

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN  
PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA KELOMPOK B  
DI RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH KECAMATAN  
KABANJAHE KABUPATEN KARO**

**SKRIPSI**

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

Oleh :  
**HELFI ARI ARWINA**  
**NPM. 1301240006**

**Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**



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

## **ABSTRAKSI**

**NAMA: HELFI ARI ARWINA NPM: 1301240006 JUDUL: UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA KELOMPOK B DI RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH KECAMATAN KABANJAHE KABUPATEN KARO.**

Pengembangan kognitif dan bahasa anak dimaksudkan agar anak lebih mengembangkan kecakapannya dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ia hadapi dan bagaimana anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dengan keberagaman kosakata yang dimilikinya.

Multimedia merupakan pemanfaatan berbagai media untuk menyampaikan informasi. Pemanfaatan multimedia dilakukan untuk memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap belajar siswa. Jadi dalam pembelajaran siswa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat berbagai bentuk dari playdough agar siswa lebih tertarik dalam mempelajarinya.

Maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan multimedia pada kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo?”. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, dan yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 15 orang.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelompok B RA Muslimat Al Washliyah Kabanjahe dapat disimpulkan bahwa metode yang diterapkan berhasil. Dari hasil observasi dan penilaian pada PTK ini, bahwa adanya peningkatan Kreativitas anak melalui pemanfaatan multimedia di Kelompok B yaitu sebelum tindakan sebanyak 3,3% , setelah siklus I meningkat menjadi 53,25%, setelah siklus II menjadi 81,60% dan siklus III menjadi 99,95%.

Kata kunci : kreativitas, playdough, multimedia

## **ABSTRACTION**

**NAME: HELFI ARI ARWINA NPM: 1301240006 TITLE: EFFORTS TO INCREASE CREATIVITY IN CHILDREN WITH THE USE OF MULTIMEDIA GROUP B IN RA MUSLIMAT ALWASHLIYAH DISTRICT KABANJAHE.**

*Cognitive and language development of children is so that children develop more skill in solving the problems he faced and how children can interact with their surroundings with the plurality of its vocabulary.*

*Multimedia is the use of various media to convey information. The use of multimedia is done to provide a concrete experience, motivation to learn and enhance absorption student learning. So in teaching students the use of multimedia can enhance students' creativity in making various forms of playdough to make students more interested in study them.*

*Then the formulation of the problem in this research is "how to enhance the creativity of children through the use of multimedia in group B in RA Moslem Al Washliyah Kabanjahe District of Karo?". This research is a class act that consisted of 3 cycles, and which is the subject of this research is the students group B which totaled 15 people.*

*Based on the results of a classroom action research conducted in group B RA Moslem Al Washliyah Kabanjahe can be concluded that the method applied successfully. From the observation and assessment at this PTK, that the increasing creativity of children through the use of multimedia in Group B, namely before the action as much as 3,33%, after the first cycle increased to 53,25%, after the second cycle be 81,60% and the third cycle to 99,95%.*

*Keyword : Creativity, playdough, multimedia*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmatNYA kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) di Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua kepada kebaikan.

Adapun skripsi yang penulis susun berjudul **”Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Pemanfaatan Multimedia pada Kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kabanjahe”**. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan akibat keterbatasan yang penulis miliki, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima masukan berupa kritik dan saran yang bersifat konstruktif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mensupport penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayahNYA kepada kita semua. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumber pemikiran bagi kita semua.

*Amin Ya Robbal’alamin*

Medan,           Maret 2017  
Hormat saya,  
Penulis

**HelFi Ari Arwina**

## DAFTAR ISI

<b>Abstraksi</b> .....	<b>i</b>
<i>Abstraction</i> .....	<b>ii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>viii</b>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Pemecahan Masalah .....	6
E. Hipotesis Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
<b>A. Kreativitas</b>	
1. Definisi Kreativitas .....	8
2. Ciri-ciri Kreativitas .....	10
3. Tujuan Pengembangan Kreativitas .....	12
4. Aspek Pengembangan Kreativitas .....	13
5. Skala Sikap Kreatif .....	16
6. Pengembangan Aktivitas dan Kreativitas Peserta Didik .....	18
7. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas ...	20
8. Peranan Orangtua dalam Upaya Pengembangan Kreativitas .....	21
<b>B. Multimedia</b>	
1. Pengertian Multimedia .....	24
2. Ragam Media yang Digunakan dalam Multimedia	25
a. Teks .....	25
b. Suara (Audio ) .....	27

c. Animasi .....	28
d. Video .....	29
3. Tujuan Penggunaan Multimedia .....	31
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Setting Penelitian .....	32
1. Tempat Penelitian .....	32
2. Waktu Penelitian .....	32
3. Subjek Penelitian .....	33
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas .....	33
C. Sumber Data .....	33
1. Anak .....	33
2. Guru .....	34
3. Teman Sejawat .....	34
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	35
1. Teknik Pengumpul Data .....	35
2. Alat Pengumpul Data .....	35
E. Teknik Analisis Data .....	36
F. Indikator Kinerja .....	39
1. Anak Didik .....	39
2. Guru .....	39
G. Tahapan Penelitian .....	39
H. Prosedur Penelitian .....	41
1. Pra Siklus .....	43
2. Siklus I .....	44
3. Siklus II .....	45
4. Siklus III .....	46
I. Personalia Penelitian .....	47
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Deskripsi Tempat Penelitian .....	48
2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian .....	48
3. Deskripsi Hasil Penelitian .....	53

a. Tindakan Siklus I .....	53
b. Tindakan Siklus II .....	65
c. Tindakan Siklus III .....	77
B. Pembahasan hasil Penelitian .....	88
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran .....	91
1. Bagi Guru RA .....	91
2. Bagi Kepala Sekolah .....	91
3. Bagi Peneliti .....	92
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>93</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Waktu Penelitian .....	32
Tabel 2. Sumber data anak RA Muslimat Al Washliyah .....	33
Tabel 3. Sumber data guru RA Muslimat Al Washliyah .....	34
Tabel 4. Sumber data teman sejawat .....	34
Tabel 5. Data/Instrumen penilaian anak .....	38
Tabel 6. Personalia Penelitian .....	47
Tabel 7. Hasil pengamatan awal (pra siklus) .....	50
Tabel 8. Hasil pengamatan BSH-BSB awal (pra siklus) .....	51
Tabel 9. Hasil pengamatan siklus I .....	61
Tabel 10. Hasil pengamatan BSH-BSB siklus I .....	62
Tabel 11. Hasil pengamatan siklus II .....	73
Tabel 12. Hasil pengamatan BSH-BSB siklus II .....	74
Tabel 13. Hasil pengamatan siklus III .....	85
Tabel 14. Hasil pengamatan BSH-BSB siklus III .....	86
Tabel 15. Perbandingan presentase peningkatan kreativitas anak..	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram kerangka pemecahan masalah.....	6
Gambar 2. Grafik kreativitas anak sebelum tindakan .....	52
Gambar 3. Grafik kreativitas anak siklus I .....	64
Gambar 4. Grafik kreativitas anak siklus II .....	76
Gambar 5. Grafik kreativitas anak siklus III .....	87
Gambar 6. Kondisi perbandingan presentase peningkatan kreativitas..	90

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Skenario Perbaikan Pra Siklus

Skenario Perbaikan Siklus I

Skenario Perbaikan Siklus II

Skenario Perbaikan Siklus III

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pra Siklus

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III

RKH (Rencana Kegiatan Harian)

Foto saat Melaksanakan Pembelajaran Siklus I

Foto saat Melaksanakan Pembelajaran Siklus II

Foto saat Melaksanakan Pembelajaran Siklus III

## **BAB I**

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak dari lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional, dan social yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.<sup>1</sup>

تَعْلَمُونَ لَا أُمَّهَاتِكُمْ بُطُونَ مِنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ ُ وَالْأَفْئِدَةَ وَالْأَبْصَارَ  
السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”<sup>2</sup>

Pengembangan kreativitas menurut Al-Qur’an surat An-Nahl ayat 78 yang diimplementasikan dalam pendidikan Raudhatul Athfal. Surat An-Nahl ayat 78 telah dapat dijadikan patokan dalam pengembangan kreativitas bagi anak-anak yang masih duduk di bangku Raudhatul Athfal. Hal ini dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal (kognisi), indra (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak (psikomotorik), sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah (masa Raudhatul Athfal) ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang. Apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seseorang akan tumbuh secara tidak normal.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali.<sup>3</sup> Usia tersebut

---

<sup>1</sup> Mansur.2007.*Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, ( Yogyakarta: Pustaka Belajar )

<sup>2</sup> Al-Qur’an Surat An-Nahl Ayat 78

<sup>3</sup> Yuliani Nurani Sujiono.2007.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:

juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1, angka 14 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Diperjelas lagi dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu komponen lembaga pendidikan yang berfungsi membantu perkembangan potensi, bakat, dan minat yang dimiliki seorang anak. Perkembangan potensi tersebut dapat diciptakan dengan suasana penuh kasih sayang, aman, dan menyenangkan bagi anak termasuk ketika anak melakukan aktivitas membuat bentuk dari benda-benda di sekitarnya.

Ditinjau dari aspek kehidupan mana pun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa anak-anak saat ini dituntut untuk lebih mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Salah satu media pembelajaran yang bisa di pakai untuk mengembangkan kreativitas anak adalah multimedia. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern dalam upaya pengembangan pendidikan tentu saja sangat banyak tergantung pada jumlah dan kemampuan para guru dalam memanfaatkannya.

Menurut Utami Munandar, tujuan mengembangkan kreativitas adalah agar anak dapat mewujudkan dirinya, mengenali dirinya sendiri. Kemampuan berpikir kreatif dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi anak sehingga anak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. Menyibukkan diri secara kreatif juga akan memberikan kepuasan kepada anak. Serta dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta)

Apa yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah mengembangkan sikap dan kemampuan anak usia dini yang dapat membantunya untuk menghadapi persoalan-persoalan di masa mendatang secara kreatif. Menjejalkan bahan pengetahuan semata-mata tak akan banyak menolong anak didik, karena belum tentu dimasa mendatang ia dapat menggunakan informasi tersebut. Sebagaimana ditekankan oleh Parnes dalam Munandar, kita menerima begitu banyak *cekakan* dalam artian instruksi bagaimana melakukan sesuatu- di sekolah, di rumah, dan di dalam pekerjaan- sehingga kebanyakan dari kita kehilangan hampir setiap kesempatan untuk kreatif.<sup>5</sup> Salah satu hal yang bisa dilakukan oleh guru adalah merubah cara penyampaian pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti media pembelajaran dengan multimedia.

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar ( foto ), film ( video ) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.

Pada kenyataannya berdasarkan beberapa narasumber baik dari pengawas maupun para guru yang tergabung dalam Ikatan Guru Raudhatul Athfal ( IGRA ) menunjukkan bahwa pada umumnya kreativitas tidak lagi dianggap penting. Tuntutan orang tua serta syarat dalam memasuki jenjang pendidikan dasar (SD) menjadi dalih untuk anak pandai membaca dan berhitung tanpa melihat kemampuan anak yang seharusnya. Guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh salah satu guru dari RA yang ada di Kecamatan Kabanjahe menyatakan takut kehilangan kepercayaan masyarakat jika tidak meluluskan anak yang dapat membaca dan menulis, serta salah seorang wali murid RA tersebut senang memasukkan anaknya ke RA tersebut sebab ada les membaca dan menulis.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelompok B RA Muslimat Al Washliyah Kabanjahe, terlihat bahwa kreativitas anak-anak masih rendah bila dibandingkan dengan yang seharusnya. Anak kelompok B adalah usia 5-6 tahun yang pada umumnya senang bertanya, senang mencoba hal-hal baru dan

---

<sup>5</sup> Ibid

memiliki keingintahuan yang tinggi tentang sesuatu hal yang baru . Namun pada kelas tersebut anak-anak kurang berani bertanya dan takut ketika diminta guru untuk melakukan hal-hal yang baru. Misal ketika guru meminta anak untuk membuat bentuk dari playdough atau plastisin sesuai dengan kreativitas anak sendiri.

Di samping itu anak juga takut setiap diajak untuk bermain permainan yang baru. Setiap membuat mainan atau mengerjakan sesuatu, anak selalu menunggu contoh dari guru. Mereka mau mencontoh tetapi tidak mau membuat sendiri yang berbeda . Bila ditanya mengapa tidak mau membuat sendiri sesuai dengan kreativitas mereka, mereka menjawab tidak bisa. Peneliti melihat anak-anak tersebut sebenarnya bisa dan kreatif. Namun, hanya perlu diberi kesempatan dan ditingkatkan.

