/kesan dan memperbesar kemampuan anak didik dalam menikmati/menghayati suatu karya seni.

Tujuan pembelajaran seni selanjutnya dapat dirumuskan sebagai berikut³⁶:

- a. Mengembangkan sensitivitas persepsi indriawi melalui berbagai pengalaman kreatif berkesenian sesuai karakter dan tahap perkembangan kemampuan seni anak di tiap jenjang pendidikan.
- b. Menstimulus pertumbuhan ide-ide imajinatif dan kemampuan menemukan berbagai gagasan kreatif dalam memecahkan masalah nartistik atau estetik melalui proses eksplorasi, kreasi, dan apresiasi sesuai minat dan potensi anak didik tiap jenjang pendidikan.

³⁶ Widia Pekerti, dkk, *Metode Pengembangan Seni* (Banten:Universitas Terbuka, 2005), h.1.26

- c. Mengembangkan kemampuan apresiasi seni dalam konteks sejarah dan budaya untuk menumbuhkan pemahaman, kesadaran dan kemampuan menghargai keanekaragaman budaya lokal, juga global sebagai sarana pembentukan sikap saling toleran dan demokratis dalam masyarakat yang *pluralistic* (majemuk).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni dapat menjadi tempat untuk anak mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran seni. Pembelajaran seni dapat menjadi wadah bagi mengembangkan ide-ide kreatif yang bersumber dari imajinasi anak.

8. Perkembangan Seni dan Kreativitas

Dijelaskan oleh Nielsen (2008:11), mengenai sasaran perkembangan seni³⁷:

- a. Mencermati garis, warna, bentuk, dan tekstur melalui kegiatan seni.
- b. Melakukan percobaan dengan beraneka macam alat dan bahan.
- c. Mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui seni.
- d. Mengembangkan kesadaran dan penghargaan budaya seni.
- e. Menyanyikan lagu dan mendengarkan musik.
- f. Memberi reaksi pada musik dengan gerakan tubuh.
- g. Mencermati beraneka instrument irama dan melodi.
- h. Menampilkan cerita.
- i. Menggunakan gerakan tubuh untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran.
- j. Menggunakan boneka untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran.

³⁷ Ibid

Sedangkan menurut (Fakhrudin, 2010), seni adalah salah satu stimulasi kreatif bagi anak. Melalui aktivitas seni yang bebas dan tidak terkekang, anak dapat lebih bereksperimen dan bereksplorasi untuk menghasilkan manusia yang kreatif (sikap, pemikiran, dan perilaku yang kreatif), maka harus dipupuk sejak dini³⁸.

Dapat disimpulkan menurut pendapat di atas bahwa bagi sebagian anak, ekspresi seni merupakan cara paling alami untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan pemikiran sambil menantang imajinasi mereka dan mengembangkan kemampuan merenung dan memecahkan masalah dengan kreatif (Nielsen, 2008:11)³⁹.

9. Pengertian *Decoupage*

Decoupage adalah seni menghias benda menggunakan potongan kertas bermotif, kertas majalah, kertas *decoupage* dan tissue makan dengan bahan dasar tambahan seperti lem, cat, dan *varnish*⁴⁰.

Kata *decoupage* berasal dari bahasa Perancis “*découper*” yang artinya “*memotong*”. Seni ini muncul di negeri China pertama kali pada abad 12 lalu dibawa dan berkembang di Eropa sejak abad ke-17.

Decoupage memiliki sejarah panjang dan menarik selama berabad-abad. Sejumlah tokoh ternama seperti Marie Antoinette, Madame de Pompadour, Lord Byron, Beau Brummel hingga Picasso pernah mempraktikkan seni yang namanya diambil dari bahasa Prancis *découper* itu. Pada abad ke-12, para petani Cina menggunting kertas warna-warni dan menempelkannya untuk menghias jendela, lentera, kotak hadiah dan benda lainnya. Namun praktik *decoupage* ini

³⁸ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.111

³⁹ Syafaruddin, dkk, *Pendidikan Pra Sekolah: Perspektif Pendidikan Islam dan Umum* (Medan:Perdana Publishing, 2011), h.85

⁴⁰ Hendraidjat Tjandra , *Berkreasi Berbagai Teknik Decoupage* (Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama, 2016), h.4

diduga berasal dari Siberia Timur, di mana banyak makam di sana dihias dengan seni gaya *decoupage* ini. Selain itu para pengrajin Jerman dan Polandia juga telah menggunakan seni potongan kertas ini untuk melakukan dekorasi selama beberapa abad. Perempuan dan anak-anak di Polandia khususnya, mengembangkan keterampilan melipat kertas berwarna dan memotongnya menjadi bentuk geografis, burung, hewan hingga bunga-bunga sebelum menempelnya pada media tertentu.

Pada akhir abad 17, di Timur Jauh, sebagian besar furniturnya dihias dengan seni *decoupage*. Banyaknya permintaan akan benda pernis oriental di Eropa membuat kabinet Venetian menghasilkan karya palsu dengan teknik *decoupage*. Berkembangnya *decoupage* di Eropa juga tak terlepas dari tren kelas menengah atas yang gemar meminta para pelukis ternama melukis furnitur hingga dinding dan langit-langit mereka. Bagi mereka yang tak mampu membayar karya para pelukis master akhirnya menggunakan teknik *decoupage* ini sebagai alternatif. Mereka memotong gambar seniman dan menempelkannya kembali menyerupai lukisan asli. Selama Abad ke-18 hingga 19, seni ini berkembang di Eropa. Di Inggris pada Abad ke 19 era Victoria, teknik pemotongan dan pewarnaan rumit ini menjadi lebih sentimental. Ini bertepatan dengan pengenalan kartu Valentine, dekorasi timbul pada kertas, dan menghiasi permukaan, layar, lampu, kotak linen dan lainnya. Dengan sejarah panjang *decoupage*, tak heran jika seni ini masih terus berevolusi dengan berbagai gaya baru. Asal usul warna dan beragam teknik membuat seni ini tak terbatas dan menawarkan ruang lingkup luas untuk kreativitas⁴¹.

Decoupage adalah seni dekorasi dengan cara menempel potongan-potongan kertas pada permukaan sebuah benda, kemudian dicat untuk memberikan efek yang diinginkan. Kemudian tidak lupa di *varnish* agar potongan

⁴¹ Gita Amanda, "Sejarah Seni *Decoupage*", (<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/trend/16/11/22/oh0xxq384-ini-dia-sejarah-panjang-seni-decoupage>) diakses 15 Januari 2018

menyatu dengan benda tersebut. Kegiatan varnish ini dapat dilakukan berlapis-lapis sehingga mendapatkan efek menyatu⁴².

Dapat disimpulkan menurut pendapat di atas bahwa *decoupage* adalah seni melapis barang dengan menggunakan tisu dan *varnish* yang berlapis-lapis. Melalui *decoupage* barang lama dapat dibuat menjadi barang baru yang unik dan indah.

10. Langkah-langkah Bermain Seni *Decoupage*

Adapun langkah-langkah dalam bermain seni *decoupage* yaitu sebagai berikut :

- a. Sediakan bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk melakukan *decoupage*, dan demonstrasikan dihadapan anak-anak bagaimana membuat konstruksi dari tisu *decoupage*.
- b. Bagikan kepada anak wadah atau kotak yang akan dihiasi tisu *decoupage*.
- c. Kemudian anak mengguntingkan tisu *decoupage* sesuai pola.
- d. Lalu anak menempelkan kepingan potongan tisu *decoupage* dengan cara: wadah atau kotak yang telah disiapkan dilem terlebih dahulu kemudian tisu *decoupage* tersebut ditempel
- e. Setelah itu, wadah atau kotak yang sudah dilem dengan tisu *decoupage* dibiarkan beberapa menit untuk pengeleman terakhir yaitu pengeleman dengan *varnish*.
- f. Dampingi jika anak memerlukan bantuan atau masukan, termasuk memerlukan pengeleman berlapis-lapis dari yang guru sediakan.

⁴² Iva Hardiana, *55 Kreasi Decoupage Dalam Berbagai Media* (Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama, 2016), h.1

Maka peneliti menyimpulkan bahwa cara bermain seni *decoupage* adalah guru terlebih dahulu menyediakan alat dan bahannya, kemudian guru mendemonstrasikan kepada anak-anak untuk membuat seni *decoupage* melalui wadah yang telah disediakan guru. Setelah anak bermain seni *decoupage* ini anak diharapkan mampu berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Misalnya saat anak bermain seni *decoupage*, anak mampu mengkombinasikan antara alat yang termasuk *decoupage* dengan alat yang bukan termasuk *decoupage*. Dan dengan bermain seni *decoupage* anak mampu meningkatkan kemampuan kreativitas yang baik dan dapat menciptakan suatu hasil karya.

C. Penelitian Yang Relevan

Fratnya Puspita Devi (2014) dengan judul: Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman. Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan kolase menggunakan bahan kertas, bahan alam dan bahan buatan yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi, bebas menggunting, dan memotong bahan sesuai dengan keinginannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak⁴³.

Sri Uning Puji Utami (2014) dengan judul: Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Seni Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta. Penelitian tindakan kelas dengan hasil yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain seni membentuk bebas terarah sudah mencapai indikator keberhasilan, karena kegiatan tersebut menyenangkan dan terlihat hasil karya anak selama proses kegiatan⁴⁴.

⁴³ Fratnya Puspita Devi, "*Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase*" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014) h. 81

⁴⁴ Sri Uning Puji Utami, "*Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Seni Membentuk Bebas Terarah*", (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014)

Dina Arini (2017) dengan judul: Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Melipat Kertas Koran di PAUD Aisyah Binjai. Hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan melipat kertas dari kertas koran dapat meningkatkan kreativitas anak karena kegiatan yang dilakukan sesuai kemampuan anak. Selain itu anak juga diberi kesempatan mengulang kembali hasil lipatan tersebut. Kertas Koran yang dipakai banyak warna sehingga dapat membuat anak tertarik⁴⁵.

Dapat disimpulkan bahwa perbedaan judul penelitian Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman, Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Seni Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta, dan Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Melipat Kertas Koran di PAUD Aisyah Binjai dengan judul penelitian yang diambil oleh peneliti adalah Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan adalah kegiatan dalam meningkatkan kreativitas anak dan alat yang digunakan dan dilakukan berbeda.

⁴⁵ DinaArini, “*Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Melipat Kertas Koran*”, (Skripsi, UMSU, Medan, 2017)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk mencari data secara merata dari anak didik secara komprehensif tentang kegiatan bermain seni *decoupage*, Sedangkan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mencari data yang bisa diolah dengan perhitungan-perhitungan statistik.

B. Setting Penelitian

1. Tempat atau Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan yang beralamat di JL. Kapten Sumarsono/JL. Masjid Karya II Helvetia Medan, Tahun Ajaran 2018/2019, khususnya pada anak-anak di Kelompok B.

2. Waktu Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan pada semester II (genap) Tahun pelajaran 2018-2019, yaitu bulan Januari sampai dengan bulan Maret Tahun 2018. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif.

Tabel 1
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

No	Kegiatan	Alokasi Waktu											
		Januari				Februari				Maret			
		Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan		■										
2	Pra Siklus			■									
3	Siklus I				■								
4	Siklus II					■							
5	Siklus III						■						
6	Analisis Data							■					
7	Pelaporan											■	

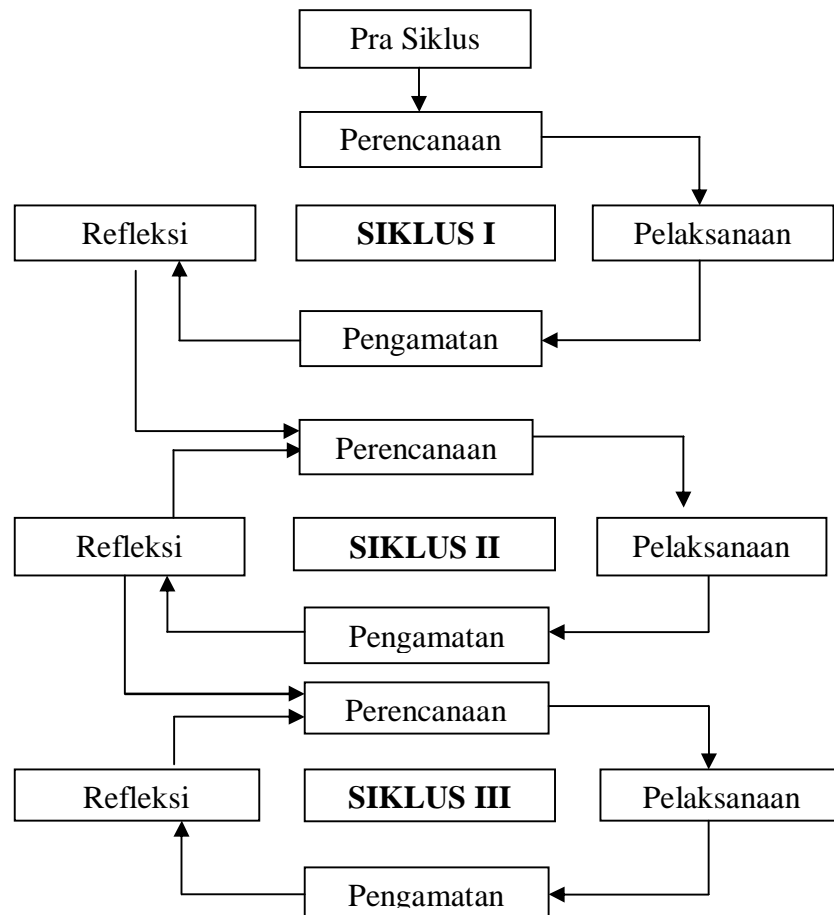
3. Siklus PTK

Suharsimi Arikunto, memberi penjelasan bahwa para ahli mengemukakan model penelitian tindakan pada garis besarnya terdapat empat tahapan yang lazim dilalui⁴⁶, yakni:

- a. Perencanaan.
- b. Pelaksanaan.
- c. Pengamatan/Observasi.
- d. Refleksi.

⁴⁶ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2013), h.124

Diagram 2
Siklus PTK dalam Perbaikan Pembelajaran Model Suharsimi Arikunto



Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Hal ini dilakukan karena selama ini anak belum mampu melakukan kegiatan bermain seni *decoupage* karena tidak pernah dilakukan di kelas.

C. Persiapan PTK

Menurut Wiriaatmadja, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu

gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, melihat pengaruh nyata dari upaya itu⁴⁷.

Menurut Sanford, PTK merupakan suatu kegiatan siklus yang bersifat menyeluruh yang terdiri atas analisis, penemuan fakta, konseptualisasi, perencanaan, pelaksanaan, penemuan fakta tambahan, dan evaluasi⁴⁸.

Agar PTK berjalan sesuai harapan maka hal-hal yang akan dipersiapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat rencana kegiatan pra siklus, membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus I dan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus II, rencana kegiatan satu siklus untuk siklus III.
2. Membuat rencana kegiatan harian beserta skenario tindakan yang akan dilaksanakan.
3. Menyediakan fasilitas dan perangkat pembelajaran atau sarana pendukung yang diperlukan, metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu dan penelitian.
4. Menyediakan alat dan bahan untuk membuat *decoupage* dan alat lainnya yang digunakan sebagai alat dalam pengumpulan data.
5. Untuk memantapkan keyakinan diri, guru perlu mensimulasikan pelaksanaan tindakan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak – anak di kelompok B TK Sinar Mutiara yang berjumlah 15 anak dan terdiri dari 8 orang perempuan dan 7 orang anak laki-laki.

⁴⁷ Tukiran Traniredja, Irma Pujiati, Nyata, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta:PT. Raja Grafindo, 2008), h.16

⁴⁸ Ibid

E. Sumber Data

1. Anak

Anak atau peserta didik sebagai subjek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Dibawah ini adalah tabel peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini.