Apalagi saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan membuat bentuk dari kertas origami dan plastisin, anak-anak terlihat tidak senang dan enggan untuk melakukan aktivitas membuat bentuk tersebut. Keingintahuan anak tentang sesuatu yang baru, keinginan untuk mencoba membuat sesuatu lain dari yang di contohkan guru sangat rendah. Hal ini disebabkan karena anak tidak mendapat kebebasan dalam membuat bentuk dan harus membuat bentuk dengan cara meniru contoh dari guru. Akibatnya mereka kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan daya kreativitas khususnya melalui kegiatan membuat bentuk tersebut.

Para guru juga hanya memfokuskan pembelajaran anak melalui media pembelajaran yang biasa, yaitu guru berdiri di depan dan anak hanya melihat guru serta mengikuti perintah guru. Guru kurang memanfaatkan teknologi modern dalam membuat media pembelajaran bagi anak agar anak merasa tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mencoba melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan memilih aktivitas membuat berbagai bentuk seperti bentuk buah-buahan dan sayur-sayuran. Sebab kreativitas anak dalam membuat bentuk masih minim. Untuk meningkatkan ketertarikan anak maka peneliti memilih menggunakan media pembelajaran multimedia. Sesuai dengan

hal itu peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Multimedia pada kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo“. Hal ini merujuk kepada kurikulum RA Tahun 2011 dengan indikator “ menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/ pasir, dll ( F.Mh 37 )”.<sup>6</sup>

### **B. Identifikasi Masalah**

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat beberapa masalah di antaranya adalah :

1. Anak belum mendapat kesempatan untuk mengembangkan kreativitas nya sebab hanya meniru apa yang di contohkan oleh guru.
2. Anak merasa kurang tertarik ketika harus membuat bentuk dari sesuatu dan hanya mencontoh dari guru tanpa guru memanfaatkan teknologi yang ada.
3. Anak kurang termotivasi untuk menuangkan ide/gagasannya dalam membuat bentuk ketika harus mencontoh langsung dari guru tanpa guru memberikan media pembelajaran yang lain.
4. Rendahnya kreativitas anak karena terbiasa mencontoh langsung dari guru.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan multimedia pada kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo ?.

### **D. Pemecahan Masalah**

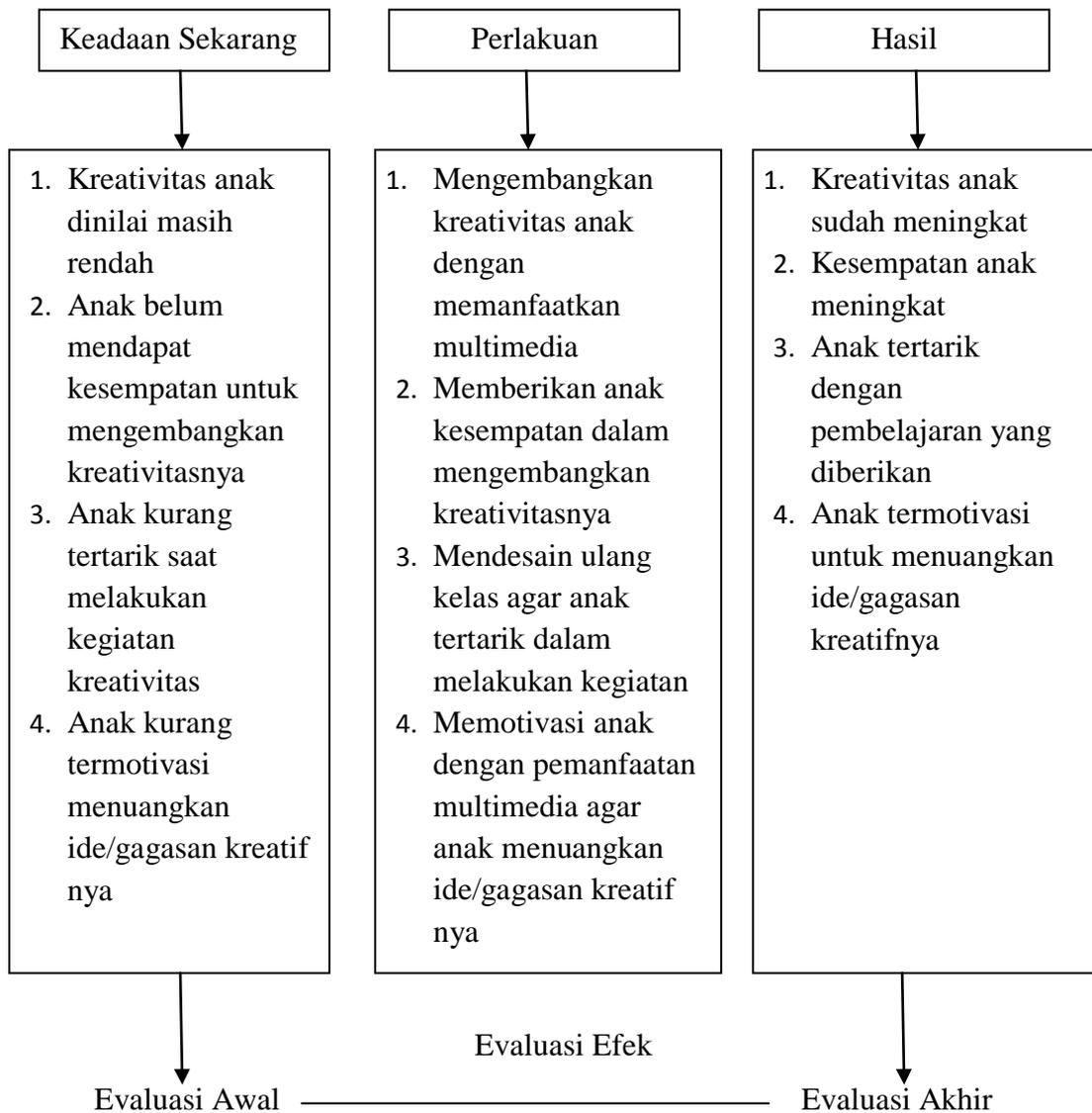
Setelah teridentifikasi dan dirumuskan masalah yang terdapat di RA Muslimat Al Washliyah Kabanjahe, maka dicarikan cara memecahkan masalah yang ada dengan mengkaji teori dan hasil penelitian yang relevan, berdiskusi

---

<sup>6</sup> Kurikulum RA 2011

dengan teman sejawat dan menggali pengalaman sendiri.<sup>7</sup> Dari uraian tersebut maka cara pemecahan masalah yang dilakukan peneliti yaitu dengan penggunaan media yang menarik minat anak serta dengan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan, anak akan merespon ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung sehingga kreativitas anak berkembang sesuai yang dibutuhkan.

**Gambar 1. Diagram Kerangka Pemecahan Masalah**



### E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut diatas maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah sebagai berikut : Melalui pemanfaatan multimedia akan meningkatkan kreativitas anak.

<sup>7</sup>Igak Wardani & KuswayaWihardit.2011.*Penelitian Tindakan Kelas*.(Jakarta : Universitas Terbuka).

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini :

1. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan multimedia pada kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo.
2. Agar anak mampu membuat berbagai bentuk dari playdough atau plastisin.

## **G. Manfaat Penelitian**

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

### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan wawasan baru dalam pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di dalam dunia pendidikan anak usia dini.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi Anak**

- 1) Mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan
- 2) Meningkatkan kreativitas anak

#### **b. Bagi Guru**

- 1) Meningkatkan pengetahuan dalam memperbaiki proses belajar mengajar
- 2) Mendapatkan pengetahuan dalam menemukan permasalahan dalam pembelajaran dan memecahkan permasalahan tersebut
- 3) Menambah wawasan bagi guru raudhatul athfal

#### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Menjadi masukan yang positif bagi kepala sekolah, guna pembinaan bagi guru-guru lain untuk bersama-sama dalam upaya meningkatkan kreativitas anak.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. KREATIVITAS**

## 1. Definisi Kreativitas

Salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang diciptakan seseorang. Akan tetapi, kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Dengan demikian, kreativitas harus dianggap sebagai suatu *proses* – suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Penekanan pada tindakan menghasilkan ketimbang pada hasil akhir tindakan tersebut sekarang diterima sebagai inti konsep kreativitas.

Amabile dalam Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai produk suatu respon atau karya yang baru dan sesuai dengan tugas yang dihadapi.<sup>8</sup> Menurut Renzulli dalam Munandar kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>9</sup>

Torrance dalam Al-Khalili menambahkan bahwa kreativitas mengandung sensitifitas terhadap problematika-problematika dan kesulitan dalam bidang apa pun, kemudian menyusun sebagian pemikiran atau data-data teoritis yang digunakan untuk mengatasi problematika tersebut, dan menguji kebenaran data-data itu, serta menyampaikan hasil-hasil yang dicapai kepada orang lain.<sup>10</sup> Namun, setiap individu memiliki cara-cara yang berbeda dalam pemikiran, kemampuan mengatasi masalah, maupun penyampaian ide. Hal ini sesuai dengan definisi kreativitas yang dikemukakan Guilford dalam Al-Khalili<sup>11</sup> yaitu, sistem dari beberapa kemampuan nalar yang sederhana, dan sistem ini berbeda satu sama lain dikarenakan perbedaan bidang kreativitas tersebut.

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang

---

<sup>8</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>9</sup> Ibid

<sup>10</sup> A.A. Al-Khalili.2007. *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar)

<sup>11</sup> Ibid

telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.<sup>12</sup>

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinil yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinil.<sup>13</sup> Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinil.

Menurut Kuper dan Kuper dalam Samsunuwiyati Mar'at, Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.<sup>14</sup>

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas.

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Slameto mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama

---

<sup>12</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati.2005.*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas)

<sup>13</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.2010. (Jakarta: Balai Pustaka )

<sup>14</sup> Samsunuwiyati Mar'at.2005.*Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Rosda Karya)

pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.<sup>15</sup>

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

Treffinger mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.<sup>16</sup>

Ciri kreatif lainnya ialah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius. Misalnya kecenderungan untuk percaya pada paranormal. Mereka lebih sering memiliki pengalaman indera keenam atau kejadian mistik.

Sedemikian jauh, tampak seolah-olah pribadi yang kreatif itu ideal. Namun, ada juga karakteristik dari siswa kreatif yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdas, tetapi tidak penurut, hal ini dapat memusingkan kepala guru. Anak yang kreatif bisa bersifat kooperatif, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri, dan menolak dominasi atau otoritas guru. Ciri-ciri tersebut membutuhkan

---

<sup>15</sup> Slameto.2015.*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>16</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

pengertian dan kesadaran, dalam beberapa kasus membutuhkan koreksi dan pengarahan.

Penelitian pertama di Indonesia tentang ciri-ciri kepribadian yang kreatif dilakukan tahun 1977 oleh seorang ahli dalam buku Utami Munandar dengan membandingkan pendapat tiga kelompok, yaitu kelompok psikologi, guru, dan orangtua. Alat penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari Torrance, yaitu *Ideal Pupil Checklist* yang terdiri atas 60 ciri yang melalui studi empiris. Dari penelitian ini ditemukan perbedaan kelompok orang yang sangat kreatif dari kelompok orang yang kurang kreatif.<sup>17</sup>

Hasil dari penelitian ini ditemukan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat digambarkan sebagai berikut : berani dalam pendirian/keyakinan, melit ( ingin tahu ), mandiri dalam berpikir dan mempertimbangkan, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dan otoritas begitu saja. Kenyataan menunjukkan, bahwa guru dan orangtua lebih menginginkan perilaku sopan, rajin dan patuh dari anak, cirri-ciri yang tidak ada kaitannya sama sekali dengan kreativitas.

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat kita tarik kesimpulan bahwa ciri-ciri kreatif adalah keingintahuan yang besar dan minat yang luas, menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Anak yang kreatif juga memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit, misal ketika anak diminta untuk membuat suatu bentuk dari playdough atau plastisin yang lebih kompleks seperti membuat bentuk buah-buahan dan sayur-sayuran. Anak yang kreatif akan merasa ingin tahu bagaimana cara membuat bentuk tersebut dengan terus bertanya kepada guru dan terus menerus bersibuk diri dalam pekerjaannya tersebut. Serta anak kreatif akan selalu mencoba untuk membuat sesuatu yang baru dari apa yang ditunjukkan guru kepadanya dan memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan baru lainnya. Anak yang kreatif juga memiliki ciri yaitu kelancaran kemampuan berpikir dalam menghasilkan ide, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan yang keluar

---

<sup>17</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

dari pemikiran seseorang. Jadi anak kreatif juga mampu menjelaskan apa yang ia buat ketika diminta membuat bentuk dari playdough atau plastisin.

### **3. Tujuan Pengembangan Kreativitas**

Menurut Utami Munandar yang dituangkan pada salah satu bukunya yaitu *Peningkatan Kreativitas Anak Berbakat*, ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain :

Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia dimana anak akan mampu mengenali siapa diri nya.

Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi, pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan/ide.

Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya.

Keempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.<sup>18</sup>

Jadi tujuan mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- a. Menenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai
- d. Pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- e. Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki :

---

<sup>18</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

- 1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
- 2) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
- 3) Orsinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
- 4) Elaborasi dalam gagasan
- 5) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dari situasi yang tidak menentu.

Mengapa kreativitas begitu penting dalam hidup dan perlu dipupuk dalam diri anak sejak dini? Menurut Maslow karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia.<sup>19</sup> Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Dari kedua pendapat ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa tujuan dari pengembangan kreativitas adalah untuk meningkatkan kualitas hidup manusia terutama dalam era pembangunan ini. Gagasan-gagasan baru yang kreatif merupakan sumbangan yang sangat berpengaruh dalam kesejahteraan suatu masyarakat di dalam suatu Negara yang sedang berkembang. Inilah alasan mengapa kreativitas sangat perlu untuk dipupuk sejak anak masih dalam usia dini.

#### **4. Aspek Pengembangan Kreativitas**

Menurut Utami Munandar setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>20</sup> Ibid

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, press, proses, atau, dan produk (4P dari kreativitas).

*a. Pribadi*

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapakan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswanya menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

*b. Pendorong (press)*

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu

*c. Proses*

Untuk mengembangkan kreatif, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah member kebebasan kepada anak untuk mengesprsikan dirinya secara aktif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat

sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

*d. Produk*

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (“*press*”) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukn, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain. Misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Menurut Torrance dalam Munandar aspek-aspek kreativitas meliputi :

a. Kelancaran berpikir

Maksud dari kelancaran berpikir adalah kemampuan dalam menghasilkan ide, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.

b. Keluwesan

Yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir menggantikan cara berpikir lama dengan cara berpikir yang baru dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c. Elaborasi

Yaitu kemampuan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

d. Orisinalitas

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.<sup>21</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aspek pengembangan kreativitas anak meliputi 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) serta meliputi kelancaran berpikir, keluwesan, elaborasi, serta orisinalitas. Aspek ini diharapkan mampu memenuhi tujuan dari pengembangan kreativitas yang akan akan diteliti oleh peneliti.

## 5. Skala Sikap Kreatif

Skala sikap dalam Mudjito adalah alat penilaian hasil belajar yang berupa sejumlah pernyataan sikap tentang sesuatu yang jawabannya dinyatakan secara berskala, misalnya skala tiga, empat atau lima. Pengembangan skala sikap dapat mengikuti langkah sebagai berikut.

1. Menentukan obyek sikap yang akan dikembangkan skalanya.
2. Memilih dan membuat daftar dari konsep dan kata sifat yang relevan dengan obyek penilaian sikap.
3. Memilih kata sifat yang tepat dan akan digunakan dalam skala.
4. Menentukan skala dan penskoran.<sup>22</sup>

Berdasarkan pertimbangan bahwa perilaku kreatif tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), tetapi juga sikap kreatif (afektif), Utami Munandar dalam bukunya menyusun Skala Sikap Kreatif yang terdiri dari 32 butir pernyataan, diantaranya tujuh butir di adaptasi dari “*Creative Attitude Survey*” yang disusun oleh Schaefer.

Sikap kreatif dioperasionalisasi dalam dimensi sebagai berikut :

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman baru,
- b. Kelenturan dalam berpikir,
- c. Kebebasan dalam ungkapan diri,
- d. Menghargai fantasi,
- e. Minat terhadap kegiatan kreatif,

---

<sup>21</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>22</sup> Mudjito. 2007. *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak*. (Jakarta: Litera)

- f. Kepercayaan terhadap gagasan sendiri, dan
- g. Kemandirian dalam member pertimbangan.<sup>23</sup>

Ada enam asumsi kreatif menurut Dwijanto yang diangkat dari teori dan berbagai studi tentang kreativitas, yaitu sebagai berikut.

- a. Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut.
- b. Kreativitas dinyatakan dengan produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan. Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang.
- c. Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal). Pada setiap orang, peranan masing-masing faktor tersebut berbeda-beda. Asumsi ini disebut juga sesuai asumsi interaksional atau sosial psikologis yang memandang kedua faktor tersebut secara komplementer.
- d. Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas. Faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi persamaan dan perbedaannya pada kelompok individu yang satu dengan yang lain.
- e. Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh, dan merupakan pengembangan hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya.<sup>24</sup>

Jadi dari pendapat para ahli diatas adalah bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru. Karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat. Ada tiga faktor yang menentukan prestasi kreatif seseorang, yaitu motivasi atau komitmen yang tinggi, keterampilan dalam bidang yang ditekuni, dan kecakapan kreatif.

---

<sup>23</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>24</sup> Agus Dwijanto.2008. *Mewujudkan Good Governance melalui Pelayanan Publik*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press)

## 6. Pengembangan Aktivitas dan Kreativitas Peserta Didik

Menurut Mulyasa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.<sup>25</sup> Namun dalam pelaksanaannya sering kali kita tidak sadar bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Apa yang diungkapkan diatas dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas yang umumnya lebih menekan pada ranah kognitif, ketika kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pengetahuan dan ingatan. Pembelajaran yang demikian biasanya menuntut peserta didik untuk menerima dan menghafal apa-apa yang dianggap penting oleh guru: guru pada umumnya kurang menyenangkan situasi ketika peserta didik bertanya mengenai hal-hal yang berada di luar konteks pembicaraan. Kondisi yang demikian, jelas mematikan aktivitas dan kreativitas para peserta didik sehingga harus dihindari dalam pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran menuntut kemandirian guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, agar para peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Dari berbagai pengalaman dan pengamatan terhadap perilaku peserta didik dalam pembelajaran, aktivitas dan kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat.

Penerapan dapat dilakukan dengan cara berikut:

- a. Mengembangkan keberanian dan rasa percaya diri peserta didik, serta mengurangi perasaan-perasaan yang kurang menyenangkan.
- b. Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi secara aktif dan terarah.
- c. Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan penilaian hasilnya.
- d. Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.

---

<sup>25</sup> E. Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)

- e. Melibatkan mereka secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Apa yang dikemukakan di atas tidak terlalu sulit untuk dilakukan dalam pembelajaran. Melalui modul, peran guru dalam pembelajaran bisa dikurangi karena mereka lebih memosisikan dirinya sebagai fasilitator dan mengembangkan modul-modul pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berkaitan dengan peningkatan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, Mulyasa mengemukakan bahwa di samping penyediaan lingkungan yang kreatif, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan sebagai berikut:

- a. *Self esteem approach*

Dalam pendekatan ini guru dituntut untuk lebih mencurahkan perhatiannya pada pengembangan self esteem (kesadaran akan harga diri), guru tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi ilmiah saja, tetapi pengembangan sikap harus mendapat perhatian secara proporsional

- b. *Creative approach*

Beberapa saran untuk pendekatan ini adalah dikembangkannya problem *solving*, *brain storming*, *inquiry*, dan *role playing*.

- c. *Value clarification and moral development approach*

Dalam pendekatan ini pengembangan pribadi menjadi sasaran utama, pendekatan holistik dan humanistik menjadi ciri utama dalam mengembangkan potensi manusia menuju self actualization. Dalam situasi yang demikian, pengembangan intelektual akan mengiringi pengembangan pribadi peserta didik.

- d. *Multiple talent approach*

Pendekatan ini mementingkan upaya pengembangan seluruh potensi peserta didik, karena manifesta pengembangan potensi akan membangun self concept yang menunjang kesehatan mental.

- e. *Inquiry approach*

Melalui pendekatan ini peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan proses mental dalam menemukan konsep atau prinsip ilmiah, serta meningkatkan potensi intelektualnya.

*f. Pictorial riddle approach*

Pendekatan ini merupakan metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik dalam diskusi kelompok kecil. Pendekatan ini sangat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

*g. Synetics approach*

Pada hakikatnya pendekatan ini memusatkan perhatian pada kompetensi peserta didik untuk mengembangkan berbagai bentuk metaphor untuk membuka intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya. Kegiatan dimulai dengan kegiatan kelompok yang tidak rasional, kemudian berkembang menuju pada penemuan dan pemecahan masalah secara rasional.

Dari uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru dalam pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Untuk kepentingan tersebut, guru dapat mengembangkan program-program pembelajaran yang menarik, seperti modul, dan dapat menggunakan berbagai pendekatan dalam meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

## **7. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Munandar menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu :

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, locus of control yang internal, kemampuan untuk bermain atau bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, serta membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis, sarana atau fasilitas terhadap pandangan dan minat yang berbeda, adanya penghargaan bagi orang yang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup dan kesempatan untuk menyendiri, dorongan untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif, dorongan

untuk mengembangkan fantasi kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individual.<sup>26</sup>

Rogers dalam Munandar mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang, yaitu :

- a. Faktor internal, didalamnya mencakup:
  - 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan-rangsangan dari luar.
  - 2) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang.
  - 3) Kemampuan untuk bereksperimen dalam hal “bermain” dengan konsep-konsep.
- b. Faktor eksternal, didalamnya terdapat lingkungan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis yang terbentuk melalui tiga proses yang berbeda, yaitu :
  - 1) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
  - 2) Mengusahakan suasana yang di dalamnya tidak ada evaluasi eksternal
  - 3) Memberikan pengertian secara empatis.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang dipengaruhi oleh dua faktor yang saling mempengaruhi satu sama lain. Kedua faktor tersebut adalah faktor internal yang bersumber dari diri individu sendiri, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu.

## **8. Peranan Orangtua dalam Upaya Pengembangan Kreativitas**

Dalam lingkungan anak, orangtua lah yang menjadi tokoh terdekat. Anak dilahirkan dari pasangan orangtua yang kemudian merawat, mendidik, serta memberikan kasih sayang kepadanya. Oleh karena itu, tidak mengherankan bilamana anak mencontoh orangtuanya dan menganggap mereka sebagai tokoh yang paling baik, setidaknya sampai mereka mulai memasuki lingkungan

---

<sup>26</sup> Utami Munandar.2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>27</sup> Ibid

pergaulan yang lebih luas. Menurut Faw dan Belkin dalam Munandar, apapun bentuk perilaku yang ditunjukkan orangtua pada anaknya akan berdampak pada kepribadian anak.<sup>28</sup>

Selain itu, menurut Ikeda dalam Munandar, keluarga tetaplah merupakan sekolah utama di tengah masyarakat yang akan menghasilkan individu-individu yang mandiri serta kreatif, yang siap menghadapi cobaan-cobaan hidup.<sup>29</sup>

Menurut Amabile dalam keluarga yang kreatif, orangtua terlibat secara intelektual dalam proses perkembangan anak-anaknya. Mereka berdiskusi mengenai berbagai hal, bertanya, berasumsi, menyelidiki, dan mengeksplorasi. Pada umumnya, rumah yang kreatif adalah rumah di mana anak dan orang dewasa yang ada di dalamnya memiliki 'kebiasaan-kebiasaan kreatif'. Mereka selalu mempertanyakan apa yang dilihat, berusaha menemukan cakrawala baru dalam menjawab suatu persoalan, berusaha menemukan cara baru untuk melakukan apapun yang mereka lakukan.<sup>30</sup>

Amabile juga memberikan beberapa garis umum bagi orangtua untuk pengembangan kreativitas anak di rumah, yaitu:

1. Kebebasan

Orangtua yang memberikan kebebasan pada anak, orangtua yang seperti ini menjauhi sikap yang otoriter, tidak selalu mengendalikan anak-anaknya serta tidak merasa cemas dengan apa yang dilakukan oleh anaknya.

2. Rasa hormat

Anak yang kreatif umumnya memiliki orangtua yang menghargai dan menghormati keberadaan mereka sebagai individu. Orangtua dapat menunjukkan keyakinan atas kemampuan anak-anaknya dan percaya akan keunikan anaknya. Anak-anak ini secara alami akan mengembangkan rasa percaya diri serta dapat bersikap orisinal.