Tabel 2
Data Nama Anak Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Nama Anak	L/P
1	Muhammad Raffa	L
2	Raffa Al Farizi	L
3	Muhammad Alif	L
4	Al Anhar	L
5	Fachri Anjarian	L
6	Taufik Ryanto	L
7	Zahiya	P
8	Zahira	P
9	Putri Nabila	P
10	Isin	P
11	Latisa Wulandari	P
12	Resky	P
13	Muhammad Faiz	L
14	Halilah Syafiqah	P
15	Keyko Orlanda	P

2. Guru

Guru sebagai peneliti bertugas melihat tingkat keberhasilan dan pencapaian pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage*. Adapun data guru ditempat penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Data Guru Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Nama Guru	Jabatan	Kelas
1	Chairany S.Pd.AUD	Kepala Sekolah	
2	Dila	Guru kelas	A
3	Suriyani	Guru kelas	B

3. Teman Sejawat atau Kolaborator

Teman sejawat dan kolaborator sebagai sumber data untuk melihat tingkat keberhasilan pencapaian PTK secara keseluruhan baik dari anak maupun guru. Ibu Suriyani sebagai kolaborator dan ibu Nurmahati sebagai penilai. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Teman Sejawat dan Kolaborator

No	Nama	Jabatan	Tugas
1	Chairany, S.Pd.AUD	Kepala Sekolah	Kolaborator
2	Suriyani	Guru	Teman Sejawat

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti⁴⁹.

Observasi atau pengamatan merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu waktu atau kegiatan⁵⁰.

⁴⁹ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2013), h.92

⁵⁰ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta:Kencana, 2011), h.127

Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati tingkah laku dan sikap anak selama mengikuti kegiatan. Peneliti juga menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam observasi.

b. Hasil Karya

Hasil karya dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen – dokumen secara akurat baik tulisan atau gambar. Model pembelajaran dan hasil belajar anak didik berupa nilai-nilai kemampuan dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage*.

2. Alat Pengumpulan Data

Adapun alat pengumpulan data yang dilakukan adalah:

a. Hasil Karya

Hasil karya adalah hasil kerja anak setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan tangan atau karya seni. Dengan mengumpulkan hasil kerja anak, peneliti dapat mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran bermain seni *decoupage*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan anak pada saat kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam bermain seni *decoupage*.

c. Lembar Observasi

Alat Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrument observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list*, yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi,

sehingga observer tinggal memberi tanda cek (**P**) tentang aspek yang diobservasi.

Adapun alat pengumpul data pada penelitian adalah:

Tabel 5
Lembar Observasi Penilaian Anak

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih				Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi				Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>				Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	M. Raffa																
2	Al Farizi																
3	Alif																
4	Al Anhar																
5	Fachri																
6	Taufik																
7	Zahiya																
8	Zahira																
9	Putri																
10	Isin																
11	Latisa																
12	Resky																
13	M. Faiz																
14	Halilah																
15	Keyko																

Keterangan

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian tindakan

kelas ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain anak adalah guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja anak.

Adapun yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Anak

- a. Tes berupa keberhasilan dan peningkatan yang dicapai anak apabila kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* mencapai 75% dari seluruh anak, dengan standar ketuntasan nilai minimal berkembang sesuai harapan.
- b. Observasi : keaktifan dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran.

2. Guru

- a. Dokumentasi : Hasil karya anak, serta foto kegiatan pada saat pembelajaran berlangsung,
- b. Observasi : Hasil observasi atau pengamatan guru kelas/teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Keberhasilan penelitian ini pada guru mencapai 75% dengan standart ketuntasan nilai minimal baik sekali

Tabel 6
Indikator Kinerja Guru

No	Kegiatan yang diamati	Indikator	Nilai		
			BS	B	KB
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Pengaturan waktu • Pengaturan kelas • Menyiapkan alat penilaian • Menggunakan teknik/metode yang sesuai 			
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan • Penampilan guru • Cara guru dalam memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Hasil karya anak • Penilaian yang dilakukan guru 			
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan kegiatan sesuai tema yang diajarkan • Mengakhiri aktifitas pembelajaran 			

Keterangan:

BS : Baik Sekali

B : Baik

KB : Kurang Baik

H. Teknik Analisis Data

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang bisa diolah dengan perhitungan-perhitungan statistik. Data yang demikian biasanya disimbolkan dengan jumlah

secara kuantitas yang berupa angka-angka. Adapun rumusan data kuantitatif adalah:

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh siswa

2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa tulisan atau uraian tentang tingkah laku ataupun sikap anak didik selama penelitian berlangsung, dimana data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti yaitu sebagai berikut:

- a. Melakukan pemeriksaan data perkembangan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage*.
- b. Menyimpulkan apakah selama tindakan pembelajaran terjadi peningkatan pada perkembangan kemampuan anak, berhasil atau tidak berdasarkan hasil dari observasi.
- c. Tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
- d. Pengambilan keputusan

I. Prosedur Penelitian

1. Deskripsi Pra Siklus

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dimana pengamatan awal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kreativitas anak. Sehingga peneliti dapat memberikan tindakan perbaikan yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Adapun tindakan perbaikan pada pra siklus ini terdiri dari 4 tahapan yaitu :

a. Tahap Perencanaan

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan ini terdiri dari :

- 1) Mempersiapkan media kegiatan yang akan digunakan anak yaitu cat *fingerpainting*, kertas, kuas cat, dan wadah cat.
- 2) Mempersiapkan waktu pelaksanaan kegiatan
- 3) Menyusun RPPH untuk melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran
- 4) Membuat skenario perbaikan

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan melalui 1 siklus. Siklus ini akan diadakan lima kali pertemuan. Adapun proses pelaksanaan meliputi:

- 1) Guru mempersiapkan alat-alat kegiatan kerja anak
- 2) Guru mengatur tempat duduk
- 3) Guru memperlihatkan alat peraga/media
- 4) Guru memberikan contoh hasil pelaksanaan kegiatan bermain seni *decoupage* yang sudah jadi yang akan dilakukan anak pada Siklus I

c. Tahap Pengamatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan. Peneliti melihat apakah pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada saat mengobservasi, peneliti melakukan pencatatan mengenai data-data yang dibutuhkan seperti mengisi lembar pengamatan dan melakukan pencatatan.

d. Tahap Refleksi

Setelah kegiatan pelaksanaan tindakan hasil observasi dikumpulkan untuk dianalisis kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan tindakan lanjut sebagai upaya untuk

mencapai tujuan. Refleksi dilakukan setiap akhir pelaksanaan kegiatan bermain seni *decoupage*.

2. Deskripsi Siklus I

a. Tahap perencanaan

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan ini terdiri dari :

- 1) Membuat skenario pembelajaran
- 2) Membuat rencana kegiatan siklus I
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema binatang ciptaan Allah dan sub tema binatang qurban
- 4) Mempersiapkan model pembelajaran secara klasikal, metode dan media pembelajaran
- 5) Mempersiapkan instrumen lembar kerja penelitian untuk guru dan anak
- 6) Mempersiapkan media pembelajaran untuk anak yaitu cangkir plastik, cat *decoupage*, tisu *decoupage*, lem, kuas lem, varnish, kuas varnish
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan belajar di sekolah.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan melalui 1 siklus. Siklus akan diadakan lima kali pertemuan. Adapun proses pelaksanaan meliputi :

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak
- 2) Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 3) Menjelaskan pembelajaran kegiatan bermain seni *decoupage* melalui media cangkir plastik yang akan dicat, kemudian dilem dan ditempel tisu *decoupage* dan diberi varnish
- 4) Melakukan secara langsung cara bermain seni *decoupage*

- 5) Memotivasikan anak untuk dapat melakukan kegiatan dengan hati yang bergembira
- 6) Mengevaluasi hasil kegiatan bermain seni *decoupage* anak melalui media cangkir plastik

c. Tahap Pengamatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan. Peneliti melihat apakah pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada saat mengobservasi, peneliti melakukan pencatatan mengenai data-data yang dibutuhkan seperti mengisi lembar pengamatan dan melakukan pencatatan sebagai berikut:

- 1) Suasana saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.
- 2) Keaktifan dan konsentrasi anak saat melaksanakan kegiatan bermain seni *decoupage*.
- 3) Kemampuan anak dalam menuangkan ide dan imajinasi dalam bermain seni untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seninya.

d. Tahap Refleksi

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

Hal yang terpenting adalah mengatasi kelemahan-kelemahan dan kendala yang dihadapi dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap perencanaan

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan ini terdiri dari :

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian untuk satu siklus
- 2) Membuat RPPH dengan tema pekerjaan dan sub tema macam-macam pekerjaan
- 3) Mempersiapkan metode, media pembelajaran yaitu papan kayu, cat *decoupage*, lem, kuas lem, tisu *decoupage*, varnish, kuas varnish , kertas kokoru dan model pembelajaran secara kelompok.
- 4) Mempersiapkan instrument lembar kerja penelitian untuk guru dan anak.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam menyusun tindakan pelaksanaan pembelajaran adalah :

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak
- 2) Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 3) Melibatkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif
- 4) Memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak agar mampu melaksanakan kegiatan dengan rapi dan bersih
- 5) Memberikan cara-cara dalam bermain seni *decoupage* melalui media papan kayu
- 6) Memberikan contoh langsung kepada anak cara bermain seni *decoupage* melalui media papan kayu yang akan dihiasi dengan tisu *decoupage*
- 7) Melakukan pengamatan dan penilaian

c. Tahap Pengamatan

Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1) Suasana saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, menyenangkan atau membosankan bagi anak.
- 2) Keaktifan dan konsentrasi anak saat melaksanakan kegiatan bermain seni *decoupage*.
- 3) Kemampuan anak dalam menuangkan ide dan imajinasi dalam bermain seni untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seninya.

d. Tahap Refleksi

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

Hal yang terpenting adalah mengatasi kelemahan-kelemahan dan kendala yang dihadapi dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

4. Deskripsi Siklus III

a. Tahap perencanaan

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan ini terdiri dari :

- 1) Membuat skenario pembelajaran
- 2) Rencana kegiatan siklus III

- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema binatang ciptaan Allah dan subtema binatang peliharaan
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran untuk anak yaitu piring plastik, kertas gambar, lem, dan varnish
- 5) Mempersiapkan instrumen lembar kerja penelitian untuk guru dan anak.
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati perkembangan serta perubahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam menyusun tindakan pelaksanaan pembelajaran adalah :

- 1) Melakukan aperepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak
- 2) Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 3) Menjelaskan setiap kegiatan pembelajaran kepada anak
- 4) Memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak agar mampu melaksanakan kegiatan bermain seni *decoupage* dengan baik agar dapat menciptakan suatu hasil karya
- 5) Memberikan cara-cara dalam bermain seni *decoupage*
- 6) Memberikan contoh langsung kepada anak cara bermain seni *decoupage*
- 7) Melakukan pengamatan dan penilaian

c. Tahap Pengamatan

Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Mengamati peningkatan kemampuan belajar anak didik.
- 4) Kemampuan anak dalam menuangkan ide dan imajinasi dalam bermain seni untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seninya.

d. Tahap Refleksi

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

Hal yang terpenting adalah mengatasi kelemahan-kelemahan dan kendala yang dihadapi dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

J. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam PTK ini adalah:

Tabel 7
Data Personalia Penelitian

No	Nama	Status	Tugas	Jam kerja
1	Izzatul Mardhiah	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan PTK • Pengumpulan data • Analisis data • Pengambilan kesimpulan hasil PTK 	24 jam
2	Suriyani	Teman Sejawat	Penilai I	24 jam
3	Chairany, S.Pd.AUD	Kolaborator	Penilai II	24 jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan 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 Helvetia Medan, pada semester II Tahun Pelajaran 2018/2019, perlu diketahui bahwa kemampuan kreativitas 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 kreativitas.

Agar kondisi awal dapat diketahui maka peneliti melakukan observasi yang bekerjasama dengan guru kolaborator. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan kreativitas anak belum berkembang sesuai harapan, ini terlihat dari masih rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan berkreasi dan bereksplorasi. Kondisi ini disebabkan metode, strategi, dan media yang digunakan guru belum efektif dan kurang memotivasi minat anak untuk berkreasi.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dimana pengamatan awal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kreativitas anak. Sehingga peneliti dapat memberikan tindakan perbaikan yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Adapun tindakan perbaikan pada Pra Siklus ini terdiri dari 4 tahapan yaitu:

a. Perencanaan

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

Adapun tahap perencanaan Pra Siklus meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 2) Mengembangkan kemampuan kreativitas anak yang dilakukan dengan kegiatan *finger painting*
- 3) Mengelola kelas secara menyeluruh, yaitu suasana kelas yang PAKEM
- 4) Menyiapkan cat *finger painting*, kertas, kuas, dan wadah cat
- 5) Membuat scenario perbaikan pembelajaran dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

b. Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

Dilaksanakan pada hari Jumat 26 Januari 2018, pukul 08.00-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti dan kolaborator mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk penelitian. Media yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* adalah cat, kertas, kuas cat, dan wadah cat bertujuan agar dalam praktek bermain, anak mudah mengecat media sesuai dengan kreasinya.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berdoa, kemudian guru melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari ini. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, menghafal surah pendek dan bertanya jawab tentang tema pada hari ini.

Pada kegiatan ini, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak yaitu kegiatan bermain *finger painting* dengan alat dan bahan yang sudah disediakan peneliti.

Kegiatan bermain *finger painting* dilakukan secara kelompok. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah bermain *finger painting* agar menghasilkan suatu hasil karya sesuai dengan kemampuan anak. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan, baca doa selesai belajar, salam lalu pulang.

c. Observasi

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

Tabel 8
Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Kemampuan mempunyai ide gambar dan ide dalam pemilihan warna				Dapat membuat gambar dengan bervariasi				Dapat mencampurkan warna dan memodifikasi gambar				Dapat membuat <i>finger painting</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	M. Raffa		P			P						P			P		
2	Al Farizi	P				P				P				P			
3	Alif	P				P				P						P	
4	Al Anhar		P			P				P				P			
5	Fachri	P				P				P						P	
6	Taufik	P				P				P				P			
7	Zahiya	P					P				P			P			
8	Zahira	P					P				P			P			
9	Putri	P						P		P				P			
10	Isin	P				P				P				P			
11	Latisa			P			P					P		P			
12	Resky			P				P				P				P	
13	M. Faiz	P				P				P				P			
14	Afika		P				P			P					P		
15	Keyko		P			P				P				P			

Keterangan:

Skor 4 = BSB
 Skor 3 = BSH
 Skor 2 = MB
 Skor 1 = BB

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

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

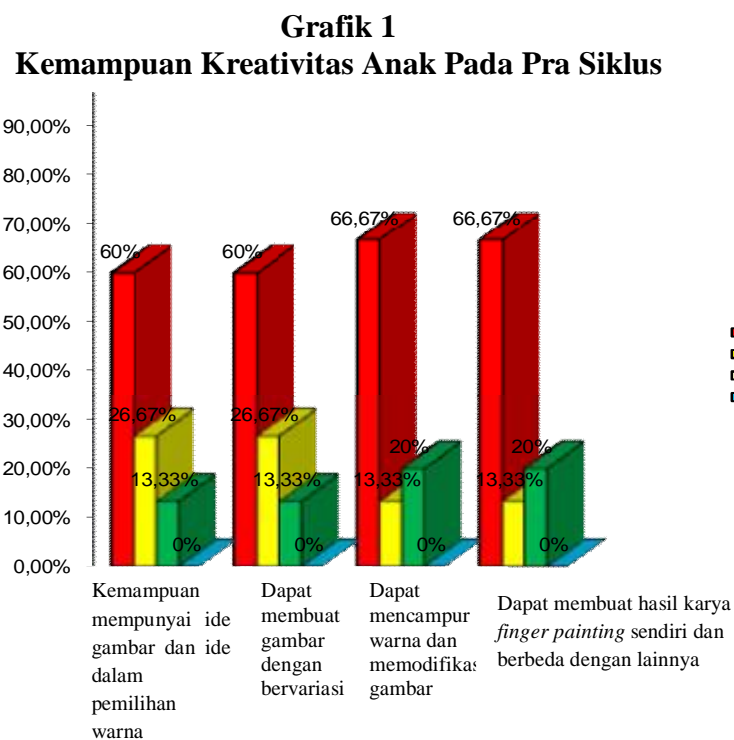
N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 9
Kondisi Pra Siklus Kreativitas Anak Melalui Bermain *Finger Painting* Sebelum Diadakan Tindakan

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Kemampuan mempunyai ide gambar dan ide dalam pemilihan warna	9	4	2	0	15
		60%	26.67%	13.33%	0%	100%
2	Dapat membuat gambar dengan bervariasi	9	4	2	0	15
		60%	26.67%	13.33%	0%	100%
3	Dapat mencampurkan warna dan memodifikasi gambar	10	2	3	0	15
		66,67%	13.33%	20%	0%	100%
4	Dapat membuat hasil karya <i>finger painting</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	10	2	3	0	15
		66,67%	13.33%	20%	0%	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan kreativitas 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 9 yang berupa hasil observasi kondisi awal kemampuan kreativitas anak di kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Tabel 10
Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pra Siklus

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
		3	4	%
1	Kemampuan mempuntai ide gambar dan ide dalam pemilihan warna	2	0	2
		13.33%	0%	13.33%
2	Dapat membuat gambar dengan bervariasi	2	0	2
		13.33%	0%	13.33%
3	Dapat mencampurkan warna dan memodifikasi gambar	3	0	3
		20%	0%	20%
4	Dapat membuat hasil karya <i>finger painting</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	3	0	3
		20%	0%	20%
Rata – rata (X)				16.66%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat kondisi pembelajaran pada awal pra tindakan, Kemampuan mempuntai ide gambar dan ide dalam pemilihan warna yaitu 9 anak atau 60% yang belum berkembang, 4 anak atau 26.67% yang mulai berkembang, 2 anak atau 13.33% yang berkembang sesuai harapan, sedangkan berkembang sangat baik 0%. Anak dapat membuat gambar dengan bervariasi yaitu: 9 anak atau 60% yang belum berkembang 2 anak atau 13.33% yang berkembang sesuai harapan, sedangkan berkembang sangat baik 0%. Anak dapat mencampurkan warna dan memodifikasi gambar: 10 anak atau 66,67% yang belum berkembang, 2 anak atau 13.33% yang mulai berkembang, 3 anak atau 20% yang berkembang sesuai harapan, sedangkan berkembang sangat baik 0%.