3. Kedekatan emosional yang secukupnya

Keluarga dengan anak yang kreatif pada umumnya tidak memiliki hubungan emosional yang terlalu dekat. Bahkan pada umumnya hubungan antara

---

<sup>28</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>29</sup> Ibid

<sup>30</sup> Ibid

anak dan orangtua agak longgar. Kuncinya adalah sikap yang tidak terlalu berlebihan sehingga anak tidak terlalu tergantung pada orangtua, namun di lain pihak mereka perlu mengetahui bahwa mereka dicintai serta diterima oleh orangtuanya.

#### 4. Nilai dan bukan peraturan

Orangtua dari anak-anak yang kreatif tidak terlalu menjejali peraturan pada anak-anaknya dibandingkan dengan orangtua dari anak-anak yang tidak begitu kreatif. Peraturan yang diterapkan bersifat lebih mendasar dan khusus, misalnya dalam jumlah jam belajar, kebebasan yang menekankan agar anak tidak mengancam kebebasan oranglain, namun yang pasti adalah diperlukannya peraturan yang spesifik. Anehnya, banyak orangtua dari keluarga yang kreatif merasa bahwa mereka tidak mempunyai masalah apapun sehubungan dengan upaya penegakkan disiplin anak.

#### 5. Prestasi dan bukan angka

Orangtua dari anak-anak kreatif menilai tinggi prestasi anak. Mereka mendorong anak-anaknya untuk tampil sebaik mungkin dan mencapai hal-hal yang baik. Namun di pihak lain, mereka tidak menekankan perlunya anak memperoleh angka yang baik di rapornya. Dalam sebuah studi yang dilakukan untuk melihat perbedaan antara ‘anak-anak kreatif’ dan orangtua ‘anak-anak yang tidak begitu kreatif’, tampak bahwa orangtua anak-anak yang kreatif menilai bahwa memperoleh nilai yang tertinggi di kelas serta mempunyai IQ yang tinggi, tidak terlalu penting bila dibandingkan dengan imajinasi dan kejujuran.

#### 6. Kemandirian, orangtua aktif

Sebagai orangtua, sikapnya terhadap diri sendiri merupakan hal yang perlu diperhatikan karena ia menjadi model utama bagi anaknya. Mereka umumnya memiliki beragam jenis minat baik di dalam maupun di luar rumah tangga.

#### 7. Menghargai kreativitas

Anak-anak kreatif pada umumnya merasa bahwa orangtua mereka sangat mendorong mereka untuk melakukan hal-hal yang kreatif, dan orangtua mereka sangat senang melihat anak-anaknya menampilkan kreativitas. Dalam keluarga

yang kreatif, orangtua mengolah kreativitas anak-anaknya dengan les, peralatan dan pengalaman baru yang menarik.

#### 8. Visi

Orangtua dari anak-anak yang kreatif mengekspresikan visi yang jelas mengenai anaknya sebagai individu yang mandiri, dengan hak untuk dihargai dan dikasihi, yang dapat diharapkan mampu menunjukkan sikap yang bertanggungjawab jika dituntut demikian. Selain itu, mereka juga dilihat mampu untuk melakukan hal-hal yang luar biasa, kreatif, dengan bakat serta skill apapun yang mereka miliki.

#### 9. Rasa humor

Salah satu aspek yang secara potensial juga penting adalah kemampuan menertawakan kejadian-kejadian, situasi-situasi tertentu ataupun diri sendiri. Hasil penelitian menemukan bahwa anak-anak yang kreatif berasal dari keluarga yang dalam interaksi sesama anggota keluarganya selalu dipenuhi oleh humor. Dalam keluarga-keluarga yang seperti ini, selalu ada ‘lelucon-lelucon tetap’ ataupun permainan-permainan lucu.<sup>31</sup>

Dari uraian diatas tampak di sini besarnya peran orangtua dalam menumbuhkan minat dan kreativitas anak. Dimana orangtua terlibat dalam proses perkembangan anaknya dan senantiasa menjadikan rumah sebagai sarana pengembangan kreativitas tanpa batas.

## **B. Multimedia**

### **I. Pengertian Multimedia**

Dalam buku Efisitek mengatakan bahwa multimedia terdiri dari 2 suku kata, yaitu *Multi* dan *Media*. Multi berarti banyak, sementara media adalah perantara tempat disampaikannya informasi. Media merupakan bentuk jamak dari *Medium*. Sehingga Multimedia dapat diartikan sebagai Penggunaan beberapa media untuk menyampaikan sebuah pesan kepada objek yang akan menikmati informasi tersebut.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Utami Munandar.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ,(Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>32</sup> Efisitek.2007.*Menyulap Komputer Anda Menjadi Komputer Multimedia*.(Bandung:Yrama Widya)

Menurut Peter Norton dalam Pengantar Teknologi Informasi, Multimedia adalah penggunaan satu atau lebih tipe medium pada saat yang bersamaan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Kegiatan pengajaran menggunakan software presentasi merupakan salah satu contoh kegunaan multimedia yang sederhana.<sup>33</sup>

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda ( misalnya teks, audio, animasi dan video ) untuk menyampaikan informasi. Multimedia dapat juga diartikan sebagai penggunaan teknologi komputer untuk membuat, menyimpan dan menyaksikan isi multimedia ( Wikipedia ).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan pemanfaatan berbagai media untuk menyampaikan informasi. Walaupun dalam pengertian konvensional multimedia tersebut hanya mengacu kepada penggunaan berbagai macam media secara bersamaan, tetapi multimedia dapat juga diartikan sebagai kata benda (*noun*) yang berarti berbagai macam media yang dapat dimainkan menggunakan komputer.

## **2. Ragam Media yang Digunakan dalam Multimedia**

Multimedia merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Terdapat berbagai macam media yang dapat dipadukan diantaranya teks, suara, gambar atau foto, film (video), animasi, simulasi.

### **a. Teks**

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan. Teks merupakan jenis media yang paling dominan pemakaiannya dalam multimedia terutama ketika belum ditemukannya unsur-unsur lain dalam internet seperti gambar (foto) termasuk gambar hidup seperti film dan video.

Ada beberapa keuntungan penggunaan teks dalam multimedia di antaranya :

- 1) Teks dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang kompleks dan bersifat abstrak seperti rumus-rumus tertentu.

---

<sup>33</sup> Aji Suprianto. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi*. (Jakarta: Salemba Infotek)

- 2) Teks dapat digunakan untuk membantu menjelaskan suatu proses yang panjang dan rumit misalnya proses fotosintesis atau reaksi kimia tertentu.
- 3) Teks merupakan media yang lebih mudah untuk menyampaikan gagasan dan ide yang hendak disampaikan.
- 4) Membuat teks lebih mudah dibandingkan dengan program yang lainnya seperti animasi atau film, demikian juga halnya dalam mengoperasikannya.
- 5) Melalui program Powerpoint dalam computer banyak memberikan pilihan baik jenis, ukuran, maupun warna huruf serta berbagai teknik tampilan teks yang menarik.

Di samping kelebihan di atas, teks juga memiliki kelemahan, di antaranya sebagai berikut :

- 1) Teks sulit untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini disebabkan teks hanya menyajikan informasi.
- 2) Teks dapat menimbulkan kejenuhan dan membosankan bagi siswa, apalagi kalau pengembang media tidak memperhatikan huruf yang digunakan serta tidak memperhatikan penjangnya teks.
- 3) Teks yang terlalu panjang dapat membuat mata siswa menjadi lebih cepat lelah.

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan agar penggunaan teks dapat berfungsi sebagai media yang menarik dan tidak membosankan, yaitu :

- 1) Perhatikan pemilihan warna teks. Hindari warna-warna teks yang dapat membuat mata menjadi cepat lelah, misalnya warna merah menyala.
- 2) Gunakan teks dengan warna yang kontras. Warna yang kontras antara teks dan warna dasar akan membuat teks menjadi jelas.
- 3) Usahakan teks hanya memuat poin-poin yang penting. Teks yang terlalu panjang akan membuat bosan.
- 4) Perhatikan ukuran teks. Teks dengan ukuran yang terlalu kecil akan sulit ditangkap oleh audiens sehingga bukan hanya akan membuat audiens cepat lelah, namun juga perhatiannya akan mudah terpecah.

## **b. Suara (Audio)**

Suara (audio), merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia. Ada dua fungsi pengembangan suara dalam multimedia yakni fungsi penjelasan (*eksplanation*) dan fungsi efek suara (*sound efek*). Fungsi penjelasan (*eksplanation*) adalah fungsi suara sebagai media untuk menjelaskan materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan melalui multimedia, sedangkan fungsi efek suara (*sound efek*) adalah sebagai bahan untuk mempercantik penampilan multimedia itu sendiri, misalnya untuk musik dan efek-efek lainnya, untuk memperkuat pesan (gagasan).

Fungsi penjelasan sama pentingnya dengan unsur teks yang dikembangkan sesuai dengan isi (*content*) materi pelajaran, bahkan sering keduanya muncul secara bersamaan.

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan audio atau suara (*sound*) dalam multimedia di antaranya :

- 1) Audio dapat memperjelas gagasan yang hendak disampaikan. Artinya, audio dapat digunakan secara bersamaan dengan media lain seperti grafis untuk menyampaikan gagasan atau informasi sesuai dengan tujuan.
- 2) Penggunaan audio pada multimedia dapat meminimalisir kejenuhan sehingga dapat meningkatkan kegairahan belajar.
- 3) Audio dapat menyampaikan gagasan yang tidak dapat disampaikan dengan media lain.
- 4) Audio dapat lebih memfokuskan siswa pada materi yang akan disampaikan.

Dalam hubungannya dengan multimedia, media audio (*sound*) memiliki beberapa keterbatasan di antaranya:

- 1) Dalam komputer perangkat audio membutuhkan kapasitas tempat penyimpanan *file* dalam ukuran besar.
- 2) Membutuhkan komputer dengan kapasitas tertentu baik *software* maupun *hardware*-nya.
- 3) Penggabungan suara atau audio dengan unsur lain memerlukan keterampilan khusus yang tidak dimiliki oleh setiap orang.

Agar unsur audio dapat mendukung keberhasilan multimedia ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan, diantaranya :

- 1) Prinsip kejelasan (*clarity*) artinya suara (*sound*) baik suara dalam bentuk penjelasan suara keterangan, maupun suara dalam bentuk efek dan musik, perlu diperhatikan kejelasan suara itu sendiri. Misalnya apabila dalam multimedia diperlukan suara atau audio untuk menjelaskan suatu konsep (biasanya bersamaan dengan munculnya caption atau teks) maka suara yang ditampilkan harus jelas dalam melafalkan setiap kata dan kalimat sehingga tidak meragukan pendengar. Demikian juga dalam intonasi suara, bukan saja unsur suara atau audio perlu memiliki aspek artistik akan tetapi juga memiliki aspek kebermaknaan dari setiap suara yang ditampilkan.
- 2) Prinsip kesesuaian (*relevansi*) artinya setiap suara atau audio yang muncul harus relevan dengan unsur-unsur lainnya, baik dengan teks, foto gambar, animasi dan lainnya sebagainya. Para pengembang multimedia perlu mengerti, apakah audio merupakan unsur utama atau hanya sebagai unsur sampingan. Demikian juga dengan audio pada unsur music perlu disesuaikan dengan kedudukan music itu sendiri apakah hanya sekedar musik *thema* atau musik latar.
- 3) Prinsip komunikasi (*communication*) artinya bahasa yang digunakan dalam audio adalah bahasa komunikasi baik dalam penyapaan atau penjelasan materi.
- 4) Prinsip kesatuan (*unity*) artinya audio dalam multimedia tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan unsur lainnya.

### **c. Animasi**

Pada awalnya penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di “putar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan computer film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Oleh karena itu dengan alasan tertentu dalam pengembangan multimedia dengan menggunakan komputer, selalu menampilkan animasi. Dalam pengembangan multimedia peran animasi dapat berupa bagian yang tidak terpisahkan dari multimedia itu sendiri atau hanya bagian pelengkap dari program multimedia.

Dikatakan sebagai bagian yang tidak terpisahkan manakala keseluruhan program multimedia menggunakan film animasi dari mulai pembuka sampai penutup program. Adapun, manakala animasi ditempatkan sebagai bagian terpisah, misalnya animasi digunakan hanya untuk memberikan ilustrasi bahan atau informasi yang hendak disampaikan, atau animasi digunakan pada awal atau penutup program, maka kedudukan animasi hanya sebagai pelengkap.