Anak dapat membuat hasil karya *finger painting* sendiri dan berbeda dengan yang lainnya yaitu: 10 anak atau 66,67% yang belum berkembang, 2 anak atau 13,33% yang mulai berkembang, 3 anak atau 20% yang berkembang sesuai harapan, sedangkan berkembang sangat baik 0%. Maka hasil rata-rata penelitian kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain *finger painting* adalah 16,66%. berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan maka peneliti melakukan 3 siklus dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara”.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas 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 I
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 3) Mengembangkan kemampuan kreativitas anak yang dilakukan dengan bermain seni *decoupage*
- 4) Mengelola kelas secara menyeluruh, yaitu suasana kelas yang PAKEM.
- 5) Menyiapkan cangkir yang akan dicat, kemudian dilem dan ditempel tisu *decoupage*
- 6) Membuat skenario perbaikan pembelajaran dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

Skenario Perbaikan Siklus I

Instrument Observasi :Membuat lembar observasi sebagai bahan evaluasi

Instrument Penilaian :Membuat instrumen penilaian

Tujuan Perbaikan :Meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Siklus ke : I

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Qurban

Hari/Tanggal : Senin – Jumat / 29 Januari – 2 Februari 2018

b. Pelaksanaan

Langkah – langkah yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin 29 Januari 2018, pukul 8.00 – 12.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti dan kolaborator mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk penelitian. Media yang digunakan untuk kegiatan bermain seni *decoupage* adalah cangkir plastik polos bertujuan agar dalam praktek bermain, anak mudah mengecat media sesuai dengan kreasinya.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berdoa, kemudian guru melakukan apresiasi tentang tema pembelajaran hari itu. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, menghafal surah pendek dan bertanya jawab tentang binatang qurban.

Pada kegiatan ini, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak yaitu mengecat cangkir plastik dengan alat dan bahan yang sudah disediakan peneliti.

Kegiatan mengecat cangkir plastik dilakukan secara kelompok. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborasi membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah mengecat cangkir plastik dengan cat decoupage. Setelah selesai anak dipersilakan menyimpan hasil catnya tersebut. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan, baca doa selesai belajar, salam lalu pulang.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Januari 2018 pukul 08.00 – 11.00 WIB. Sebelum dimulai pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain *decoupage*, seperti: menggunting tisu *decoupage*, mengelem dan menempel tisu *decoupage*.

Kegiatan awal dimulai dengan memberi salam, membaca doa mau belajar. Peneliti membimbing anak menghafal surah pendek, mempersilakan anak untuk berbagi cerita dengan teman-temannya dan dilanjutkan dengan pembelajaran lainnya. Peneliti menerangkan apersepsi tentang tema, sub tema, dan sub-sub tema hari ini yaitu domba.

Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti menjelaskan tentang kegiatan bermain *decoupage* yaitu menggunting tisu *decoupage* bergambar domba. Peneliti dan kolaborator membagikan tisu *decoupage* dan gunting. Setelah itu anak dipersilakan untuk menggunting tisu *decoupage* dari bentuk yang sudah ada pada gambar, dan hasil potongan tisu *decoupage* tersebut disimpan untuk ditempel esok hari. Kemudian anak dipersilakan makan lalu bermain bebas/istirahat.

Pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi dan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini, dilanjutkan dengan membaca doa selesai belajar, salam dan pulang.

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Januari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB. Sebelum dimulai pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang digunakan untuk kegiatan bermain seni *decoupage*.

Pada awal pembelajaran kolaborator dan peneliti mengajak anak untuk berbaris di depan kelas kemudian mengajak anak menghafal surah Al-Ikhlas satu

persatu lalu anak diajak masuk ke kelas. Anak dikondisikan untuk duduk dikelompoknya masing-masing. Peneliti menanyakan kabar anak, lalu salam, membaca doa mau belajar. Anak diajak bernyanyi lagu “Potong Hewan Qurban”, kemudian menghafal beberapa doa sehari-hari, lalu peneliti menerangkan tentang tema, sub tema, dan sub-sub tema hari ini.

Kegiatan inti dimulai dengan membagikan kelompok, ada kelompok yang belajar penjumlahan sederhana, ada kelompok yang mewarnai gambar, dan ada juga kelompok yang mengelem dan menempel tisu *decoupage*. Kegiatan mengelem dan menempel tisu *decoupage* dilakukan secara klasikal, peneliti dan kolaborator membagikan tisu *decoupage* yang sudah dipotong dan membagikan cangkir plastik yang sudah dicat kepada anak-anak yang akan mengerjakan pengeleman dan penempelan tisu *decoupage* tersebut. Selama kegiatan pengeleman tisu *decoupage* berlangsung, peneliti dan kolaborator membimbing serta memotivasi anak sehingga hasil pengeleman tisu *decoupage* dapat sesuai dengan yang diharapkan yaitu anak dapat menempel kertas *decoupage* dengan rapi dan bersih. Setelah selesai menempel tisu *decoupage*, lalu cangkir plastik yang sudah dihiasi tisu *decoupage* tersebut disimpan kembali oleh peneliti dan kolaborator. Kemudian anak didik melakukan kegiatan lain.

Kegiatan akhir dilakukan evaluasi, tanya jawab seputar kegiatan hari ini, mengingatkan kembali hari esok, kemudian bernyanyi lagu “Pulang”, lalu berdoa selesai belajar, salam dan pulang.

Pertemuan IV dilaksanakan pada hari kamis, 1 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB. Kegiatan awal dimulai dengan memberi salam, doa mau belajar lalu bernyanyi tepuk 10 jari. Kemudian peneliti menerangkan tentang tema, sub tema, dan sub-sub tema hari ini yaitu kambing.

Kegiatan selanjutnya yaitu anak melihat jenis – jenis gambar kambing. Kemudian peneliti dan kolaborator menceritakan manfaat kambing dan dilanjutkan membagi kegiatan dimasing-masing kelompok yaitu usap abur

gambar kandang kambing, menjiplak gambar rumput, dan memvarnish cangkir plastik yang sudah ditempel tisu *decoupage*.

Pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi dan bertanya jawab tentang kesulitan – kesulitan yang dialami anak saat melakukan kegiatan hari ini. Dilanjutkan dengan persiapan pulang, doa selesai belajar, bernyanyi, salam penutup, lalu pulang.

Pertemuan V dilaksanakan pada hari Jumat, 2 Februari 2018 pukul 08.00 – 10.00 WIB. Sebelum dimulai pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang digunakan untuk bermain seni *decoupage*, seperti: lem *decoupage*, kuas lem, varnish, kuas varnish yang digunakan untuk menghias kembali cangkir plastik.

Awal pembelajaran peneliti dan kolaborator mengajak anak berbaris di depan kelas, lalu mengajak anak untuk melaksanakan shalat dhuha berjamaah, setelah itu semua anak masuk kelas dan anak dikondisikan agar duduk dikelompoknya. Kemudian baca doa mau belajar.

Kegiatan inti dimulai dengan membagikan alat dan bahan yang dibutuhkan oleh masing-masing anak. Peneliti dan kolaborator pun memberikan arahan pada kegiatan yang akan dikerjakan anak. Selama kegiatan berlangsung, peneliti dan kolaborator membimbing dan memotivasi anak agar hasil kegiatan anak khususnya kegiatan bermain seni *decoupage* lebih rapi dan lebih baik lagi, dan dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu menebalkan dan mewarnai kaligrafi, mencari kejanggalan pada gambar.

Kegiatan akhir dilakukan evaluasi, tanya jawab seputar kegiatan hari ini yang sudah dikerjakan anak, mengingatkan kegiatan hari esok, pesan-pesan, doa, dan salam penutup, lalu pulang.

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 11
Hasil Observasi Siklus I

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih				Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi				Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>				Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	M. Raffa		P				P				P				P		
2	Al Farizi		P				P				P				P		
3	Alif		P				P				P					P	
4	Al Anhar		P				P					P				P	
5	Fachri		P				P				P				P		
6	Taufik		P				P			P					P		
7	Zahiya			P			P				P				P		
8	Zahira			P			P				P				P		
9	Putri		P				P				P				P		
10	Isin	P					P			P					P		
11	Latisa			P				P				P			P		
12	Resky			P				P				P				P	
13	M. Faiz	P					P			P					P		
14	Afika		P					P				P			P		
15	Keyko		P				P				P				P		

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

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 12

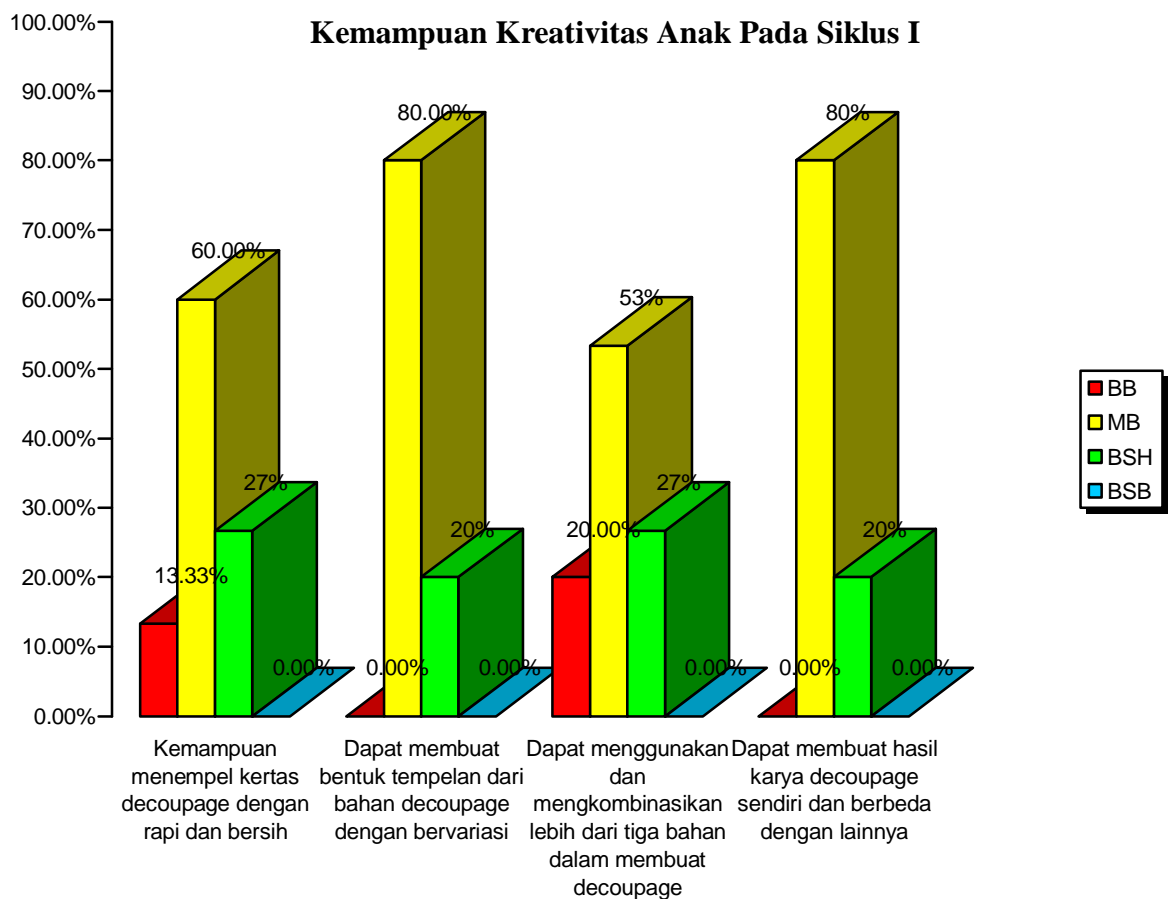
Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus I

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	2	9	4	0	15
		13.33%	60%	26.67%	0%	100%
2	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	0	12	3	0	15
		0%	80%	20%	0%	100%
3	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	3	8	4	0	15
		20%	53.33%	26.67%	0%	100%
4	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	0	12	3	0	15
		0%	80%	20%	0%	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan kreativitas anak dalam Siklus I 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 7 yang berupa hasil observasi Siklus I kemampuan kreativitas anak di kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:

Grafik 2



Tabel 13

Kondisi Siklus I Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage*

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	4	0	4
		26.67%	0%	26.67%
2	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	3	0	3
		20%	0%	20%
3	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	4	0	4
		26.67%	0%	26.67%
4	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	3	0	3
		20%	0%	20%
Rata – rata (X)				23.33%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kondisi pembelajaran Siklus I, kemampuan menempel kertas *decoupage* dengan rapi dan bersih sebanyak 4 anak atau 26.67%. Anak dapat membuat bentuk tempelan dari bahan *decoupage* dengan bervariasi sebanyak 3 anak atau 20%. Anak dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat *decoupage* sebanyak 4 anak atau 26.67%. Anak dapat membuat hasil karya *decoupage* sendiri dan berbeda dengan lainnya sebanyak 3 anak atau 20%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan dari 16.66% menjadi 23.33%. anak mulai antusias melakukan kegiatan kreativitas melalui bermain seni *decoupage*.

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 kelas Siklus I. Berdasarkan hasil pembahasan ditentukan beberapa kendala pada Siklus I, diantaranya adalah:

- 1) Anak mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan menempel kertas *decoupage* dalam membuat *decoupage*, ini disebabkan posisi guru atau kolaborator dalam mengajarkan cara menempel secara klasikal, sehingga sebagian anak yang kurang mampu menempel kertas *decoupage* jadi bingung dan ada yang menangis.
- 2) Anak mengalami kesulitan saat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat *decoupage*, ini membuat anak kurang terpacu untuk meningkatkan kemampuannya.

Tindakan peneliti pada Siklus I masih perlu diperhatikan, diharapkan pada Siklus II dapat lebih baik lagi dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada Siklus II. Langkah – langkah perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Peneliti dan kolaborator melakukan kegiatan bermain seni *decoupage* dengan cara kelompok, yakni kelompok 1 melakukan kegiatan menempel kertas *decoupage* terlebih dahulu, sedangkan kelompok 2 dan 3 melakukan kegiatan lainnya, sehingga anak yang melakukan kegiatan menempel kertas *decoupage* lebih fokus karena guru membimbing kegiatan dalam kelompok mereka.
- 2) Peneliti dan kolaborator membimbing dan memotivasi anak dalam kegiatan menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat *decoupage* agar anak berminat untuk mengembangkan kemampuannya.

Kemampuan kreativitas pada kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan melalui kegiatan bermain seni *decoupage*, dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hipotesis tindakan pada Siklus I ini yaitu melalui kegiatan bermain seni *decoupage* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. Pada Siklus 1 perolehan persentase kemampuan kreativitas belum mencapai target, maka peneliti perlu melakukan pada Siklus II. Pada Siklus II, setelah selesai menempel kertas *decoupage* anak diberi kesempatan untuk menghias kembali hasil karya *decoupage* yang sudah dibuat.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Merevisi Perencanaan

Berpijak pada refleksi Siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, diharapkan pada Siklus II dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas kelompok B. perlu adanya rencana langkah – langkah perbaikan yang akan digunakan pada Siklus II.

Langkah – langkah perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Peneliti dan kolaborator tidak melakukan kegiatan bermain seni *decoupage* dengan cara klasikal tapi dilakukan secara kelompok, sehingga anak lebih mudah melihat tahapan – tahapan dalam menempel kertas *decoupage* yang diarahkan guru.
- 2) Peneliti dan kolaborator menyiapkan seni *decoupage* yang mudah dan sudah dikombinasikan lebih dari tiga bahan, sehingga dapat memotivasi anak untuk mengembangkan karya seninya.

Perencanaan Siklus II 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 II ini antara lain:

- 1) Membuat Rencana Kegiatan untuk Siklus II
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melaksanakan penelitian. Media yang digunakan dalam bermain seni *decoupage* menggunakan papan kayu.
- 3) Mempersiapkan media yang diperlukan untuk penelitian. Media yang disiapkan berupa papan kayu, lem, varnish, kuas lem, kuas varnish, kertas kokoru, kertas tisu *decoupage*.
- 4) Peneliti dan kolaborator membuat skenario perbaikan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai hasil refleksi kegiatan Siklus II.

Skenario perbaikan Siklus II

1. Tujuan perbaikan :Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan
2. Siklus ke : II
3. Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Macam-macam Pekerjaan
4. Hari/Tanggal : Senin – Jumat /5 – 9 Februari 2018

b. Pelaksanaan

Tema pembelajaran yang dipakai pada Siklus II adalah tema pekerjaan dan sub tema macam-macam pekerjaan yaitu dokter. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi, pengisian lembar *checklist*, dan pendokumentasian.

Penemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 5 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB di kelompok B. Sebelum dilaksanakan peneliti dan kolaborator mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk penelitian. Media yang digunakan untuk kegiatan bermain *decoupage* adalah papan kayu yang telah dipotong persegiempat berukuran sedang untuk anak.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan doa, kemudian guru melakukan apresiasi tentang tema pembelajaran hari ini. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi sesuai tema, menghafal surah pendek dan bertanya jawab tentang pekerjaan polisi.

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak yaitu mengecat papan kayu, lalu meniru tulisan polisi dan mewarnai gambar polisi.

Kegiatan mengecat papan kayu dilakukan secara klasikal. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah mengecat papan kayu. Setelah selesai anak dipersilakan menyimpan hasil karyanya. Kemudian pemberian tugas meniru tulisan polisi, lalu mewarnai gambar polisi pada lembar kerja anak. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan, baca doa selesai belajar, salam lalu pulang.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB. Sebelum dimulai pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain seni *decoupage*, seperti kertas tisu *decoupage* dan gunting untuk menggunting kertas tisu *decoupage*.

Kegiatan awal dimulai dengan membebri salam, membaca doa mau belajar. Peneliti membimbing anak menghafal surah pendek, mempersilakan anak untuk berbagi cerita dengan teman – temannya dan dilanjutkan dengan pembelajaran yang lainnya. Peneliti menerangkan apersepsi tentang tema, sub tema dan sub-sub tema hari ini yaitu dokter.

Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunting gambar alat-alat dalam dunia medis. Peneliti dan kolaborator membagikan kertas tisu *decoupage*. Selama kegiatan menggunting berlangsung

peneliti dan kolaborator membimbing serta memotivasi anak dalam menggunting gambar. Kemudian anak dipersilakan makan lalu bermain bebas/istirahat.

Pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi dan tanya jawab tentang kegiatan hari ini, dilanjutkan dengan membaca doa selesai belajar, salam dan pulang.

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB. Sebelum dimulai pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang digunakan untuk kegiatan bermain *decoupage*.

Pada awal pembelajaran kolaborator dan peneliti mengajak anak untuk berbaris di depan kelas kemudian mengajak anak latihan menghafal surah pendek, setelah itu anak diajak masuk kelas. Anak dikondisikan untuk duduk dikelompoknya masing-masing. Peneliti menanyakan kabar anak, lalu salam, membaca doa mau belajar. Lalu peneliti menerangkan tentang tema, sub tema dan sub-sub tema hari ini yaitu guru.

Kegiatan ini dimulai dengan belajar menebalkan huruf, kemudian dilanjutkan dengan menempel tisu *decoupage*. Peneliti dan kolaborator membagikan potongan kertas tisu *decoupage* yang sudah digunting kemaren, lalu menjelaskan tahapan-tahapan dalam mengelem dan menempel kertas tisu *decoupage*. Kemudian hasil karyanya disimpan untuk melanjutkan tahapan selanjutnya esok hari.

Kegiatan akhir dilakukan evaluasi, tanya jawab seputar kegiatan hari ini, mengingatkan kegiatan hari esok, kemudian bernyanyi lagu “pulang”, lalu berdoa selesai belajar, salam dan pulang.

Pertemuan IV dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB. Kegiatan awal dimulai dengan memberi salam, doa mau belajar lalu bernyanyi. Peneliti membimbing anak membaca iqra, lalu bermain tebak kata tentang pekerjaan pilot. Kemudian peneliti menerangkan tentang tema, sub tema, dan sub-sub tema hari ini yaitu pilot.

Kegiatan selanjutnya yaitu memvarnish papan kayu yang sudah ditempel tisu *decoupage*. Peneliti dan kolaborator membagi papan kayu yang sudah ditempel tisu *decoupage*, kuas varnish dan varnish. Selama kegiatan memvarnish peneliti dan kolaborator membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah memvarnish *decoupage*. Lalu selesai kegiatan tersebut, hasil karya anak disimpan terlebih dahulu. Sebelum mengerjakan tugas selanjutnya agar anak tidak jenuh maka anak diajak tepuk semangat, kemudian anak dipersilakan memilih mana dulu yang mau dikerjakan antara menebalkan tulisan pilot atau mewarnai gambar pesawat sesuai imajinasi anak.

Pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi dan bertanya jawab tentang kesulitan – kesulitan yang dialami anak saat melakukan kegiatan hari ini. Dilanjutkan dengan persiapan pulang, doa selesai belajar, bernyanyi gelang sipaku gelang, salam penutup, lalu pulang.

Pertemuan V dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Februari 2018 pukul 08.00 – 10.00 WIB. Sebelum dimulai pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang digunakan untuk kegiatan bermain seni *decoupage*, seperti: lem, kuas lem, varnish, kuas varnish, potongan kertas kokoru.

Awal pembelajaran peneliti dan kolaborator mengajak anak berbaris di depan kelas, lalu mengajak anak sholat dhuha berjamaah, setelah itu membaca iqra. Kemudian masuk kelas, anak dikondisikan agar duduk di kelompoknya, setelah itu baca doa mau belajar. Anak dipersilakan untuk istirahat selama 3 menit untuk ke toilet dan minum, kemudian dilanjutkan menerangkan materi pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan membagikan hasil karya seni *decoupage* yang sudah dilakukan oleh anak-anak didik. Kemudian peneliti membagikan alat dan bahan *decoupage* seperti: lem, kuas lem, varnish, kuas varnish, dan potongan kertas kokoru kepada anak didik. Selama kegiatan bermain seni *decoupage* berlangsung peneliti dan kolaborator membimbing dan memotivasi anak agar dapat menghias hasil karya seni *decoupage* lebih baik. Setelah ketiga kelompok

melakukan tiga kegiatan, maka anak dipersilakan untuk cuci tangan, mengambil bekal, membaca doa, makan bersama lalu bermain bebas di halaman sekolah.

Kegiatan akhir dilakukan evaluasi, tanya jawab seputar kegiatan hari ini yang sudah dikerjakan anak, mengingatkan kegiatan hari esok, pesan-pesan, doa, dan salam penutup, lalu pulang.

c. Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan pada Siklus II. Keberhasilan anak diukur dari setiap anak menunjukkan peningkatan pada kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* dengan papan kayu. Adapun hasil observasi pada Siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 14
Hasil Observasi Siklus II
Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage*

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih				Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi				Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>				Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	M. Raffa			P				P					P				P
2	Al Farizi		P				P				P						
3	Alif			P			P				P					P	
4	Al Anhar			P				P				P				P	
5	Fachri		P				P				P				P		
6	Taufik		P				P				P				P		
7	Zahiya			P				P				P			P		
8	Zahira			P				P				P			P		
9	Putri		P				P				P				P		
10	Isin	P						P		P					P		
11	Latisa			P					P			P				P	
12	Resky			P				P					P		P		
13	M. Faiz	P					P			P					P		
14	Afika			P				P				P			P		
15	Keyko			P				P				P			P		

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

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

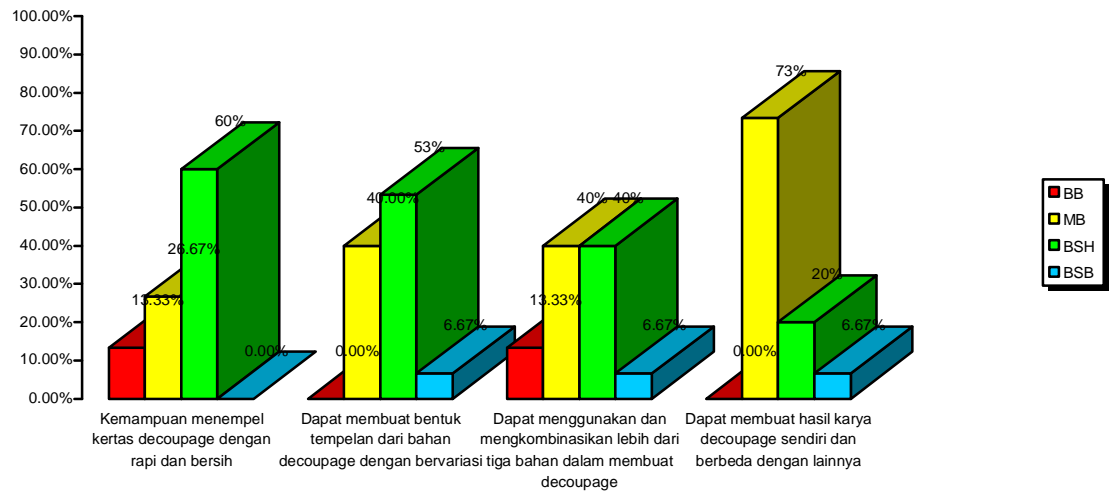
N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 15

Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus II

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	2	4	9	0	15
		13.33%	26.67%	60%	0%	100%
2	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	0	6	8	1	15
		0%	40%	53.33%	6.67%	100%
3	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	2	6	6	1	15
		13.33%	40%	40%	6.67%	100%
4	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	0	11	3	1	15
		0%	73.33%	20%	6.67%	100%

Grafik 3
Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus II



Tabel 16

Kondisi Siklus II Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage*

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	9	0	9
		60%	0%	60%
2	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	8	1	9
		53.33%	6.67%	60%
3	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	6	1	7
		40%	6.67%	46.67%
4	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	3	1	4
		20%	6.67%	26.67%
Rata – rata (X)				48.33%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kondisi pembelajaran Siklus II, kemampuan menempel kertas *decoupage* dengan rapi dan bersih sebanyak 9 anak atau 60%. Anak dapat membuat bentuk tempelan dari bahan *decoupage* dengan bervariasi sebanyak 9 anak atau 60%. Anak dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat *decoupage* sebanyak 7 anak atau 46.67%. Anak dapat membuat hasil karya *decoupage* sendiri dan berbeda dengan lainnya sebanyak 4 anak atau 26.67%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan dari 23.33% menjadi 48.33% dari 15 anak. Perolehan rata-rata persentase pada Siklus II belum dapat dikatakan berhasil karena hasil belum mencapai pada angka persentase keberhasilan yaitu 75% dari 15 anak yang kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage*. Untuk itu peneliti perlu melakukan penelitian kembali pada Siklus III.

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 II. Berdasarkan hasil pembahasan ditemukan beberapa kendala pada Siklus II, diantaranya adalah:

- 1) Anak mengalami kesulitan saat mengikuti tahapan – tahapan menggunting kertas tisu *decoupage*, ini disebabkan anak yang sudah terampil dan belum terampil tergabung dalam satu kelompok.
- 2) Agar anak lebih termotivasi, anak dipersilakan membuat dua potongan gambar pada kertas tisu *decoupage*, yang satu ditempelkan di media sedangkan yang satunya boleh dibawa pulang sehingga anak bangga menunjukkan hasil potongan kertas *decoupage* yang ia miliki dan anak bebas untuk menempelnya di mana saja. Dengan begitu, anak termotivasi untuk mengulang menggunting kertas tisu *decoupage* bentuk gambar lainnya.

Kemampuan kreativitas pada kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan melalui kegiatan bermain seni *decoupage* dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hipotesis tindakan pada Siklus II ini yaitu melalui kegiatan bermain *decoupage* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan. Pada Siklus II perolehan persentase kemampuan kreativitas belum mencapai target, maka peneliti perlu melakukan kembali pada Siklus III. Pada Siklus III, setelah anak selesai bermain seni *decoupage* dan pekerjaan lainnya anak dipersilakan untuk mengulang kembali tahapan-tahapan dalam bermain seni *decoupage* yang telah dipelajari, dan anak menghias bebas pada media yang telah disediakan oleh guru. Setelah itu semua hasil seni *decoupage* anak boleh dibawa pulang. Dengan mengulang kembali bermain seni *decoupage* akan meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B.

4. Deskripsi Penelitian Siklus III

a. Merevisi Perencanaan

Berpijak pada refleksi Siklus II, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, diharapkan pada Siklus III dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas kelompok B. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada Siklus III. Langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Peneliti dan kolaborator menyusun kelompok anak berdasarkan kemampuan anak dalam bermain seni *decoupage*, sehingga anak lebih konsentrasi dalam mengikuti tahapan-tahapan dalam bermain seni *decoupage* yang diarahkan guru.
- 2) Peneliti dan kolaborator menyiapkan potongan gambar dari berbagai jenis kertas, dengan demikian anak lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain seni *decoupage*.

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

- 1) Membuat Rencana Kegiatan untuk Siklus III
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melaksanakan penelitian. Media yang digunakan dalam bermain seni *decoupage* menggunakan piring plastik.
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi.
- 4) Mempersiapkan media yang diperlukan untuk penelitian. Media yang disiapkan berupa potongan gambar dari kertas tisu *decoupage* dan dari kertas gambar, lem, kuas lem, varnish, kuas varnish.
- 5) Peneliti dan kolaborator membuat skenario perbaikan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai hasil refleksi kegiatan Siklus III.

Skenario perbaikan Siklus III

- 1) Tujuan Perbaikan: Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan
- 2) Siklus ke : III
- 3) Hari/Tanggal : Senin – Sabtu/12 – 17 Februari 2018

b. Pelaksanaan

Tema pembelajaran yang dipakai pada Siklus III adalah tema binatang ciptaan Allah, sub tema binatang peliharaan. Hasil penelitian dalam Siklus ini diperoleh melalui tahap observasi, pengisian lembar *checklist*, dan pendokumentasian.

Penemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 12 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB di kelompok B. Sebelum dilaksanakan peneliti dan kolaborator mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk penelitian. Media yang digunakan untuk kegiatan bermain *decoupage* adalah piring plastik. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa. Kolaborator kemudian melakukan apersepsi tentang tema, yang akan disampaikan. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak bernyanyi, kemudian dilanjutkan dengan menghafal surah pendek, dan pembelajaran lainnya.

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan kegiatan hari ini, yaitu kelompok sayap burung kakatua kegiatan pertamanya adalah menarik garis untuk melengkapi gambar, kelompok jengger burung kakatua kegiatannya adalah melingkari gambar kepala burung kakatua, dan kelompok bulu buurng kakatua kegiatannya adalah menggunting kertas tisu *decoupage*. Setelah masing-masing kelompok sudah menyelesaikan kegiatannya maka melakukan kegiatan selanjutnya, sehingga semua kelompok melakukan kegiatan yang ditentukan hari ini. Setelah itu anak dipersilakan cuci tangan, berdoa, makan bersama dan istirahat di luar kelas. Pada kegiatan akhir peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi dan tanya jawab tentang kegiatan hari ini yang sudah dikerjakan oleh anak, kemudian anak berdoa selesai belajar, salam dan pulang.

Penemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB di kelompok B. Sebelum dilaksanakan peneliti dan kolaborator mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk penelitian. Media yang digunakan untuk kegiatan bermain *decoupage* adalah kertas tisu *decoupage*.

Kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi kemudian anak mempraktekkan cara ayam berkokok. Anak diminta menyebutkan macam-macam binatang peliharaan yang dikenal anak.