Terdapat beberapa keuntungan penggunaan animasi dalam program multimedia, diantaranya :

- 1) Menggunakan animasi yang sesuai dan digarap dengan apik, program multimedia akan lebih menarik sehingga multimedia tidak membosankan dan dapat menambah motivasi belajar siswa.
- 2) Film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif maupun psikomotor.
- 3) Menggunakan film animasi dalam program multimedia dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan pemeran yang sesungguhnya.
- 4) Memproduksi multimedia dengan film animasi, akan lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah.

Di samping beberapa kelebihan diatas, penggunaan film animasi juga memiliki keterbatasan di antaranya :

- 1) Membuat animasi bukan pekerjaan yang mudah, melainkan memerlukan keahlian khusus.
- 2) Memproduksi animasi diperlukan computer dengan spesifikasi khusus.
- 3) Animasi dalam bentuk film cenderung hanya cocok digunakan untuk siswa tertentu.

#### **d. Video**

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan

kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satu fps.

Ada beberapa macam video yaitu :

- 1) Video IP Adalah video yang dilewatkan melalui IP. Terdapat tiga kategori video pada saat mereka dipancarkan pada publik baik melewati satelit, melalui kabel, dan melalui IP atau format radio analog.
- 2) Video RAM Disingkat dengan VRAM. Tipe spesial dari DRAM yang memungkinkan akses direct high speed memory melalui sirkuit video. Jenis memori ini lebih mahal bila dibandingkan chips DRAM yang konvensional.

Terdapat beberapa kelebihan menggunakan video sebagai media pembelajaran diantaranya adalah :

- 1) Mengatasi jarak dan waktu
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 7) Mengembangkan imajinasi
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis
- 9) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
- 10) Mampu berperan sebagai story teller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Di antara kelebihan diatas, terdapat pula kekurangan dari penggunaan video sebagai media pembelajaran yaitu :

- 1) Sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut;
- 2) Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah

- 3) dan Penyangganya juga terkait peralatan lainnya seperti videoplayer, layar bagi kelas besar beserta LCD nya, dan lain-lain.

### **3. Tujuan Penggunaan Multimedia**

Tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
- b. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- c. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti: penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.
- d. Multimedia membuat komunikasi semakin baik.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Setting Penelitian

Setting penelitian ini meliputi : tempat penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di RA Muslimat Al Washliyah kecamatan Kabanjahe kabupaten Karo. Untuk meningkatkan kreativitas anak RA kelompok B dengan memanfaatkan multimedia.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan bulan Januari 2017 sampai dengan Maret 2017. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena penelitian tindakan kelas ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Penelitian ini akan direncanakan dalam 3 siklus untuk melihat peningkatan kreativitas anak dengan memanfaatkan penggunaan multimedia.

**Tabel 1. Tabel Waktu Penelitian**

No	Nama Kegiatan	Tahun 2017															
		Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Pustaka		■	■	■												
2	Penyusunan proposal				■	■	■	■									
3	Seminar proposal						■										
4	Pelaksanaan Penelitian Siklus I dan Refleksi								■								
5	Pelaksanaan Penelitian Siklus II dan Refleksi										■						
6	Pelaksanaan Penelitian Siklus III dan Refleksi											■					
7	Pembuatan laporan hasil penelitian											■	■	■	■		
8	Perbaikan laporan												■	■	■	■	
9	Pembuatan laporan hasil penelitian secara final																■

### 3. Subjek Penelitian

Subjek yang akan diteliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yakni anak-anak kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah yang beralamat di gang ginting sinterem kecamatan Kabanjahe kabupaten Karo, yang terdiri dari 15 anak dengan komposisi 9 orang anak perempuan dan 6 orang anak laki-laki.

#### B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, beberapa persiapan yang akan digunakan untuk memberi pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas, yaitu rencana pembelajaran yang akan dijadikan PTK antara lain :

- a. Menyusun skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dan rencana kegiatan harian (RKH) sesuai tema dan subtema.
- c. Menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia yaitu televisi, vcd, laptop, dan flasdisk.
- d. Memepersiapkan lembar penilaian
- e. Menyiapkan kelas yang nyaman dan kondusif bagi anak.

#### C. Sumber Data

Sumber data PTK ini adalah :

##### 1. Anak

Anak merupakan sumber data untuk mendapatkan data tentang pengembangan kreativitas dan aktivitas anak meningkatkan kreativitasnya dengan memanfaatkan multimedia.

**Tabel 2. Sumber Data Anak RA Muslimat Al Washliyah Tahun Ajaran 2016/2017**

No	Nama	Laki-laki	Perempuan
1	Haura Faiqah Azmi		√
2	Rahma Juwita		√
3	Divana Andira		√
4	Silva Catherine Br Surbakti		√
5	Qatrunnada Adysti		√

6	Febri Maulina Br Ginting		√
7	Siti Asyfa Br Ginting Manik		√
8	Reya Oktavia		√
9	Kayati Gracella		√
10	Wakhid Effendi	√	
11	Alvina Fahrezi	√	
12	Muhammad Syarif	√	
13	Ezianto Prabowo Silalahi	√	
14	Metuah Fajar Ramadhan	√	
15	Riski Naufal Hutagalung	√	

## 2. Guru

Guru berfungsi untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran dan hasil belajar serta aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3. Sumber Data Guru RA Muslimat Al Washliyah Tahun Ajaran 2016/2017**

No	Nama Guru	Status	Kelas
1	Hj. Azidah,S.Ag	Kepala Sekolah	
2	Sisma Rojawati, S.Pd.I	Guru Kelas	B
3	Helfi Ari Arwina	Guru Kelas	B
4	Nadima Situmorang	Guru Kelas	A

## 3. Teman Sejawat

Teman sejawat dimaksudkan sebagai mitra dan rekan kerja dalam melaksanakan penelitian untuk melakukan observasi dan melihat tingkat keberhasilan PTK yang diperoleh, baik dari sisi anak maupun guru.

**Tabel 4. Sumber Data Teman Sejawat**

No	Nama	Status	Keterangan
1	Sisma Rojawati, S.Pd.I	Guru	
2	Nadima Situmorang	Guru	

## **D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengetahui kreativitas anak dengan memanfaatkan multimedia maka peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik-teknik berikut ini :

#### **a. Observasi**

Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku peserta didik.

Dalam pengumpulan data selama proses kegiatan berlangsung, peneliti dibantu oleh observer yaitu guru yang mengajar di RA Muslimat Al Washliyah, adapun perannya adalah mengamati kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan multimedia, baik aktivitas guru saat mengajar maupun aktivitas anak saat melakukan kegiatan kreativitas yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati kegiatan kreativitas anak dengan memanfaatkan multimedia yang bermaksud untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun.

#### **b. Unjuk Kerja**

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melaksanakan tugas yang telah diberikan. Dilakukan dengan mengamati kegiatan anak dalam melakukan kegiatan kreativitas dengan memanfaatkan multimedia.

### **2. Alat Pengumpul Data**

#### **a. Lembar Observasi**

Merupakan cara pengumpul data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku peserta didik. Agar observasi lebih terarah, maka diperlukan pedoman observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan.

#### **b. Lembar Kerja Anak**

Merupakan hasil kerja peserta didik setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan tangan atau hasil karya seni, dalam melaksanakan kegiatan kreativitas dengan memanfaatkan multimedia.

## E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan melalui observasi. Menurut Suharsimi Arikunto, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, dan perubahan kearah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.<sup>34</sup>

Teknik analisis data ini mengikuti cara penilaian di dalam kurikulum RA tahun 2011 yaitu menggunakan empat kategori yaitu BM (belum muncul), MM (mulai muncul), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik).

Anak dikategorikan BM (belum muncul) pada penelitian ini, apabila daya kreativitas anak masih rendah, yakni anak belum mampu membuat bentuk dari playdough atau plastisin. Anak masih belum mengetahui bahan dan cara membuat bentuk serta anak belum mengetahui bagaimana cara membuat bentuk dari playdough dengan melihat video multimedia.

Anak dikategorikan MM (mulai muncul) pada penelitian ini, apabila anak sudah mampu membuat bentuk sesuai kreativitasnya namun masih melihat (mencontoh) apa yang temannya buat. Anak masih mengikuti apa yang teman disampingnya sedang lakukan. Anak hanya mengetahui bahan membuat bentuk namun masih belum mengetahui bagaimana cara membuat bentuk tersebut dengan memperhatikan video multimedia.

Anak dikategorikan BSH (berkembang sesuai harapan) pada penelitian ini, apabila anak sudah mampu membuat bentuk dari playdough atau plastisin, namun masih bertanya kepada guru tentang bentuk apa yang harus ia buat. Guru memberikan ide kepada anak tentang apa yang ia sukai sehingga itu bisa menjadi hal yang bisa ia buat. Anak mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia namun anak masih bertanya

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Suatu Penelitian: Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta)

kepada guru apakah yang ia buat sudah benar atau belum artinya anak masih meminta bantuan dari guru.

Anak dikategorikan BSB (berkembang sangat baik) pada penelitian ini, apabila anak sudah mampu membuat sendiri bentuk sesuai kreativitasnya tanpa dibantu oleh guru. Anak mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dengan memperhatikan video multimedia dan anak membuat sendiri bentuk tersebut tanpa bantuan dari guru. Anak juga mampu menjelaskan tentang bentuk apa yang ia buat tersebut. Artinya ide tersebut asli adalah kreativitas anak.

**Tabel 5. Data/Instrumen Observasi Penilaian**

No	Nama	Indikator															
		Mengetahui bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin				Melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia				Membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitas anak				Anak mampu menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Haura Faiqah Azmi																
2	Rahma Juwita																
3	Divana Andira																
4	Silva Catherine Br Surbakti																
5	Qatrunnada Adysti																
6	Febri Maulina Br Ginting																
7	Siti Asyfa Br Ginting Manik																
8	Reya Oktavia																
9	Kayati Gracella																
10	Wakhid Effendi																
11	Alvina Fahrezi																
12	Muhammad Syarif																
13	Ezianto Prabowo Silalahi																
14	Metuah Fajar Ramadhan																
15	Riski Naufal Hutagalung																

Indikator dikutip dari kurikulum RA Tahun 2011

Keterangan : BM (Belum Muncul)  
Berkembang Sangat Baik )

MM ( Mulai Muncul )

BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )

BSB (

## **F. Indikator Kinerja**

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat suatu keberhasilan anak dari kegiatan PTK. Dalam meningkatkan atau memperbaiki kreativitas dan mutu kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerjanya adalah anak dan anak. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas , kreativitas dan perkembangan anak. Maka yang menjadi indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Anak Didik

#### a. Observasi

Kreativitas anak meningkat dalam membuat berbagai bentuk menggunakan plastisin atau playdough.

#### b. Unjuk Kerja

Anak semakin kreatif dalam membuat berbagai bentuk menggunakan plastisin atau playdough.

#### c. Keberhasilan yang dicapai anak

Tindakan ini berhasil apabila 10 dari 15 orang anak mampu melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk menggunakan plastisin atau playdough dengan hasil yang baik dan kreativitas anak berkembang sangat baik ( BSB ), sedangkan 5 orang anak mampu melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk menggunakan plastisin atau playdough dengan hasil sesuai harapan ( BSH ). Dengan demikian 15 anak telah tuntas belajar dalam bidang pengembangan kreativitas dengan pemanfaatan multimedia.

### 2. Guru / Teman Sejawat

#### a. Melakukan penilaian menggunakan lembar APKG

b. Guru semakin professional dan aktif dalam mengembangkan keterampilan dalam memperbaiki pembelajaran pengembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan multimedia.

## **G. Tahapan Penelitian**

Adapun prosedur atau langkah-langkah mengenai penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Tahap Perencanaan**

Menurut Arikunto rencana tindakan kelas, berisikan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan kreativitas anak melalui kreasi yang dapat menunjang pada perkembangan kreativitas anak.<sup>35</sup> Tindakan yang akan dilakukan pada tahap perencanaan adalah mempersiapkan media yang akan digunakan anak ketika proses pembelajaran berlangsung serta mempersiapkan perangkat pembelajaran mulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran, rencana kegiatan harian, lembar observasi anak.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari lima kali pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari lima rencana kegiatan harian (RKH). Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah. Pelaksanaan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya bersama guru. Guru membantu peneliti dalam mengarahkan anak-anak, bercakap-cakap tentang tema pembelajaran dan melakukan evaluasi melalui tanya jawab kepada anak.