Kegiatan inti hari ini yaitu menggunting kertas gambar, kelompok ceker ayam kolase kulit telur gambar kaki ayam, kelompok telur ayam mnegurut gambar telur ayam dari kecil ke besar. Sebelum masing – masing kelompok

melakukan kegiatan pertama yaitu menggunting kertas gambar, maka peneliti menjelaskan terlebih dahulu tugas untuk kelompok lain yaitu kolase kulit telur gambar kaki ayam, dan anak disuruh bersama-sama menyebutkan huruf demi huruf yang ditulis guru di papan tulis lalu membacanya, kemudian peneliti menerangkan dan mencontohkan cara mengurutkan gambar telur ayam dari kecil ke besar. Peneliti memotivasi dan membimbing kelompok yang menggunting kertas gambar sedangkan kolaborator memotivasi dan membimbing kelompok lain. Pada kegiatan akhir peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi dan tanya jawab tentang kegiatan hari ini yang sudah dikerjakan anak. Kemudian bernyanyi, berdoa selesai belajar, berdoa naik kendaraan, salam dan pulang.

Penemuan III dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB di kelompok B. Sebelum dilaksanakan peneliti dan kolaborator mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk kegiatan hari ini seperti lem, kuas lem, piring plastik, dan potongan – potongan kertas gambar dan kertas tisu *decoupage*.

Peneliti dan kolaborator mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengajak anak-anak berbaris di depan kelas dan masuk ke kelas. Anak dikondisikan untuk duduk tertib di kelompoknya masing-masing. Peneliti menanyakan kabar anak, apersepsi kemudian mengucapkan salam, membaca doa mau belajar, bernyanyi, menghafal surat Al Asr. Peneliti mengapersepsi tentang tema, sub tema dan subsub tema hari ini yaitu semut. Anak mengikuti jalannya pembelajaran dengan aktif.

Kegiatan inti dimulai dengan peneliti mengapersepsi tentang kegiatan hari ini yaitu kelompok kelinci putih terlebih dahulu melakukan kegiatan menempel tisu *decoupage* dan kertas gambar, kemudian peneliti memberi penjelasan kepada kelompok kelinci coklat tentang cara menghitung jumlah gambar telinga kelinci yang berwarna coklat, dan kelompok kelinci hitam yaitu kegiatannya fingerpainting gambar jejak telapak kaki kelinci.

Peneliti membagikan potongan kertas gambar dan potongan kertas *decoupage*, piring plastik, lem, kuas lem, varnish, kuas varnish kepada anak. Peneliti memotivasi dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung. Setelah ketiga kelompok melakukan tiga kegiatan, maka anak dipersilakan untuk cuci tangan, mengambil bekal, membaca doa, makan bersama lalu bermain bebas di halaman sekolah.

Kegiatan akhir peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan anak hari ini, memberi pesan-pesan, mengucapkan doa selesai belajar, salam dan pulang.

Penemuan IV dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Februari 2018 pukul 08.00 – 12.00 WIB di kelompok B. Sebelum dimulai pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk kegiatan hari ini. Anak diajak untuk baris di depan kelas dan duduk di kelompok yang telah ditentukan.

Kegiatan awal dimulai dengan mengucap salam, berdoa, bernyanyi. Anak diminta menyebutkan macam-macam bagian tubuh yang ada pada ikan mas.

Kegiatan inti hari ini yaitu memvarnish potongan kertas yang sudah ditempel di piring plastik, menulis tulisan akuarium, dan kolase kertas origami gambar ikan mas. Sebelum kelompok pertama melakukan kegiatan memvarnish, maka peneliti menjelaskan terlebih dahulu tugas untuk kelompok lain yaitu memberi contoh tulisan “Akuarium”, anak disuruh bersama-sama menyebutkan huruf demi huruf yang ditulis guru di papan tulis lalu membacanya, kemudian peneliti menerangkan cara kolase gambar ikan mas.

Pada kegiatan akhir peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi dan tanya jawab tentang kegiatan hari ini yang sudah dikerjakan anak. Kemudian bernyanyi, berdoa selesai belajar, berdoa naik kendaraan, salam dan pulang.

Penemuan V dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Februari 2018 pukul 08.00 – 10.00 WIB di kelompok B. sebelum dimulai kegiatan pembelajaran peneliti

mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk hari ini seperti lem, kuas lem, varnish, kuas varnish.

Peneliti dan kolaborator mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengajak anak-anak untuk berbaris di depan kelas. Anak dikondisikan untuk duduk tertib di kelompoknya masing-masing. Peneliti menanyakan kabar anak, kemudian mengucapkan salam, membaca doa mau belajar, bernyanyi “tebak hewan”. Peneliti mengapersepsi tentang tema, subtema, subsub tema hari ini yaitu bebek. Anak mengikuti jalannya pembelajaran dengan aktif.

Kegiatan inti dimulai dengan peneliti mengapersepsi tentang kegiatan hari ini yaitu kelompok pertama terlebih dahulu melakukan kegiatan menghias kembali hasil karya yang sudah dibuatnya, kemudian peneliti memberi penjelasan dan contoh tentang mewarnai gambar bebek, dan memberi contoh tulisan “ini bebek saya”

Peneliti membagikan hasil *decoupage* yang sudah ditempel kepada anak. Peneliti memotivasi dan membimbing anak dalam kegiatan. Setiap kelompok melakukan kegiatan secara bergantian. Setelah ketiga kelompok melakukan tiga kegiatan, maka anak dipersilakan untuk mengambil bekal, membaca doa, makan bersama lalu bermain bebas di halaman sekolah.

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada Siklus III. Keberhasilan anak diukur dari setiap anak yang menunjukkan peningkatan pada kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain seni *decoupage* dengan piring plastik. Adapun hasil observasi pada Siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 17
Hasil Observasi Siklus III
Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage*

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															
		Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih				Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi				Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>				Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	M. Raffa			P				P				P				P	
2	Al Farizi			P				P				P			P		
3	Alif			P				P				P			P		
4	Al Anhar			P				P				P			P		
5	Fachri			P				P				P			P		
6	Taufik			P			P					P			P		
7	Zahiya				P			P				P			P		
8	Zahira				P			P				P			P		
9	Putri			P				P				P			P		
10	Isin			P			P					P			P		
11	Latisa				P				P				P			P	
12	Resky				P			P					P			P	
13	M. Faiz		P					P				P			P		
14	Afika				P			P					P			P	
15	Keyko				P			P					P			P	

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

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

Keterangan :

P = Angka persentase

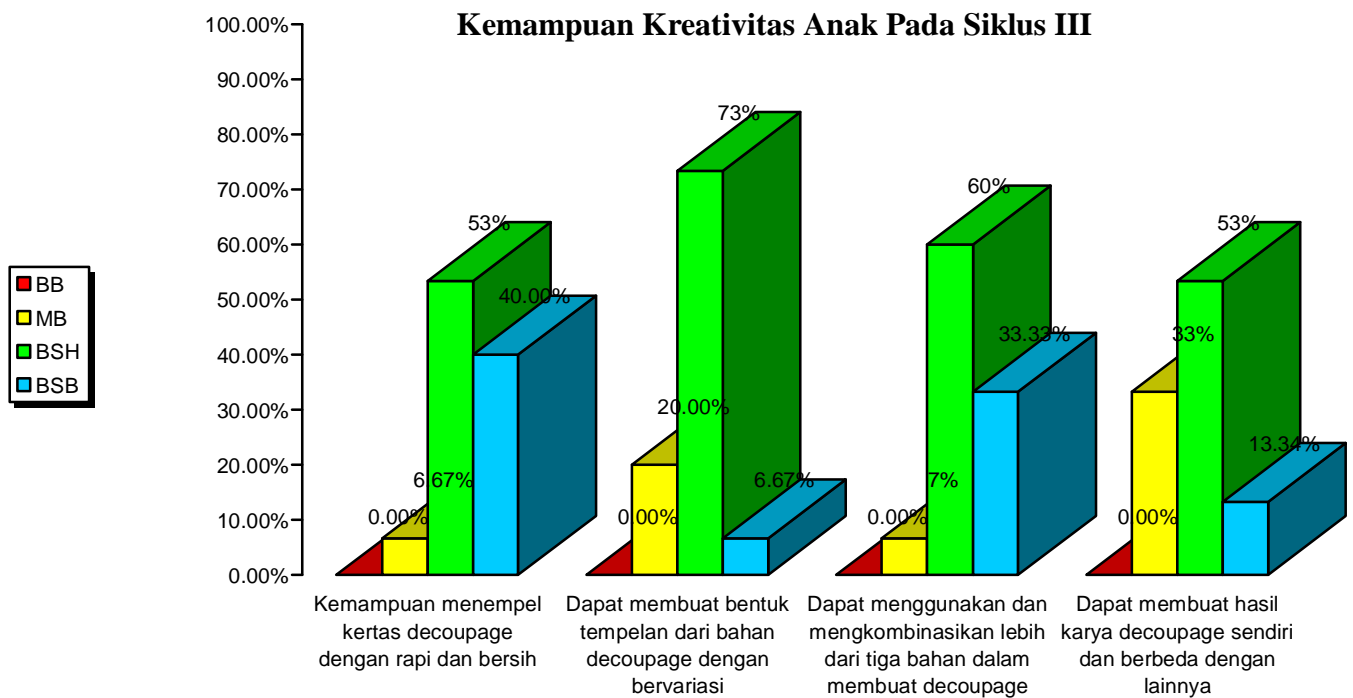
F = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 18
Kondisi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Siklus III

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		1	2	3	4	%
1	Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	0	1	8	6	15
		0%	6.67%	53.33%	40%	100%
2	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	0	3	11	1	15
		0%	20%	73.33%	6.67%	100%
3	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	0	1	9	5	15
		0%	6.67%	60%	33.33%	100%
4	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	0	5	8	2	15
		0%	33.33%	53.33%	13.34%	100%

Grafik 4



Tabel 19

Kondisi Siklus III Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage*

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	8	6	14
		53.33%	40%	93.33%
2	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	11	1	12
		73.33%	6.67%	80%
3	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	9	5	14
		60%	33.33%	93.33%
4	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	8	2	10
		53.33%	13.34%	66.67%
Rata – rata (X)				83.33%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kondisi pembelajaran Siklus III, kemampuan menempel kertas *decoupage* dengan rapi dan bersih sebanyak 14 anak atau 93.33%. Anak dapat membuat bentuk tempelan dari bahan *decoupage* dengan bervariasi sebanyak 12 anak atau 80%. Anak dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat *decoupage* sebanyak 14 anak atau 93.33%. Anak dapat membuat hasil karya *decoupage* sendiri dan berbeda dengan lainnya sebanyak 10 anak atau 66.67%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan dari 48.33% menjadi 83.33% dari 15 anak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas 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 bermain seni *decoupage*.

d. Refleksi

Refleksi pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama Siklus III. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan bermain seni *decoupage* pada kelompok B mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Perbaikan yang dilakukan Siklus III sangat mempengaruhi perubahan kemampuan bermain seni *decoupage* pada anak kelompok B, dengan menambahkan perlakuan yaitu memberi kesempatan pada anak untuk mengulang menghias kembali bermain *decoupage* yang sudah dibuat anak, agar anak memiliki keterampilan sendiri dalam menciptakan suatu hasil karya.

Hasil observasi pada Siklus III menunjukkan peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain seni *decoupage* pada anak kelompok B telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 75\%$

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada Siklus I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* pada anak kelompok B yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berikut adalah

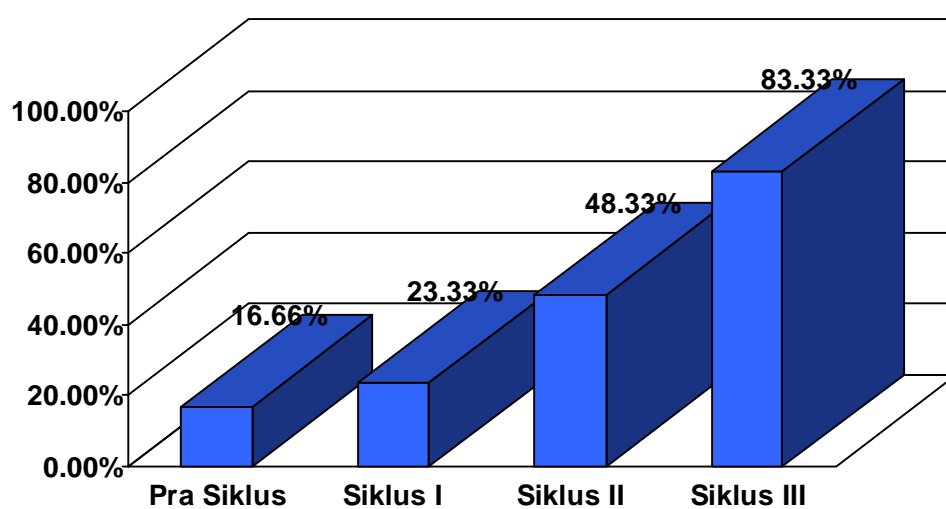
hasil penelitian kemampuan kreativitas melalui bermain seni *decoupage* anak di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 20
Hasil Rata-rata Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Pada
Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	13.33%	26.67%	60%	93.33%
2	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	13.33%	20%	60%	80%
3	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	20%	26.67%	46.67%	93.33%
4	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	20%	20%	26.67%	66.67%
Rata – rata (X)		16.66%	23.33%	48.33%	83.33%

Grafik 5

Rata-rata Kemampuan Kreativitas Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III



Berdasarkan data yang disajikan melalui grafik, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada Siklus III yaitu kemampuan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan bermain seni *decoupage* di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan yaitu mencapai $\geq 75\%$, dimana kriteria Kreativitas anak Berkembang Sesuai Harapan mencapai 83.33%. penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%

Tindakan pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain seni *decoupage*. *Decoupage* adalah suatu bentuk karya seni/kerajinan yang terbuat dari bahan kertas tisu, yang bertujuan untuk menghasilkan beraneka ragam bentuk hiasan dan kreasi lainnya. Selama penelitian berlangsung, anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan bermain seni *decoupage*. Bagi usia anak taman kanak – kanak kegiatan bermain seni *decoupage* merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain seni *decoupage* dapat mengembangkan kompetensi piker, imajinasi, dan rasa seni.

Kemampuan kreativitas kelompok B mengalami peningkatan karena diberi stimulus berupa kegiatan bermain *decoupage* dengan berbagai media dan anak langsung mempraktekannya sehingga menjadi suatu hasil karya. Anak akan cepat mengalami peningkatan kemampuannya jika dalam proses pembelajaran anak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan bermain seni *decoupage* terbukti mampu meningkatkan kemampuan kreativitas 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 bermain seni *decoupage* dalam kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan kreativitas anak kelompok B mengalami peningkatan. Begitu pula berdasarkan behavioristik dalam penelitian ini bahwa pemberian stimulus berupa kegiatan bermain seni *decoupage* yang muncul yaitu

meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada kelompok B di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan melalui kegiatan bermain seni *decoupage* dilaksanakan dengan menggunakan alat dan bahan, pengaturan, dan penataan ruangan yang direncanakan dengan baik sehingga menghasilkan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak terlihat dari hasil karya anak selama proses kegiatan perbaikan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, meningkatkan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* pada Siklus I sebesar 22.33%, pada Siklus II meningkat sebesar 48.33%, pada Siklus III makin meningkat sebesar 83.33%, maka dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kreativitas anak melalui bermain seni *decoupage* dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan.

B. SARAN

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

1. Guru kelas di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang ada disekitar lingkungan.
2. Guru kelas di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran bermain seni *decoupage* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak yang lebih kompleks.
3. Kepada kepala sekolah TK Sinar Mutiara Helvetia Medan hendaknya memberi kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan yang erat kaitannya dengan meningkatkan kemampuan kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arini, Dina. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Melipat Kertas Koran*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Aqik, Zainal dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas TK/RA, SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- B.E.F. Montotalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dahlan, Tina. 2011. *Games Sains Kreatif & Menyenangkan untuk Meningkatkan Potensi dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Kencana
- Devi, Puspita, Fratnya. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Fakhriyani, Vidya, Diana. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, dalam Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains
- Hardiana, Iva. 2016. *55 Kreasi Decoupage dalam Berbagai Media*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Pratisti, Dinar, Wiwin. 2008. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Bogor: Indeks
- Pekerti Widia, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Seni*. Banten: Universitas Terbuka
- Prawira, Ganda, Nanang. 2017. *Seni Rupa dan Kriya*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Sit, Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Syafaruddin, dkk. 2011. *Pendidikan Pra Sekolah Perspektif Pendidikan Islam dan Umum*. Medan: Perdana Publishing
- Tjandra, Hendraidjat. 2016. *Berkreasi Berbagai Teknik Decoupage*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

- Traniredja, Tukiran, Pujiati, Irma. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta:PT. Raja Grafindo
- Utami, Uning, Sri. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Seni Membentuk Bebas Terarah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Kencana
- Zaini, Ahmad. 2015. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. Jurusan Tarbiyah: STAIN Kudus

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA DIRI

Nama : Izzatul Mardhiah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Medan/31 Juli 1996
Anak ke : 8 dari 8 Bersaudara
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat Lengkap : Jln Rumah Potong Hewan Pasar 1 Lingkungan VII Mabar
Telepon/Hp : 0852-7004-9224
Email : izzatulmardhiay@gmail.com



DATA ORANG TUA

Nama Ayah : H. Abdul Wahab
Nama Ibu : Hj. Nursimah

DATA PENDIDIKAN

Tahun 2001 – 2007 : SD Swasta Bahagia Medan
Tahun 2007 – 2010 : SMP Swasta Pertiwi Medan
Tahun 2010 – 2013 : SMA Swasta Dharmawangsa Medan
Tahun 2014 – 2018 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



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

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

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

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

Unggul Anak & Bangsa
Dikembangkan melalui keagamaan, keilmuan, dan tanggapnya



Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada : Yth Dekan FAI UMSU
Di
Tempat

Medan, November 2017

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Izzatul Mardhiah
Npm : 1401240026
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Mengajukan Judul sebagai berikut :



No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Melalui Kegiatan Konstruktivistik dengan Media <i>Uno Stacko</i> di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan	X		
2	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif dengan Media <i>Knowledge Classification Box</i> di TK Sinar Mutiara Helvetia Medan	X		
3	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni <i>Decoupage</i> di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan	<i>me</i>	Juli Mardhiah	

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

Izzatul

Izzatul Mardhiah



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

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

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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

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

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

Nama Mahasiswa : Izzatul Mardhiah
NPM : 1401240026
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20/11-2017	Perbaiki dr BAB I & d daftar pustaka		
28/11-2017	Perbaiki indikator, tambahkan teori, perbaiki daftar pustaka		
11/12-2017	ACC Seminar		

Medan,

2017

Diketahui/Disetujui
Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Pembimbing Proposal

Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA



Bila mengambil surat ini agar disebutkan
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

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

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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang diselenggarakan pada Hari : Kamis, 11 Januari 2018 dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Izzatul Mardhiah
Npm : 1401240026
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni Decoupage di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 11 Januari 2018

Tim Seminar

Ketua


Widya Masitah, M.Psi

Sekretaris


Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

Pembimbing


(Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA)

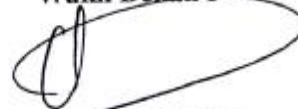
Pembahas


(Mawaddah Nasution, M.Psi)

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan

Wakil Dekan I



Zailani, S.PdI, MA



Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Bina manusia, kembangkan peradaban, keadilan dan kesejahteraan

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS AGAMA ISLAM

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
Website : www.umhsu.ac.id Email : rektor@umhsu.ac.id



BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pada hari Kamis/ 11 Januari 2018 telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Izzatul Mardhiah
Npm : 1401240026
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni Decoupage di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	-
Bab I	-
Bab II	- tambahkan kemampuan decoupage sub bab, tambahkan foto
Bab III	- buat tabel jadwal pelaksanaan penelitian.
Lainnya	-
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 11 Januari 2018

Tim Seminar

Ketua

Widya Masitah, M.Psi

Sekretaris

Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

Pembimbing

(Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA)

Pembahas

(Mawaddah Nasution, M.Psi)



Unggul Cerdas of Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
Website : www.umsu.ac.id Email : rektor@umsu.ac.id

Nomor : /4 /II.3/UMSU-01/F/2018 Medan, 05 Djumadil Awal 1439 H
Lamp : - 22 Januari 2018 M
Hal : *Mohon Izin Riset*

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ka. TK Sinar Mutiara Helvetia Medan
di, -
Tempat.

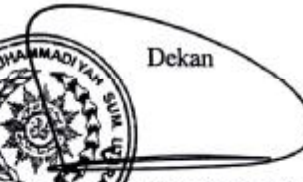
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan Skripsi Mahasiswa guna memperoleh Gelar Sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada Mahasiswa/i kami yang mengadakan Penelitian/Riset dan Pengumpulan Data dengan :

Nama : Izzatul Mardhiah
NPM : 1401240026
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni Decoupage di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan"**

Demikianlah hal ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Dekan

Dekan
D. Muhammad Qorib, MA



TAMAN KANAK - KANAK
SINAR MUTIARA
TK / TKA / TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN

Jemberat II, Kapten Sumarsono, Karya II, Helvetia Kec. Sunggal, Kab. P. Pos 20124, HP: 08136147183

Nomor : 01 /TK-SM/II/2018
Lamp : -
Hal : **Penerimaan Riset (PTK)**

Kepada Yth : **Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Di Tempat

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan Skripsi Mahasiswa guna memperoleh Gelar Sarjana SI di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, kami menerima mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini mengadakan riset (PTK) di TK. Sinar Mutiara terhitung mulai tanggal 29 Januari – 17 Februari 2018

Nama : Izzatul Mardhiah
NPM : 1401240026
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Jurusan : PIAUD
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK. Sinar Mutiara Helvetia Medan.**

Demikianlah surat penerimaan riset mahasiswa ini kami sampaikan

Helvetia, 29 Januari 2018

Ka. TK. Sinar Mutiara


Chairany, S.Pd. AUD



LAMPIRAN KEGIATAN PRA SIKLUS



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PRA SIKLUS

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Januari/Minggu ke 3/Jumat, 26 Januari 2018

Tema/Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Buah

Sub-Sub Tema : Macam – macam Tanaman Buah (Nanas)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 2.11, 3.1 – 4.1, 3.6 – 4.6, 3.3 – 4.3, 3.8 – 4.8,
3.10 – 4.10, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Fatihah
- Mengetahui buah nanas adalah ciptaan Allah
- Bernyanyi lagu “Buah”
- Menghitung jumlah gambar buah nanas
- Finger painting gambar buah nanas
- Menempel tisu *decoupage*

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Tisu *decoupage*
- Lem

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Fatihah
- Diskusi tentang ciri – ciri nanas
- Menyanyikan lagu “Buah”

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Anak mengamati buah nanas
- **Anak Menanya:**
Tentang rasa buah nanas
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak menghitung jumlah gambar buah nanas, finger painting gambar buah nanas, menempel tisu decoupage
- **Anak Menalar:**
Anak dapat menghitung jumlah gambar buah nanas, finger painting gambar buah nanas, menempel tisu decoupage
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menghitung jumlah gambar buah nanas
Kelompok 2: Hasil finger painting gambar buah nanas
Kelompok 3: Hasil menempel tisu decoupage

E. Istirahat

- Makan
- Bermain

F. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

DAFTAR HADIR SISWA PADA PRA SIKLUS

No	Nama Siswa	Hari				
		1	2	3	4	5
1	Raffa Al Farizi	P	P	P	P	P
2	Muhammad Alif	P	P	P	P	P
3	Al Anhar	P	P	P	P	P
4	Fachri Anjarian	P	P	P	P	P
5	Taufik Ryanto	P	P	P	P	P
6	Zahiya	P	P	P	P	P
7	Zahira	P	P	P	P	P
8	Putri Nabila	P	P	P	P	P
9	Isin	P	P	P	P	P
10	Latisa Wulandari	P	P	P	P	P
11	Resky	P	P	P	P	P
12	Muhammad Faiz	P	P	P	P	P
13	Halilah Syafiqah	P	P	P	P	P
14	Keyko Orlanda	P	P	P	P	P
15	Raffa Al Farizi	P	P	P	P	P

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Indikator			
		Kemampuan mempunyai ide gambar dan ide dalam pemilihan warna	Dapat membuat gambar dengan bervariasi	Dapat mencampurkan warna dan memodifikasi gambar	Dapat <i>finger painting</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya
1	Muhammad Raffa	2	1	2	2
2	Al Farizi	1	1	1	1
3	Muhammad Alif	1	1	1	2
4	Al Anhar	2	1	1	1
5	Fachri	1	1	1	2
6	Taufik	1	1	1	1
7	Zahiya	1	2	2	1
8	Zahira	1	2	2	1
9	Putri	1	3	1	1
10	Isin	1	1	1	1
11	Latisa	3	2	2	1
12	Resky	3	3	2	2
13	M. Faiz	1	1	1	1
14	Afika	2	2	1	2
15	Keyko	2	1	1	1

Keterangan:

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Bekembang Sangat Baik)

Peneliti

Izzatul Mardhiah

LAMPIRAN KEGIATAN SIKLUS I



SKENARIO PERBAIKAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Tujuan Perbaikan: Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Siklus : I

Hari/Tanggal :Senin, 29 Januari 2018

Hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Kegiatan mengikuti tahapan-tahapan dalam bermain seni decoupage melalui media cangkir plastik.
2. Pengelolaan kelas, anak-anak dibagi dalam 3 kelompok dengan ketentuan masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak.

Langkah-langkah perbaikan:

Kegiatan Pengembangan

1. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru membagi anak dalam 3 kelompok.
3. Guru memberi contoh tahapan-tahapan dalam bermain seni decoupage melalui media cangkir plastik.
4. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya masing-masing.
5. Guru memberi umpan balik dan penguatan atas pekerjaan anak.

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

Nama Sekolah : TK Sinar Mutiara

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
1	Senin, 29 Januari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban (Sapi)
2	Selasa, 30 Januari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban (Domba)
3	Rabu, 31 Januari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban (Unta)
4	Kamis, 1 Februari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban (Kambing)
5	Jumat, 2 Februari 2018	08.00 – 10.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban (Kerbau)

Medan, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

SIKLUS I

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/Januari/IV
 Tema : Binatang Ciptaan Allah
 Sub Tema : Binatang Qurban
 Kelompok : B

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1 2.11 3.1 – 4.1 3.6 – 4.6 3.3 – 4.3 3.8 – 4.8 3.10 – 4.10 3.12 – 4.12 3.15 – 4.15	1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya 2. Mengenal kegiatan beribadah sehari–hari 3. Melakukan kegiatan beribadah sehari–hari dengan tuntutan orang dewasa 4. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 5. Mengenal benda–benda disekitarnya 6. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan psikomotor 7. Mengenal lingkungan alam 8. Memahami bahasa reseptif 9. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif 10. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 11. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1. Mewarnai gambar sapi 2. Membaca surah Al – Kautsar 3. Menyanyikan lagu “kepala pundak” 4. Mengecat cangkir decoupage 5. Membaca surah Al–Ikhlas 6. Menulis huruf “d” 7. Menggunting tisu decoupage gambar binatang 8. Fingerpainting bentuk domba 9. Mewarnai gambar unta 10. Menghitung kaki unta dan menuliskan angka 11. Menempel tisu decoupage 12. Usap abur keluar pada gambar kandang kambing 13. Menggambar dengan teknik menjiplak gambar rumput binatang 14. Memvarnish cangkir dengan tisu decoupage 15. Mencari kejanggalan pada gambar tubuh kerbau 16. Menebalkan dan mewarnai kaligrafi 17. Menghias cangkir decoupage

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I HARI KE 1

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Januari/Minggu ke 4/Senin, 29 Januari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban

Sub-Sub Tema : Bagian – bagian Tubuh Binatang (Sapi)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 2.11, 3.1 – 4.1, 3.6 – 4.6, 3.3 – 4.3, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Kautsar
- Menyanyikan lagu “kepala pundak”
- Anak mengetahui bagian-bagian tubuh binatang sapi
- Anak mewarnai gambar sapi
- Anak mengecat cangkir decoupage
- Anak menebalkan dan melengkapi nama-nama bagian tubuh sapi

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah syahadat
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Cat decoupage
- Kuas cat
- Cangkir

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Kautsar
- Diskusi tentang bagian – bagian tubuh binatang qurban
- Menyanyikan lagu “kepala pundak”

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Anak mengamati gambar hewan sapi
- **Anak Menanya:**
Bagian – bagian tubuh hewan qurban
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak menebalkan dan melengkapi bagian tubuh binatang qurban, Mewarnai gambar sapi, Menghias cangkir dari cat decoupage
- **Anak Menalar:**
Anak dapat menebalkan dan melengkapi bagian tubuh binatang qurban, Mewarnai gambar sapi, Menghias cangkir dari cat decoupage
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menebalkan dan melengkapi bagian tubuh binatang qurban
Kelompok 2: Hasil mewarnai gambar sapi
Kelompok 3: Hasil menghias cangkir dari cat decoupage

E. Istirahat

- Makan
- Bermain

F. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I HARI KE 2

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Januari/Minggu ke 4/Selasa, 30 Januari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban

Sub-Sub Tema : Makanan Binatang Qurban (Domba)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Ikhlas
- Anak mengetahui makanan domba
- Anak menulis huruf “d”
- Anak menggunting tisu decoupage gambar domba
- Finger painting bentuk domba

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Subhanallah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Kertas
- Gunting
- Cat Fingerpainting
- Tisu Decoupage

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Ikhlas
- Diskusi tentang makanan domba
- Menyanyikan lagu “kepala pundak”
- Mempraktekkan suara domba

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Guru menggambar rumput
- **Anak Menanya:**
Warna rumput
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak Anak menulis huruf d, menggunting tisu decoupage, fingerpainting gambar domba
- **Anak Menalar:**
Anak dapat menulis huruf d, menggunting tisu decoupage, fingerpainting gambar domba
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menulis huruf d
Kelompok 2: Hasil menggunting tisu decoupage
Kelompok 3: Hasil fingerpainting gambar domba

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I HARI KE 3

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Januari/Minggu ke 4/Rabu, 31 Januari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban

Sub-Sub Tema : Manfaat (Unta)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Iklas
- Anak mengetahui tentang manfaat binatang qurban
- Anak mewarnai gambar unta
- Anak menghitung kaki unta dan menuliskan angka
- Anak mengelem dan menempel tisu decoupage
- Benyanyi “potong hewan qurban”

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Lem Decoupage
- Kuas Lem
- Cangkir

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Benyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Iklas
- Diskusi tentang manfaat berqurban
- Benyanyi “potong hewan qurban”

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar unta
- **Anak Menanya:**
Ciri – ciri unta
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak mewarnai gambar unta, mengelem dan menempel tisu decoupage, menghitung gambar unta
- **Anak Menalar:**
Anak dapat mewarnai gambar unta, mengelem dan menempel tisu decoupage, menghitung gambar kaki unta dan menuliskan angka
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil mewarnai gambar unta
Kelompok 2: Hasil mengelem dan menempel tisu decoupage.
Kelompok 3: Hasil jumlah dan angka gambar kaki unta

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bernyanyi lagu “pulang”
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I HARI KE 4

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 4/Kamis, 1 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Qurban

Sub-Sub Tema : Manfaat Bintang Qurban (Kambing)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Kautsar
- Bernyanyi tepuk 10 jari
- Anak mengetahui manfaat binatang qurban ciptaan Allah
- Anak mengerjakan usap abur keluar pada gambar kandang kambing
- Anak menggambar dengan teknik menjiplak gambar rumput
- Anak memvarnish cangkir yang sudah ditempel tisu decoupage

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Varnish Decoupage
- Kuas Varnish
- Cangkir

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi tepuk 10 jari
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Kautsar
- Diskusi tentang kambing

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar kambing
- **Anak Menanya:**
Manfaat kambing sebagai binatang qurban
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anap usap abur keluar gambar kandang kambing, memvarnish cangkir yang sudah ditempel tisu decoupage, menjiplak gambar rumput
- **Anak Menalar:**
Anak dapat melakukan usap abur keluar gambar kandang kambing, memvarnish cangkir yang sudah ditempel tisu decoupage, menjiplak gambar rumput
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil usap abur keluar pada gambar kandang kambing
Kelompok 2: Hasil mengelem dan menempel tisu decoupage.
Kelompok 3: Hasil menjiplak gambar rumput

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I HARI KE 5

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 4/Jumat, 2 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang qurban

Sub-Sub Tema : Manfaat binatang qurban (kerbau)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Kautsar
- Sholat dhuha berjamaah
- Mengetahui manfaat kerbau sebagai binatang qurban ciptaan Allah
- Mencari kejanggalan pada gambar tubuh kerbau
- Menebalkan dan mewarnai kaligrafi
- Menghias kembali cangkir yang sudah ditempel tisu decoupage