#### **c. Tahap Observasi (pengamatan)**

Peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam kegiatan membuat bentuk. Pengamatan dilakukan secara terus menerus pada siklus I, siklus II dan siklus III. Penilaian disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Tujuan pengamatan ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan refleksi pada tahapan selanjutnya.

#### **d. Refleksi**

Tahapan refleksi ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Sebagaimana yang telah diungkapkan Wardhani, refleksi merupakan kegiatan analisis yang dilakukan untuk menuangkan kembali secara intensif kejadian-kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan.<sup>36</sup> Kreativitas anak sudah tercapai dengan optimal atau masih dilakukan pengulangan dengan tindakan selanjutnya.

---

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Suatu Penelitian: Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>36</sup> Wardani, dan Wihardit. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

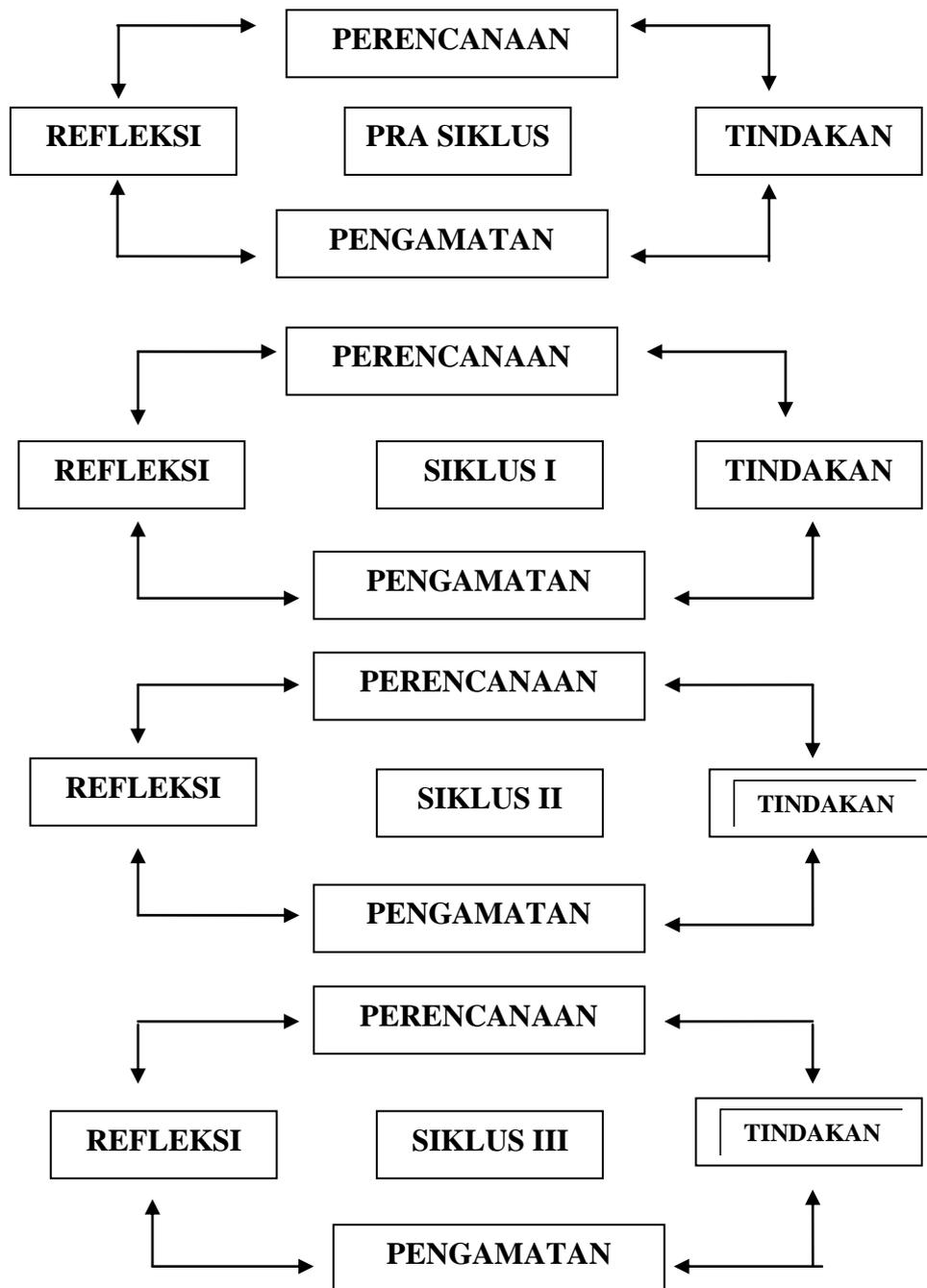
## **H. Prosedur Penelitian**

Rancangan penelitian tindakan kelas yang dipilih yaitu model siklus seperti dikemukakan oleh Carr & Kemmis dalam Wardani & Wihardit, hendaknya dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, dan diharapkan semakin lama kegiatan dilaksanakan semakin meningkat pencapaian hasil dari kegiatan tersebut. Siklus dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat tahapan, yaitu tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.<sup>37</sup>

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bagan berikut:

---

<sup>37</sup> Wardani dan Wihardit.2010.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Universitas Terbuka



## **1. Pra Siklus**

### **a. Perencanaan Kegiatan**

Peneliti akan membuat perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu :

- 1) Menyusun skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk pra siklus
- 3) Menyusun RKH ( Rencana Kegiatan Harian )
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan seperti, tv, laptop,vcd,flasdisk, alat kreativitas anak seperti playdough dan kertas origami
- 5) Membuat lembar pengamatan atau observasi

### **b. Pelaksanaan**

- 1) Guru menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan
- 2) Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membuat bentuk dari playdough dengan melihat tv atau laptop
- 3) Guru membimbing dan memperhatikan anak pada saat anak membuat hasil karya kreativitas dengan cara membuat bentuk dari playdough sesuai dengan ide kreatifnya masing-masing.
- 4) Guru membimbing dan memperhatikan anak pada saat kegiatan kreativitasnya

### **c. Pengamatan atau observasi**

Dilakukan melalui kegiatan mengamati :

- 1) Kegiatan membuat bentuk dari playdough atau plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak
- 2) Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh mengenai proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kreativitas

### **d. Refleksi**

Data yang telah diperoleh pada tahap pengamatan selanjutnya dianalisis. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan menjadi hasil ketercapaian terhadap anak. Apabila belum tercapai maka akan dilakukan disiklus berikutnya.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan Kegiatan

- 1) Menyusun skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus 1
- 3) Menyusun RKH ( Rencana Kegiatan Harian )
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan seperti, tv, laptop,vcd,flasdisk, alat kreativitas anak seperti playdough dan kertas origami
- 5) Membuat lembar pengamatan atau observasi

### b. Pelaksanaan

- 1) Guru menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan
- 2) Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membuat bentuk dari playdough dengan melihat tv atau laptop
- 3) Guru membimbing dan memperhatikan anak pada saat anak membuat hasil karya kreativitas dengan cara membuat bentuk dari playdough sesuai dengan ide kreatifnya masing-masing.
- 4) Guru membimbing dan memperhatikan anak pada saat kegiatan kreativitasnya

### c. Pengamatan atau observasi

Dilakukan melalui kegiatan mengamati :

- 1) Kegiatan membuat bentuk dari playdough atau plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak
- 2) Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh mengenai proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kreativitas

### d. Refleksi

Data yang telah diperoleh pada tahap pengamatan selanjutnya dianalisis. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan menjadi hasil ketercapaian terhadap anak. Apabila belum tercapai maka akan dilakukan disiklus berikutnya.

### **3. Siklus II**

Siklus 2 dilaksanakan sebagai :

- a. Apresiasi untuk perbaikan bahan ajar yang telah diajukan pada siklus 2
- b. Memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang terjadi pada siklus 2
- c. Menyiapkan kembali bahan kegiatan membuat bentuk

#### **a. Perencanaan Kegiatan**

- 1) Menyusun skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus 2
- 3) Menyusun RKH ( Rencana Kegiatan Harian )
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan seperti, tv, laptop,vcd,flasdisk, alat kreativitas anak seperti playdough dan kertas origami
- 5) Membuat lembar pengamatan atau observasi

#### **b. Pelaksanaan**

- 1) Guru meminta anak untuk membuat hasil karya membuat bentuk sesuai dengan tema
- 2) Guru meminta anak untuk memodifikasi hasil membuat bentuk sesuai dengan imajinasi anak

#### **c. Pengamatan**

Dilakukan melalui kegiatan mengamati, setelah diperoleh data mengenai proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan membuat bentuk untuk meningkatkan kreativitas anak, maka data tersebut dianalisa untuk mengetahui kelemahan yang mungkin ada pada saat pelaksanaan

#### **d. Refleksi**

Data yang telah diperoleh pada tahap pengamatan selanjutnya dianalisis. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan menjadi hasil ketercapaian terhadap anak. Apabila belum tercapai maka akan dilakukan disiklus berikutnya.

#### **4. Siklus III**

Siklus 3 dilaksanakan sebagai :

- 1) Apresiasi untuk perbaikan bahan ajar yang telah diajukan pada siklus 3
- 2) Memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang terjadi pada siklus 3
- 3) Menyiapkan kembali bahan kegiatan membuat bentuk

##### **a. Perencanaan Kegiatan**

- 1) Menyusun skenario perbaikan
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus 3
- 3) Menyusun RKH ( Rencana Kegiatan Harian )
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan seperti, tv, laptop,vcd,flasdisk, alat kreativitas anak seperti playdough dan kertas origami
- 5) Membuat lembar pengamatan atau observasi

##### **b. Pelaksanaan**

- 1) Guru meminta anak untuk membuat hasil karya membuat bentuk sesuai dengan tema
- 2) Guru meminta anak untuk memodifikasi hasil membuat bentuk sesuai dengan imajinasi anak

##### **c. Pengamatan**

Dilakukan melalui kegiatan mengamati, setelah diperoleh data mengenai proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan membuat bentuk untuk meningkatkan kreativitas anak, maka data tersebut dianalisa untuk mengetahui kelemahan yang mungkin ada pada saat pelaksanaan

##### **d. Refleksi**

Data yang telah diperoleh pada tahap observasi dianalisis. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan menjadi hasil kreativitas anak selama 3 siklus.

## I. Personalia Penelitian

Adapun pihak yang membantu dalam penelitian ini adalah :

**Tabel 6. Personalia penelitian**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Status</b>	<b>Jam tatap muka perminggu</b>
1	Helfi Ari Arwina	Guru kelas	peneliti	24 JTM
2	Nadima Situmorang	Guru Kelas	Kolaborator II	24 JTM
3	Anak Didik	Peserta Didik	Subjek Penelitian	

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL PENELITIAN**

##### **1. Deskripsi Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal (RA) Muslimat Al Washliyah yang terletak di Jalan kapten selamat ketaren Gang ginting sinterem Kecamatan Kabanjahe kabupaten Karo. RA Muslimat Al Washliyah memiliki 2 ruang kelas ( Kelas A dan Kelas B ) dimana setiap kelas dibagi atau dibatasi menjadi 2 lokal, sehingga RA ini memiliki 4 lokal dengan 4 rombel serta 4 wali kelas di setiap kelas nya masing-masing. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di dalam ruang kelas di kelas A.

Kepala RA Muslimat Al Washliyah adalah ibu Hj. Azidah, S.Ag. kelas yang dijadikan subjek dalam kelas ini adalah kelas A yang berjumlah 15 anak yaitu 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Kolaborator dalam penelitian ini adalah ibu Nadima Situmorang.

##### **2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian**

Sebelum peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas, kegiatan awal (Pra Siklus) yang dilakukan adalah mengetahui kondisi awal siswa sebelum tindakan. Peneliti bersama teman sejawat melakukan observasi terhadap subjek. Tindakan ini sangat perlu dilakukan karena dengan mengetahui kondisi awal, peneliti dan teman sejawat dapat mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan PTK yang telah dilaksanakan nantinya. Berikut adalah hasil pengamatan awal (Pra Siklus) terhadap peningkatan kreativitas anak yang disajikan dalam bentuk tabel.