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Varnish Decoupage
- Lem Decoupage
- Kuas Varnish
- Kuas Lem
- Cangkir

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Kautsar
- Diskusi tentang lembu binatang qurban

- Shalat dhuha berjamaah

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar kerbau
- **Anak Menanya:**
Ciri – ciri kerbau yang bisa menjadi binatang qurban
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Kerbau adalah binatang qurban ciptaan Allah, mengetahui kejanggalan pada gambar kerbau, menebalkan dan mewarnai kaligrafi, dapat menghias kembali cangkir decoupage
- **Anak Menalar:**
Anak dapat mengetahui kerbau adalah binatang qurban ciptaan Allah, mengetahui kejanggalan pada gambar kerbau, dapat menebalkan dan mewarnai kaligrafi, dapat menghias kembali cangkir decoupage
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil mencari kejanggalan gambar kerbau
Kelompok 2: Hasil menebalkan dan mewarnai kaligrafi
Kelompok 3: Hasil menghias kembali cangkir decoupage

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

DAFTAR HADIR SISWA PADA SIKLUS I

No	Nama Siswa	Hari				
		1	2	3	4	5
1	Muhammad Raffa	P	P	P	P	P
2	Al farizi	P	P	P	P	P
3	Alif	P	P	P	P	P
4	Al Anhar	P	P	P	P	P
5	Fachri	P	P	P	P	P
6	Taufik	P	P	P	P	P
7	Zahiya	P	P	P	P	P
8	Zahira	P	P	P	P	P
9	Putri	P	P	P	P	P
10	Isin	P	P	P	P	P
11	Latisa	P	P	P	P	P
12	Resky	P	P	P	P	P
13	M. Faiz	P	P	P	P	P
14	Afika	P	P	P	P	P
15	Keyko	P	P	P	P	P

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

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

NAMA	: IZZATUL MARDHIAH
NPM	: 1401240026
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: BINATANG CIPTAAN ALLAH
SUB TEMA	: BINATANG QURBAN
SIKLUS	: I
WAKTU	: 08.00 – 12.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 29 - 2 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"/>
C. 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"/>
D. Tampil SKH	
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, Januari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S,Pd.AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2 (APKG)

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

NAMA	: IZZATUL MARDHIAH
NPM	: 1401240026
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: BINATANG CIPTAAN ALLAH
SUB TEMA	: BINATANG QURBAN
SIKLUS	: II
WAKTU	: 08.00 – 12.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 29 - 2 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	2	3	4	5

1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
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"/>

	1	2	3	4	5
E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran					
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, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S,Pd.AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Indikator			
		Kemampuan mempunyai ide gambar dan ide dalam pemilihan warna	Dapat membuat gambar dengan bervariasi	Dapat mencampurkan warna dan memodifikasi gambar	Dapat <i>finger painting</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya
1	Muhammad Raffa	2	1	2	2
2	Al Farizi	1	1	1	1
3	Muhammad Alif	1	1	1	2
4	Al Anhar	2	1	1	1
5	Fachri	1	1	1	2
6	Taufik	1	1	1	1
7	Zahiya	1	2	2	1
8	Zahira	1	2	2	1
9	Putri	1	3	1	1
10	Isin	1	1	1	1
11	Latisa	3	2	2	1
12	Resky	3	3	2	2
13	M. Faiz	1	1	1	1
14	Afika	2	2	1	2
15	Keyko	2	1	1	1

Keterangan:

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Bekembang Sangat Baik)

Peneliti

Izzatul Mardhiah

HASIL PENILAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

No	Kegiatan yang diamati	Indikator	Nilai		
			KB	B	BS
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Pengaturan waktu • Pengaturan kelas • Menyiapkan alat penilaian • Menggunakan teknik/metode yang sesuai 	P P P P	P P P	
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan • Penampilan guru • Cara guru dalam memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Hasil karya anak • Penilaian yang dilakukan guru 	P P P P	P P	
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan kegiatan sesuai tema yang diajarkan • Mengakhiri aktifitas pembelajaran 		P P	

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

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 bermain seni decoupage sampai menjadi suatu hasil karyanya sendiri.

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 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-anak sudah mulai tekun dalam kegiatan bermain seni decoupage yang baru dikenalnya.

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 karakteristik dan kemampuan anak.

LAMPIRAN KEGIATAN SIKLUS II



SKENARIO PERBAIKAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Tujuan Perbaikan: Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Siklus : II

Hari/Tanggal :Senin, 5 Februari 2018

Hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Kegiatan pengembangan dalam bermain seni *decoupage* dilakukan dengan metode kelompok tidak lagi klasikal.
2. Pengelolaan kelas, anak-anak dibagi dalam 3 kelompok setiap kelompok diberi nama sesuai tema.

Langkah-langkah perbaikan:

Kegiatan Pengembangan

1. Guru membagi anak dalam 3 kelompok.
2. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan.
3. Guru duduk di kelompok anak yang sedang melakukan kegiatan bermain *decoupage*.
4. Guru mengulang kembali tahapan-tahapan dalam bermain seni *decoupage* melalui media papan kayu.
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya masing-masing.
6. Guru memberi umpan balik dan penguatan dan atas pekerjaan anak.

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

Nama Sekolah : TK Sinar Mutiara

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
1	Senin, 5 Februari 2018	08.00 – 12.00	Pekerjaan/Macam-macam Pekerjaan (Polisi)
2	Selasa, 6 Februari 2018	08.00 – 12.00	Pekerjaan/Macam-macam Pekerjaan (Dokter)
3	Rabu, 7 Februari 2018	08.00 – 12.00	Pekerjaan/Macam-macam Pekerjaan (Petani)
4	Kamis, 8 Februari 2018	08.00 – 12.00	Pekerjaan/Macam-macam Pekerjaan (Pilot)
5	Jumat, 9 Februari 2018	08.00 – 10.00	Pekerjaan/Macam-macam Pekerjaan (Satpam)

Medan, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

SIKLUS II

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/Februari/I
 Tema : Pekerjaan
 Sub Tema : Macam-Macam Pekerjaan
 Kelompok : B

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1 2.11 3.1 – 4.1 3.6 – 4.6 3.3 – 4.3 3.8 – 4.8 3.10 – 4.10 3.12 – 4.12 3.15 – 4.15	1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya 2. Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 3. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa 4. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 5. Mengetahui benda-benda disekitarnya 6. Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan psikomotor 7. Mengetahui lingkungan alam 8. Memahami bahasa reseptif 9. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif 10. Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni 11. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1. Membaca iqra 2. Shalat dhuha 3. Meniru tulisan 4. Mengecat papan kayu 5. Melingkari perbedaan gambar senjata polisi dan tentara 6. Bercerita tentang pengalaman pergi ke dokter 7. Membedakan nama dan fungsi gambar alat medis 8. Menebalkan tulisan ambulans 9. Menggantung tisu decoupage 10. Menyusun topi petani dari besar ke kecil 11. Maze petani mencari topinya 12. Menempel tisu decoupage 13. Memperagakan gerakan pesawat terbang 14. Menebalkan tulisan pilot 15. Mewarnai gambar pilot 16. Memvarnish tisu decoupage di papan kayu 17. Memperagakan satpam meniup peluit 18. Membuat bentuk topi satpam dari krayon 19. Menghias papan kayu decoupage

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II HARI KE 1

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 1/Senin, 5 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Macam-macam pekerjaan

Sub-Sub Tema : Polisi

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Anak dapat menunjukkan sikap sayang kepada orang tua
- Membaca Surah Al – Kautsar
- Menyanyikan lagu “pak polisi”
- Mengetahui nama dan fungsi atribut polisi
- Meniru tulisan “polisi”
- Mengecat papan kayu
- Melingkari perbedaan gambar senjata polisi dan tentara

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Cat Decoupage
- Kuas cat
- Papan Kayu

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Kautsar
- Diskusi tentang atribut polisi
- Menyanyikan lagu “pak polisi”

3. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**

Anak mengamati video polisi sedang mengatur lalu lintas

- **Anak Menanya:**

Nama – nama atribut polisi

- **Anak Mengumpulkan Informasi:**

- Anak mengecat papan kayu, meniru tulisan polisi,, Melingkari perbedaan gambar senjata polisi dan tentara

- **Anak Menalar:**

- Anak dapat mengecat papan kayu, meniru tulisan polisi,, Melingkari perbedaan gambar senjata polisi dan tentara

- **Anak Mengkomunikasikan:**

Kelompok 1: Hasil mengecat papan kayu

Kelompok 2: Hasil meniru tulisan polisi

- Kelompok 3: Melingkari perbedaan gambar senjata polisi dan tentara

2. Istirahat

- Makan
- Bermain

3. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II HARI KE 2

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 1/Selasa, 6 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Macam-macam pekerjaan

Sub-Sub Tema : Dokter

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Kautsar
- Anak terbiasa menjaga kebersihan lingkungan sekitar
- Bercerita tentang pengalaman ketika pergi ke dokter
- Mengelompokkan gambar yang berhubungan dengan dokter
- Menebalkan tulisan ambulans
- Menggunting tisu decoupage

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Gunting
- Tisu Decoupage

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Kautsar
- Diskusi tentang tugas dokter

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar alat – alat medis

- **Anak Menanya:**
Nama – nama alat medis
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak mengelompokkan gambar dokter, menebalkan tulisan ambulans, menggantung tisu decoupage
- **Anak Menalar:**
Anak dapat mengelompokkan gambar dokter, menebalkan tulisan ambulans, menggantung tisu decoupage
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil mengelompokkan gambar dokter
Kelompok 2: Hasil menebalkan tulisan ambulans
Kelompok 3: Hasil menggantung tisu decoupage

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II HARI KE 3

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 1/Rabu, 7 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Macam-macam pekerjaan

Sub-Sub Tema : Petani

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 1.2 – 2.2, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Anak dapat menunjukkan sikap sayang kepada petani
- Membaca Surah Al – Lahab
- Menyusun topi petani dari besar ke kecil
- Mencari jejak petani mencari topi petani
- Menempel tisu decoupage
- Bernyanyi lagu “Menanam jagung”

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Subhanallah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Lem
- Kuas Lem
- Tisu Decoupage
- Papan Kayu

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi lagu “Menanam jagung”
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Lahab
- Diskusi tentang petani

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Video tentang petani
- **Anak Menanya:**
Anak menanyakan tugas petani
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Menyusun topi petani dari besar ke kecil, Mencari jejak petani mencari topi petani, Menempel tisu decoupage
- **Anak Menalar:**
Anak dapat Menyusun topi petani dari besar ke kecil, Mencari jejak petani mencari topi petani, Menempel tisu decoupage
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menyusun topi petani dari besar ke kecil
Kelompok 2: Hasil mencari jejak petani mencari topi petani
Kelompok 3: Hasil menempel tisu decoupage

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Bernyanyi lagu “pulang”
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II HARI KE 4

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 1/Kamis, 8 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Macam-macam pekerjaan

Sub-Sub Tema : Pilot

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah An – Nas
- Mempraktekkan gerakan pesawat terbang
- Menebalkan tulisan pilot
- Mewarnai gambar pesawat
- Memvarnish tisu decoupage di papan kayu
- Bernyanyi lagu “gelang sipaku gelang”

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Subhanallah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Varnish
- Kuas Varnish
- Tisu Decoupage
- Papan Kayu

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah An – Nas
- Diskusi tentang pekerjaan pilot

4. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Video tentang pilot sedang mengendarai pesawat
- **Anak Menanya:**
Anak menanya “apakah ada pilot perempuan?”
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak menebalkan tulisan pilot, mewarnai gambar pesawat, memvarnish tisu decoupage di papan kayu
- **Anak Menalar:**
- Anak dapat menebalkan tulisan pilot, mewarnai gambar pesawat, memvarnish tisu decoupage di papan kayu
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menebalkan tulisan pilot
Kelompok 2: Hasil mewarnai gambar pesawat
Kelompok 3: Hasil memvarnish tisu decoupage di papan kayu

2. Istirahat

- Makan
- Bermain

3. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Bernyanyi lagu “gelang sipaku gelang”
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II HARI KE 5

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 1/Jumat, 9 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Macam-macam pekerjaan

Sub-Sub Tema : Satpam

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 2.11, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah An – Falaq
- Mempraktekkan membunyikan peluit satpam
- Membuat bentuk topi satpam dari krayon
- Menghias kembali seni decoupage: menempel kertas kokoru, mengelem, memvarnish
- Sholat dhuha berjamaah
- Membaca iqra

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah MasyaAllah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Krayon
- Lem
- Kuas lem
- Varnish
- Kuas Varnish
- Tisu Decoupage
- Kertas kokoru
- Papan Kayu

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah An – Falaq
- Diskusi tentang pekerjaan satpam

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
GambAr satpam
- **Anak Menanya:**
Tugas satpam
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Membuat bentuk topi satpam dari krayon, Menghias kembali seni decoupage: menempel kertas kokoru, mengelem, memvarnish
- **Anak Menalar:**
Anak dapat Membuat bentuk topi satpam dari krayon, Menghias kembali seni decoupage: menempel kertas kokoru, mengelem, memvarnish
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil Membuat bentuk topi satpam dari krayon
Kelompok 2: Hasil menempel kertas kokoru
Kelompok 3: Hasil mengelem, memvarnish

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Bernyanyi lagu “gelang sipaku gelang”
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

DAFTAR HADIR SISWA PADA SIKLUS II

No	Nama Siswa	Hari				
		1	2	3	4	5
1	Muhammad Raffa	P	P	P	P	P
2	Al farizi	P	P	P	P	P
3	Alif	P	P	P	P	P
4	Al Anhar	P	P	P	P	P
5	Fachri	P	P	P	P	P
6	Taufik	P	P	P	P	P
7	Zahiya	P	P	P	P	P
8	Zahira	P	P	P	P	P
9	Putri	P	P	P	P	P
10	Isin	P	P	P	P	P
11	Latisa	P	P	P	P	P
12	Resky	P	P	P	P	P
13	M. Faiz	P	P	P	P	P
14	Afika	P	P	P	P	P
15	Keyko	P	P	P	P	P

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

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

NAMA	: IZZATUL MARDHIAH
NPM	: 1401240026
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: PEKERJAAN
SUB TEMA	: MACAM-MACAM PEKERJAAN
SIKLUS	: II
WAKTU	: 08.00 – 12.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 5 - 9 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, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S,Pd.AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2 (APKG)

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

NAMA	: IZZATUL MARDHIAH
NPM	: 1401240026
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: PEKERJAAN
SUB TEMA	: MACAM-MACAM PEKERJAAN
SIKLUS	: II
WAKTU	: 08.00 – 12.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 5-9 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	2	3	4	5

1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
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"/>

	1	2	3	4	5
E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran					
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, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S,Pd.AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN SIKLUS II

No	Nama Anak	Indikator			
		Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya
1	Muhammad Raffa	3	3	4	4
2	Al Farizi	2	2	2	3
3	Muhammad Alif	3	2	2	3
4	Al Anhar	3	3	3	2
5	Fachri	2	2	2	2
6	Taufik	2	2	2	2
7	Zahiya	3	3	3	2
8	Zahira	3	3	3	2
9	Putri	2	2	2	2
10	Isin	1	3	1	2
11	Latisa	3	4	3	3
12	Resky	3	3	4	2
13	M. Faiz	1	2	1	2
14	Afika	3	3	3	2
15	Keyko	3	3	3	2

Keterangan:

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Bekembang Sangat Baik)

Peneliti

Izzatul Mardhiah

HASIL PENILAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

No	Kegiatan yang diamati	Indikator	Nilai		
			KB	B	BS
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Pengaturan waktu • Pengaturan kelas • Menyiapkan alat penilaian • Menggunakan teknik/metode yang sesuai 	P	P	P
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan • Penampilan guru • Cara guru dalam memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Hasil karya anak • Penilaian yang dilakukan guru 		P	
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan kegiatan sesuai tema yang diajarkan • Mengakhiri aktifitas pembelajaran 		P	

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS II

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 bermain seni *decoupage* sampai menjadi suatu hasil karyanya sendiri.

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, sehingga anak-anak sangat sulit untuk melakukan tahapan-tahapan dalam bermain seni *decoupage*

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.