No	Nama	Indikator															
		Mengetahui bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin				Melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia				Membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitas anak				Anak mampu menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Haura Faiqah Azmi	√				√				√				√			
2	Rahma Juwita	√				√				√				√			
3	Divana Andira			√			√				√				√		
4	Silva Catherine Br Surbakti		√			√				√				√			
5	Qatrunnada Adysti	√				√				√				√			
6	Febri Maulina Br Ginting	√				√				√				√			
7	Siti Asyfa Br Ginting Manik	√				√				√				√			
8	Reya Oktavia	√				√				√				√			
9	Kayati Gracella	√				√				√				√			
10	Wakhid Effendi			√			√				√				√		
11	Alvina Fahrezi		√			√				√				√			
12	Muhammad Syarif		√			√				√				√			
13	Ezianto Prabowo Silalahi		√				√			√					√		
14	Metuah Fajar Ramadhan	√				√				√				√			
15	Riski Naufal Hutagalung	√				√				√				√			

Indikator dikutip dari kurikulum RA Tahun 2011

Keterangan : BM (Belum Muncul)

MM ( Mulai Muncul )

BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )

BSB ( Berkembang Sangat Baik )

**Tabel 7. Hasil Pengamatan Awal (Pra Siklus) Kreativitas anak Sebelum Penelitian**

No	Aspek yang dinilai	Sebelum Penelitian Tindakan Kelas ( Pra Siklus )							
		BM (belum muncul)		MM (mulai muncul)		BSH (berkembang sesuai harapan)		BSB (berkembang sangat baik)	
		Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	9	60	4	26,6	2	13,3	0	0
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	12	80	3	20	0	0	0	0
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	13	86,6	2	13,3	0	0	0	0
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	12	80	3	20	0	0	0	0

**Tabel 8. Hasil Pengamatan BSH-BSB Awal (Pra Siklus) Kreativitas anak Sebelum Penelitian**

No	Aspek yang dinilai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	2	0	2
		13,3	0	13,3
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	0	0	0
		0	0	0
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	0	0	0
		0	0	0
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	0	0	0
		0	0	0
<b>Rata-rata</b>				<b>3.33</b>

Berdasarkan hasil observasi tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat bentuk dengan pemanfaatan multimedia sebelum tindakan dilakukan seperti diuraikan pada tabel diatas, diketahui bahwa kreativitas anak yang menunjukkan pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat bentuk dengan plastisin diperoleh 9 anak atau 60% dari jumlah anak yang memiliki kriteria belum muncul (BM), yaitu anak belum mampu mengetahui tentang bahan dan cara membuat bentuk dengan plastisin. Diketahui ada 4 anak atau 26,6% dari jumlah anak yang memiliki kriteria mulai muncul (MM), yaitu anak tersebut hanya mengetahui bahan membuat bentuk tetapi tidak mengetahui cara membuat bentuk. Ada 2 anak atau 13,3% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), yaitu anak sudah mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dari plastisin.

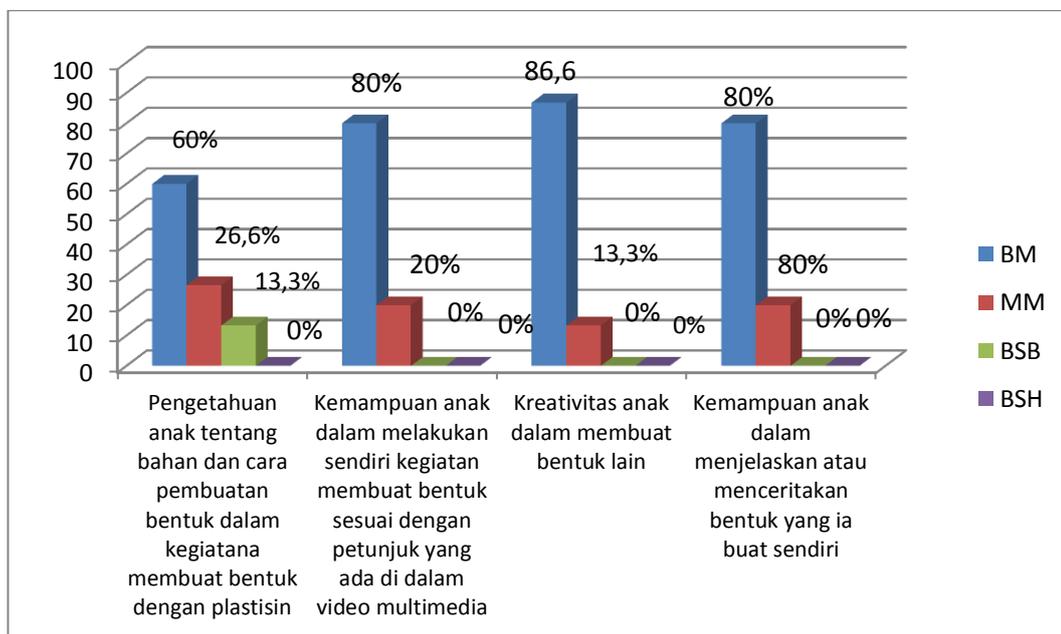
Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video dicapai oleh 12 anak atau 80% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria belum muncul (BM), yaitu anak tersebut belum mampu membuat sendiri bentuk sesuai yang ada di dalam video

multimedia. Anak yang membuat bentuk sendiri tetapi masih memerlukan bimbingan dari guru ada 3 anak atau 20% dari kriteria anak yang memiliki kategori mulai muncul (MM).

Keaslian kreativitas anak dalam membuat bentuk sesuai imajinasinya ada 13 anak atau 86,6% yaitu anak yang memenuhi kriteria belum lancar (BM) artinya anak belum mampu membuat sendiri bentuk dari playdough. Anak yang membuat bentuk sesuai imajinasi dan kreativitas nya sendiri namun masih perlu dibimbing oleh guru dalam menentukan apa yang ia buat ada 2 anak atau 13,3% yang termasuk dalam kategori mulai muncul (MM)..

Kemampuan anak dalam menjelaskan apa yang ia buat ada 12 anak atau 80% dari kriteria belum muncul (BM) yaitu anak belum mampu menjelaskan kepada guru bentuk apa yang ia buat tersebut. Ada 3 anak atau 20% yang masih memerlukan arahan dari guru tentang bentuk yang ia buat artinya anak masih dalam kriteria mulai muncul (MM) dalam menjelaskan bentuk yang ia buat tersebut.

Kemampuan tersebut diatas juga disajikan melalui gambar 2



**Gambar 2. Grafik Kreativitas Anak Sebelum Tindakan**

### **3. Deskripsi Hasil Penelitian**

#### **a. Tindakan Siklus I**

##### **1) Perencanaan Siklus I**

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain: menyusun skenario perbaikan dan menyusun rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran upaya peningkatan kreativitas melalui pemanfaatan multimedia dilakukan peneliti bersama dengan guru kelas yang sekaligus kolaborator dan dikonsultasikan untuk memperoleh persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah :

- a) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang memuat kegiatan upaya peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan multimedia dengan melakukan aktivitas membuat bentuk dari playdough atau plastisin. RKH dapat dilihat pada lampiran.
- b) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui kegiatan membuat bentuk dengan pemanfaatan multimedia, yang akan dilaksanakan dengan membuat berbagai bentuk dengan playdough atau plastisin.
- c) Guru mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi yang berisi tentang : pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough, kemampuan anak membuat sendiri bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di video multimedia, kemampuan anak dalam membuat bentuk sendiri sesuai kreativitas anak, dan kemampuan anak dalam menjelaskan tentang apa yang ia buat sendiri.

##### **2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Kegiatan awal dimulai dengan doa bersama sebelum memulai kegiatan. Setelah itu guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu-lagu yang sesuai dengan tema atau lagu anak-anak agar anak-anak merasa rileks atau nyaman. Guru menjelaskan kepada anak tentang tema pembelajaran hari ini sesuai dengan RKH yang telah disiapkan. Kegiatan membuat berbagai bentuk dari plastisin atau playdough dengan pemanfaatan multimedia masuk pada kegiatan inti. Selanjutnya anak diberi

penjelasan tentang kegiatan membuat berbagai bentuk dari plastisin atau playdough yang akan dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan siklus I dilaksanakan dengan lima kali pertemuan.

#### **a) Pertemuan Pertama Siklus I**

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 23 Januari 2017. Pada tindakan 1 Siklus I adalah membuat berbagai bentuk dengan melihat video multimedia. Kegiatan awal dimulai guru dengan mengucapkan salam dan dijawab salam oleh anak-anak yang dilanjutkan dengan doa bersama yaitu doa belajar. Lalu guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari itu. Kegiatan membuat bentuk dilaksanakan pada kegiatan inti. Sebelum kegiatan ini dilakukan guru telah mengatur laptop sebagai media pembelajaran dan sudah mengatur tempat duduk anak-anak menghadap laptop. Serta guru membagikan playdough kepada masing-masing anak.

Pertemuan pertama siklus I ini anak diajak bernyanyi bersama untuk memfokuskan anak dan membuat anak merasa nyaman. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang bahan dan cara membuat bentuk dengan memanfaatkan multimedia (video). Anak diberikan kesempatan menonton video sekali agar anak memahami penjelasan yang telah diberikan guru. Selanjutnya anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang tugas yang akan diberikan. Guru pun memberikan pertanyaan seputar video yang telah ia tonton sebelumnya.

Guru memutar kembali video dan meminta anak sekali lagi menonton video yang telah dipersiapkan. Selanjutnya guru meminta anak membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video tersebut. Guru juga meminta anak membuat bentuk sesuai dengan kreativitasnya. Guru member kebebasan bentuk apa yang ingin ia buat sesuai dengan kreativitas dan imajinasi anak. Selama kegiatan berlangsung, guru dan kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan, dan pembimbingan bila diperlukan. Pada pertemuan pertama siklus I ini anak-anak tidak segera membuat bentuk sesuai petunjuk. Bahkan ketika diminta membuat bentuk sesuai kreativitas anak banyak anak yang mengatakan tidak tahu dan meminta guru untuk membantunya. Banyak dari mereka yang mengikuti (mencontoh) apa yang telah dibuat teman disampingnya (ketika seorang anak membuat cacing maka sebagian besar temannya akan membuat

cacing). Guru memancing anak dengan memberikan petunjuk benda-benda apa saja yang bisa dibentuk dari playdough tersebut.

#### **b) Pertemuan Kedua Siklus I**

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Januari 2017. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru meminta anak untuk membaca doa belajar dan guru juga menjelaskan tentang tema pembelajaran mereka hari itu. Guru juga sebelumnya telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk dari playdough atau plastisin seperti laptop dan platdough itu sendiri.

Kegiatan membuat bentuk dari playdough dilakukan di dalam ruang kelas. Ruang kelas sebelumnya telah ditata sedemikian rupa agar nyaman untuk anak saat menonton video multimedia nantinya. Sebelum memulai pembelajaran guru meminta anak untuk bernyanyi agar anak konsentrasi dan merasa senang. Selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti, yaitu guru meminta anak untuk menonton video multimedia tentang membuat bentuk yang telah dipersiapkan sebelumnya. Guru meminta anak untuk menonton video itu sekali lalu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. Setelah itu melanjutkan untuk memberikan penjelasan kepada anak tentang cara membuat bentuk dengan melihat video multimedia. Kemudian guru membagikan playdough kepada masing-masing anak dan meminta anak untuk melihat video multimedia sekali lagi serta membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut. Anak-anak sangat antusias ketika menonton video membuat bentuk tersebut. Ketika anak diminta membuat bentuk sesuai dengan kreativitasnya anak merasa tertarik dan melakukan apa yang diminta oleh guru namun masih ada beberapa anak yang diam saja dan meminta guru membimbing mereka. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan, dan pembimbingan apabila diperlukan.

#### **c) Pertemuan ketiga Siklus I**

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Januari 2017. Pada pertemuan ketiga Siklus I membuat berbagai bentuk dengan melihat video multimedia. Kegiatan awal dimulai guru dengan mengucapkan salam dan dijawab

salam oleh anak-anak yang dilanjutkan dengan doa bersama yaitu doa belajar. Lalu guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari itu. Kegiatan membuat bentuk dilaksanakan pada kegiatan inti. Sebelum kegiatan ini dilakukan guru telah mengatur laptop sebagai media pembelajaran dan sudah mengatur tempat duduk anak-anak menghadap laptop. Serta guru membagikan playdough kepada masing-masing anak.

Pertemuan ketiga siklus I ini anak diajak bernyanyi bersama untuk memfokuskan anak dan membuat anak merasa nyaman. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang bahan dan cara membuat bentuk dengan memanfaatkan multimedia (video). Anak diberikan kesempatan menonton video sekali agar anak mampu memahami penjelasan yang telah diberikan guru. Selanjutnya anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang tugas yang akan diberikan. Guru pun memberikan pertanyaan seputar video yang telah ia tonton sebelumnya.