LAMPIRAN KEGIATAN SIKLUS III



SKENARIO PERBAIKAN PEMBELAJARAN

SIKLUS III

Tujuan Perbaikan: Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Seni *Decoupage* di Kelompok B TK Sinar Mutiara Helvetia Medan

Siklus : III

Hari/Tanggal :Senin, 12 Februari 2018

Hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Kegiatan pengembangan dalam bermain seni *decoupage* dilakukan dengan metode kelompok tidak lagi klasikal.
2. Anak mengulang kembali kegiatan bermain seni *decoupage*, setiap anak membuat dua potongan dari kertas *decoupage*
3. Pengelolaan kelas, anak-anak dibagi dalam 3 kelompok berdasarkan kemampuan anak dalam bermain seni *decoupage* dan setiap kelompok diberi nama sesuai tema.

Langkah-langkah perbaikan:

Kegiatan Pengembangan

1. Guru membagi anak dalam 3 kelompok.
2. Guru menjelaskan dengan singkat kegiatan yang akan dilakukan.
3. Guru duduk di kelompok anak yang sedang melakukan kegiatan bermain *decoupage*.
4. Guru mengulang kembali tahapan-tahapan dalam bermain seni *decoupage* melalui media piring plastik
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya masing-masing.
6. Guru memberi umpan balik dan penguatan dan atas pekerjaan anak.

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

Nama Sekolah : TK Sinar Mutiara

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema
1	Senin, 12 Februari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan (Burung Kakatua)
2	Selasa, 13 Februari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan (Ayam)
3	Rabu, 14 Februari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan (Kelinci)
4	Kamis, 15 Februari 2018	08.00 – 12.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan (Ikan Mas)
5	Sabtu, 17 Februari 2018	08.00 – 10.00	Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan (Bebek)

Medan, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

SIKLUS III

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/Februari/II
Tema : Binatang Ciptaan Allah
Sub Tema : Binatang Peliharaan
Kelompok : B

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1 2.11 3.1 – 4.1 3.3 – 4.3 3.6 – 4.6 3.3 – 4.3 3.8 – 4.8 3.10 – 4.10 3.12 – 4.12 3.15 – 4.15	1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya 2. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 3. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa 4. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 5. Mengenal benda-benda disekitarnya 6. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan psikomotor 7. Mengenal lingkungan alam 8. Memahami bahasa reseptif 9. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif 10. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 11. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1. Menyanyikan lagu “Buurng Kakatua” 2. Menarik garis gambar tumbuh burung kakatua yang hilang 3. Melingkari gambar kpala burung kakatua 4. Menggunting kertas decoupage 5. Membaca surah An-Nas 6. Menggunting kertas decoupage dan kertas gambar 7. Kolase kulit telur gambar kaki ayam 8. Mengurutkan gambar telur ayam dari kecil ke besar 9. Anak menempel tisu decoupage dan kertas gambar 10. Menghitung jumlah gambar telinga kelinci yang berwarna coklat 11. Fingerpainting gambar jejak telapak kaki kelinci 12. Bernyanyi ‘Kelinciku” 13. Menulis tulisan Akuarium 14. Kolase kertas origami gambar ikan mas 15. Memvarnish piring plastik yang sudah ditempel tisu decoupage 16. Memperagakan suara bebek 17. Mewarnai gambar bebek 18. Menebalkan tulisan 19. Menghias piring plastik dengan decoupage 20. Menempel tisu decoupage 21. Memperagakan gerakan pesawat terbang 22. Menebalkan tulisan pilot 23. Mewarnai gambar pilot 24. Memvarnish tisu decoupage di papan kayu 25. Memperagakan satpam meniup peluit 26. Membuat bentuk topi satpam dari krayon 27. Menghias papan kayu decoupage

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS III HARI KE 1

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 2/Senin, 12 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan

Sub-Sub Tema : Bagian – bagian Tubuh Binatang (Burung Kakatua)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.11, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6 3.3 – 4, 3.8 – 4.8,
3.10 – 4.10, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah An – Nasr
- Menyanyikan lagu “burung kakatua”
- Menarik garis gambar tubuh burung kakatua yang hilang
- Melingkari gambar kepala burung kakatua
- Menggunting kertas decoupage

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Astagfirullahalazim
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Gunting
- Piring Plastik

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah An – Nasr
- Diskusi tentang bagian – bagian tubuh binatang qurban
- Menyanyikan lagu “Kakatua”

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Anak mengamati gambar burung kakatua

- **Anak Menanya:**
Bagian – bagian tubuh burung kakatua
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak Menarik garis gambar tubuh burung kakatua yang hilang, Melingkari gambar kepala burung kakatua, menggunting kertas decoupage
- **Anak Menalar:**
Anak dapat Menarik garis gambar tubuh burung kakatua yang hilang, Melingkari gambar kepala burung kakatua, Menggunting kertas decoupage
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menarik garis gambar tubuh burung kakatua yang hilang
Kelompok 2: Hasil melingkari gambar kepala burung kakatua
Kelompok 3: Hasil menggunting kertas decoupage

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS III HARI KE 2

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 2/Selasa, 13 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan

Sub-Sub Tema : Bagian – bagian Tubuh Binatang (Ayam)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.11, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6 3.3 – 4, 3.8 – 4.8,
3.10 – 4.10, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Anak terbiasa menjaga kebersihan lingkungan sekitar
- Membaca Surah An- Nas
- Menyanyikan lagu “ayam berkokok”
- Menggunting kertas tisu decoupage dan kertas bergambar
- Kolase kulit telur gambar kaki ayam
- Mengurutkan gambar telur ayam dari kecil ke besar

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Pensil
- Gunting
- Tisu Decoupage
- Kulit telur

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah An- Nas
- Diskusi tentang perbedaan ayam jantan dan betina
- Menyanyikan lagu “ayam berkokok”

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar ayam jantan dan betina
- **Anak Menanya:**
Ciri-ciri ayam jantan dan betina
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Menggunting kertas tisu decoupage dan kertas bergambar, kolase kulit telur gambar kaki ayam, mengurutkan gambar telur ayam dari kecil ke besar
- **Anak Menalar:**
Anak dapat Menggunting kertas tisu decoupage dan kertas bergambar, kolase kulit telur gambar kaki ayam, mengurutkan gambar ayam dari kecil ke besar
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menggunting kertas tisu decoupage dan kertas bergambar
Kelompok 2: Hasil kolase kulit telur gambar kaki ayam
Kelompok 3: Hasil mengurutkan gambar telur ayam

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS III HARI KE 3

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 2/Rabu, 14 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan

Sub-Sub Tema : Bagian – bagian tubuh (Kelinci)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.11, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6 3.3 – 4, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah Al – Asr
- Anak mengetahui cara memelihara kelinci
- Anak menempel tisu decoupage dan kertas gambar
- Menghitung jumlah gambar telinga kelinci yang berwarna coklat
- Anak fingerpainting gambar jejak telapak kaki kelinci
- Benyanyi “Kelinciku”

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Kertas Tisu Decoupage
- Pensil
- Krayon
- Lem Decoupage
- Kuas Lem
- Piring Plastik
- Fingerpainting
- Kertas karton

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah Al – Asr

- Diskusi tentang bagian tubuh kelinci
- Benyanyi “Kelinciku”

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar kelinci
 - **Anak Menanya:**
Makanan kelinci
 - **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak menempel tisu decoupage dan kertas gambar, fingerpainting gambar telapak kaki kelinci, menghitung jumlah gambar telinga kelinci yang berwarna coklat
 - **Anak Menalar:**
Anak dapat menempel tisu decoupage dan kertas gambar, fingerpainting gambar jejak telapak kaki kelinci, menghitung jumlah gambar telinga kelinci yang berwarna coklat
- Anak Mengkomunikasikan:**
 Kelompok 1: Hasil menempel tisu decoupage dan kertas gambar
 Kelompok 2: Hasil fingerpainting gambar jejak telapak kaki kelinci
 Kelompok 3: Hasil jumlah menghitung gambar telinga kelinci yang berwarna coklat

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bernyanyi lagu “pulang”
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS III HARI KE 4

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 2/Kamis, 15 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan

Sub-Sub Tema : Bagian – bagian tubuh (Ikan Mas)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.11, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6 3.3 – 4, 3.8 – 4.8,
3.10 – 4.10, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah An – Nas
- Bernyanyi “tebak hewan”
- Mengetahui cara memelihara ikan mas
- Anak menulis tulisan “Akuarium”,
- Kolase kertas origami gambar ikan mas
- Memvarnish piring plastik yang sudah ditempel tisu decoupage

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Origami
- Pensil
- Varnish Decoupage
- Kuas Varnish
- Piring Plastik

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi “tebak hewan”
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah An – Nas
- Diskusi tentang bagian tubuh ikan mas

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar ikan mas
- **Anak Menanya:**
Warna ikan mas
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak menulis tulisan “Akuarium”, Memvarnish tisu dan kertas bergambar di piring plastik, kolase kertas origami gambar ikan mas
- **Anak Menalar:**
Anak dapat menulis tulisan “Akuarium”, Memvarnish tisu dan kertas bergambar di piring plastik, kolase kertas origami gambar ikan mas
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menulis tulisan akuarium
Kelompok 2: Hasil memvarnish tisu dan kertas bergambar di piring plastik
Kelompok 3: Hasil kolase kertas origami gambar ikan mas

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bernyanyi lagu “pulang”
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS III HARI KE 5

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/Minggu ke 2/Sabtu, 17 Februari 2018

Tema/Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Binatang Peliharaan

Sub-Sub Tema : Bagian – bagian tubuh (Bebek)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.11, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6 3.3 – 4, 3.8 – 4.8, 3.10 – 4.10, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

A. Materi dalam kegiatan

- Membaca Surah An – Nas
- Bernyanyi “tebak hewan”
- Mengetahui cara memelihara binatang peliharaan
- Mempraktekkan suara bebek
- Mewarnai gambar bebek
- Menebalkan tulisan ini bebek saya
- Menghias kembali piring plastik dengan decoupage

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat Thayyibah Alhamdulillah
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Gambar
- Krayon
- Pensil
- VarnishDecoupage
- Kuas Varnish
- Piring Plastik

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi “tebak hewan”
- Doa sebelum belajar
- Membaca Surah An – Nas
- Diskusi tentang bagian tubuh bebek

2. Inti (60 Menit)

- **Anak Mengamati:**
Gambar bebek, itik, angsa
- **Anak Menanya:**
Perbedaan bebek, itik, angsa
- **Anak Mengumpulkan Informasi:**
Anak menebalkan tulisan “ini bebek saya”, mewarnai gambar bebek, menghias kembali piring plastik dengan decoupage
- **Anak Menalar:**
Anak dapat menebalkan tulisan “ini bebek saya”, mewarnai gambar bebek, menghias kembali piring plastik dengan decoupage
- **Anak Mengkomunikasikan:**
Kelompok 1: Hasil menebalkan tulisan “ini bebek saya”,
Kelompok 2: Hasil mewarnai gambar bebek
Kelompok 3: menghias kembali piring plastik dengan decoupage

3. Istirahat

- Makan
- Bermain

4. SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bernyanyi lagu “pulang”
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd. AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

DAFTAR HADIR SISWA PADA SIKLUS III

No	Nama Siswa	Hari				
		1	2	3	4	5
1	Muhammad Raffa	P	P	P	P	P
2	Al farizi	P	P	P	P	P
3	Alif	P	P	P	P	P
4	Al Anhar	P	P	P	P	P
5	Fachri	P	P	P	P	P
6	Taufik	P	P	P	P	P
7	Zahiya	P	P	P	P	P
8	Zahira	P	P	P	P	P
9	Putri	P	P	P	P	P
10	Isin	P	P	P	P	P
11	Latisa	P	P	P	P	P
12	Resky	P	P	P	P	P
13	M. Faiz	P	P	P	P	P
14	Afika	P	P	P	P	P
15	Keyko	P	P	P	P	P

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

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

NAMA	: IZZATUL MARDHIAH
NPM	: 1401240026
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: BINATANG CIPTAAN ALLAH
SUB TEMA	: BINATANG PELIHARAAN
SIKLUS	: III
WAKTU	: 08.00 – 12.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 12- 17 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 type="checkbox" value="P"/>
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="P"/>
3. Memilih kegiatan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="P"/>
4. Menentukan alat dan sumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="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 type="checkbox" value="P"/>
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="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"/> P
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"/> P
	Rata-rata butir B = <input type="text" value="5"/>
C. Merencanakan Penilaian	
Menentukan prosedur dan jenis pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir C = <input type="text" value="5"/>
D. Tampil SKH	
1. Kebersihan dan keterlampilan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
2. Pengguna bahan tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="5"/>

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

Medan, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S,Pd.AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2 (APKG)

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

NAMA	: IZZATUL MARDHIAH
NPM	: 1401240026
TEMPAT MENGAJAR	: TK SINAR MUTIARA HELVETIA MEDAN
KELOMPOK	: B
TEMA	: BINATANG CIPTAAN ALLAH
SUB TEMA	: BINATANG PELIHARAAN
SIKLUS	: III
WAKTU	: 08.00 – 12.00 WIB
HARI/TANGGAL	: SENIN – JUMAT, 12- 17 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 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="5"/>				
B. Mengelola Interaksi	1	2	3	4	5

1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
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"/> <input type="checkbox"/> P
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
5. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P
	Rata-rata butir D = <input type="text" value="5"/>

	1	2	3	4	5
E. Kesan Umum Kegiatan Pembelajaran					
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> P
4. Keaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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, Februari 2018

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S,Pd.AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN SIKLUS III

No	Nama Anak	Indikator			
		Kemampuan menempel kertas <i>decoupage</i> dengan rapi & bersih	Dapat membuat bentuk tempelan dari bahan <i>decoupage</i> dengan bervariasi	Dapat menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat <i>decoupage</i>	Dapat membuat hasil karya <i>decoupage</i> sendiri dan berbeda dengan yang lainnya
1	Muhammad Raffa	3	3	3	4
2	Al Farizi	2	3	3	2
3	Muhammad Alif	3	3	3	3
4	Al Anhar	3	3	4	3
5	Fachri	2	3	3	3
6	Taufik	2	2	3	2
7	Zahiya	4	3	3	3
8	Zahira	4	3	3	3
9	Putri	3	3	3	2
10	Isin	3	2	3	2
11	Latisa	4	4	4	3
12	Resky	4	3	4	3
13	M. Faiz	2	2	2	2
14	Afika	4	3	4	4
15	Keyko	4	3	4	2

Keterangan:

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Peneliti

Izzatul Mardhiah

HASIL PENILAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS III

No	Kegiatan yang diamati	Indikator	Nilai		
			KB	B	BS
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Pengaturan waktu • Pengaturan kelas • Menyiapkan alat penilaian • Menggunakan teknik/metode yang sesuai 		P P	P P P
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan • Penampilan guru • Cara guru dalam memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Hasil karya anak • Penilaian yang dilakukan guru 		P P	P P P P
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan kegiatan sesuai tema yang diajarkan • Mengakhiri aktifitas pembelajaran 			P P

Diketahui,

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Chairany, S.Pd,AUD

Suriyani

Izzatul Mardhiah

LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN SIKLUS III

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 bermain seni decoupage sampai menjadi suatu hasil karyanya sendiri.

2. Secara keseluruhan apa saja kelemahan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

Kelemahan yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah penggunaan waktu dan intruksi saya dalam pembelajaran karena anak-anak terbiasa dengan peralatan yang ada dan anak-anak tidak bisa rolling tanpa intruksi dari guru.

3. Secara keseluruhan apa saja kelebihan saya dalam kegiatan pengembangan yang saya lakukan?

Kelebihan yang saya temukan selama proses pembelajaran adalah

- Menguasai metode
- Teknik pembelajaran
- Materi dan strategi belajar

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 hanya berkembang saja tapi kini sudah mulai berkembang sesuai harapan.

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 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

FOTO KEGIATAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS
PRA SIKLUS



FOTO KEGIATAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

SIKLUS I







Peneliti Membimbing dan Memotivasi Anak Bermain Seni *Decoupage*

HASIL KARYA *DECOUPAGE* ANAK PADA SIKLUS I



Hasil Karya Anak yang Belum Berkembang



Hasil Karya Anak yang Mulai Berkembang



Hasil Karya Anak yang Berkembang Sesuai Harapan



Hasil Karya Anak yang Berkembang Sangat Baik

FOTO KEGIATAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

SIKLUS II





Menempel Kertas *Decoupage* di Papan Kayu



HASIL KARYA *DECOUPAGE* ANAK PADA SIKLUS II



Hasil Karya Anak yang Mulai Berkembang



Hasil Karya Anak yang Berkembang Sesuai Harapan

FOTO KEGIATAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

SIKLUS III



Ketekunan Anak Saat Bermain Seni *Decoupage*



Hasil Karya Bermain Seni *Decoupage* Anak