Guru memutar kembali video dan meminta anak sekali lagi menonton video yang telah dipersiapkan. Selanjutnya guru meminta anak membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video tersebut. Guru juga meminta anak membuat bentuk sesuai dengan kreativitasnya. Guru memberi kebebasan bentuk apa yang ingin ia buat sesuai dengan kreativitas dan imajinasi anak. Selama kegiatan berlangsung, guru dan kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan, dan pembimbingan bila diperlukan. Pada pertemuan ketiga siklus I ini anak-anak tidak segera membuat bentuk sesuai petunjuk. Bahkan ketika diminta membuat bentuk sesuai kreativitas anak banyak anak yang mengatakan tidak tahu dan meminta guru untuk membantunya. Banyak dari mereka yang mengikuti (mencontoh) apa yang telah dibuat teman disampingnya (ketika seorang anak membuat anggur maka sebagian besar temannya akan membuat anggur). Guru memancing anak dengan memberikan petunjuk benda-benda apa saja yang bisa dibentuk dari playdough tersebut.

#### **d) Pertemuan Keempat Siklus I**

Pertemuan keempat siklus I adalah membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia. Pertemuan dilakukan hari Kamis, 26 Januari 2017. Kegiatan ini dilaksanakan didalam kelas. Sebelum kegiatan inti

anak-anak membaca doa belajar bersama dan guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran hari itu.

Guru sudah mempersiapkan alat-alat yang akan dipergunakan seperti playdough berbagai warna dan laptop serta guru sudah mengatur tempat duduk anak agar nyaman saat menonton video nantinya. Kemudian guru mulai menjelaskan kembali cara membuat bentuk sesuai petunjuk video yang akan ditampilkan nantinya. Guru kemudian memberikan anak kesempatan menonton video sekali dan memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya seputar tugas yang akan diberikan nantinya. Kemudian guru memberi kesempatan anak menonton sekali lagi dan mulai membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video tersebut. Selama kegiatan berlangsung guru dan peneliti melakukan pengamatan, pencatatan, dan memberi pembimbingan positif pada anak apabila diperlukan. Selama kegiatan membuat bentuk berlangsung anak-anak kelihatan senang dan bebas berekspresi dengan playdough yang mereka miliki.

#### **e) Pertemuan Kelima Siklus I**

Pertemuan kelima siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 27 Januari 2017. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru meminta anak untuk membaca doa belajar dan guru juga menjelaskan tentang tema pembelajaran mereka hari itu. Guru juga sebelumnya telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk dari playdough atau plastisin seperti laptop dan playdough itu sendiri.

Kegiatan membuat bentuk dari playdough dilakukan di dalam ruang kelas. Ruang kelas sebelumnya telah ditata sedemikian rupa agar nyaman untuk anak saat menonton video multimedia nantinya. Sebelum memulai pembelajaran guru meminta anak untuk bernyanyi agar anak konsentrasi dan merasa senang. Selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti, yaitu guru meminta anak untuk menonton video multimedia tentang membuat bentuk yang telah dipersiapkan sebelumnya. Guru meminta anak untuk menonton video itu sekali lalu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. Setelah itu melanjutkan untuk memberikan penjelasan kepada anak tentang cara membuat bentuk dengan melihat video multimedia. Kemudian guru membagikan playdough kepada masing-masing anak dan meminta anak untuk melihat video multimedia sekali

lagi serta membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut. Anak-anak sangat antusias ketika menonton video membuat bentuk tersebut. Ketika anak diminta membuat bentuk sesuai dengan kreativitasnya anak merasa tertarik dan melakukan apa yang diminta oleh guru namun masih ada beberapa anak yang diam saja dan meminta guru membimbing mereka. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan, dan pembimbingan apabila diperlukan.

### **3) Observasi Tindakan Siklus I**

Berdasarkan hasil tindakan pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat sampai kelima pada siklus I, maka diperoleh gambaran tentang hasil peningkatan kreativitas anak dengan kategori “BM (belum muncul)”, “MM (mulai muncul)”, “BSH (berkembang sesuai harapan)”, BSB (berkembang sangat baik)”. Pelaksanaan pertemuan pertama siklus I (membuat bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia) belum menunjukkan kemajuan dibandingkan dengan membuat bentuk sebelum tindakan. Namun saat pertemuan kedua sampai kelima telah terlihat kemajuan kreativitas anak. Anak-anak juga sangat antusias ketika menonton video yang sedang ditampilkan.

Pada saat pertemuan pertama siklus I ini banyak anak yang merasa takut untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia bahkan anak yang bernama Metuah Fajar Ramadhan (Madan) menangis dan mengatakan ia tidak bisa membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video tersebut. Guru mencoba menenangkan Madan dan memintanya membuat bentuk dengan dibantu oleh guru. Dengan semangat Madan mencoba membuat bentuk sesuai yang diajarkan guru padanya. Guru memuji bentuk yang dibuat Madan agar Madan lebih percaya diri lagi dengan hasil yang ia dapatkan.

Ada juga anak yang bernama Haura yang tidak mau membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitasnya. Ia menolak membuatnya bahkan saat guru mengatakan untuk membantunya. Namun saat pertemuan ketiga Haura perlahan-lahan mau membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitasnya namun masih mencontoh apa yang dibuat teman disebelahnya, begitupun sampai hari kelima. Haura masih saja mencontoh apa yang dibuat teman disebelahnya. Guru bahkan

bertanya bentuk apa yang Haura senangi dan guru akan membantunya, namun Haura hanya menggeleng dan tidak menjawab pertanyaan guru. Guru pun selalu memuji bentuk yang Haura buat namun guru selalu mengatakan bahwa bentuk yang ia buat sendirilah yang pasti lebih bagus lagi nantinya.

Dari keempat aspek yang diteliti yaitu : pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat berbagai bentuk dari playdough, membuat bentuk sendiri sesuai petunjuk yang ada di video multimedia, membuat bentuk sesuai kreativitas anak serta kemampuan anak menjelaskan bentuk apa yang telah ia buat, kreativitas anak mengalami peningkatan walau belum signifikan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut adalah tabel penilaian anak pada siklus II.

No	Nama	Indikator															
		Mengetahui bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin				Melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia				Membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitas anak				Anak mampu menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Haura Faiqah Azmi	√					√			√				√			
2	Rahma Juwita		√				√				√				√		
3	Divana Andira				√				√				√				√
4	Silva Catherine Br Surbakti				√				√			√				√	
5	Qatrunnada Adysti			√				√			√				√		
6	Febri Maulina Br Ginting			√				√			√				√		
7	Siti Asyfa Br Ginting Manik			√				√			√				√		
8	Reya Oktavia				√				√			√				√	
9	Kayati Gracella	√					√				√			√			
10	Wakhid Effendi				√				√				√				√
11	Alvina Fahrezi			√				√				√				√	
12	Muhammad Syarif		√				√					√				√	
13	Ezianto Prabowo Silalahi			√				√					√				√
14	Metuah Fajar Ramadhan	√					√			√				√			
15	Riski Naufal Hutagalung		√				√				√				√		

Indikator dikutip dari kurikulum RA Tahun 2011

Keterangan : BM (Belum Muncul)

MM ( Mulai Muncul )

BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )

BSB ( Berkembang Sangat Baik )

**Tabel 9. Hasil Pengamatan Siklus I Kreativitas anak Saat Penelitian Tindakan Kelas**

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I							
		BM (belum muncul)		MM (mulai muncul)		BSH (berkembang sesuai harapan)		BSB (berkembang sangat baik)	
		Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	3	20	3	20	5	33,3	4	26,6
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	0	0	6	40	4	26,6	5	33,3
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	3	20	5	33,3	4	26,6	3	20
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	3	20	5	33,3	4	26,6	3	20

**Tabel 10. Hasil Pengamatan BSH-BSB Siklus I Kreativitas anak Sebelum Penelitian**

No	Aspek yang dinilai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	5	4	9
		33,3	26,6	59,9
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	4	5	9
		26,6	33,3	59,9
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	4	3	7
		26,6	20	46,6
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	4	3	7
		26,6	20	46,6
<b>Rata-rata</b>				<b>53,25</b>

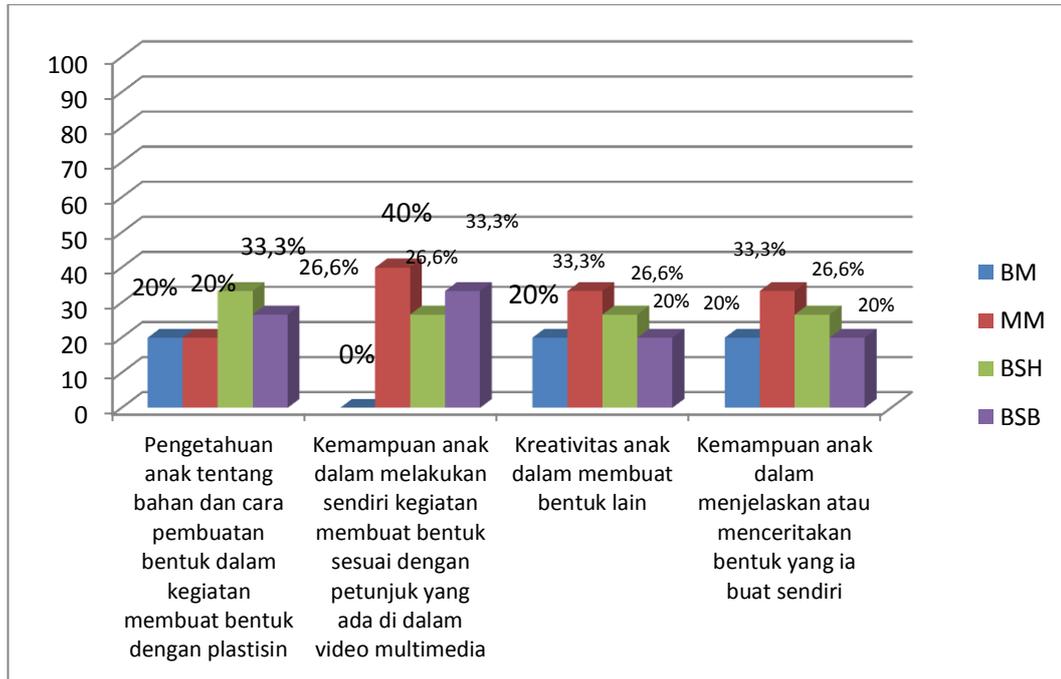
Berdasarkan hasil observasi tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat bentuk dengan pemanfaatan multimedia sebelum tindakan dilakukan seperti diuraikan pada tabel diatas, diketahui bahwa kreativitas anak yang menunjukkan pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat bentuk dengan plastisin diperoleh 3 anak atau 20% dari jumlah anak yang memiliki kriteria belum muncul (BM), yaitu anak belum mampu mengetahui tentang bahan dan cara membuat bentuk dengan plastisin. Diketahui ada 3 anak atau 20% dari jumlah anak yang memiliki kriteria mulai muncul (MM), yaitu anak tersebut hanya mengetahui bahan membuat bentuk tetapi tidak mengetahui cara membuat bentuk. Ada 5 anak atau 33,3% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), yaitu anak sudah mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dari plastisin namun anak masih meminta pertolongan guru untuk membuatnya. Ada 4 anak atau 26,6% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yaitu anak sudah mampu mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dari playdough tanpa meminta guru untuk menolongsnya lagi.

Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video dicapai oleh 6 anak atau 40% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria mulai muncul (MM), yaitu anak tersebut sudah mampu membuat sendiri bentuk sesuai yang ada di dalam video multimedia namun masih memerlukan bantuan dan bimbingan dari guru. Ada 4 anak atau 26,6% yang memenuhi kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) yakni anak sudah mampu membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada didalam video namun hasil yang dibuat masih belum sempurna. Ada 5 anak atau 33,3% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak sudah mampu membuat sendiri berbagai bentuk dari playdough tanpa bantuan dari guru dan hasil yang dibuat sudah sempurna.

Keaslian kreativitas anak dalam membuat bentuk sesuai imajinasinya ada 3 anak atau 20% yaitu anak yang memenuhi kriteria belum lancar (BM) artinya anak belum mampu membuat sendiri bentuk dari playdough. Anak yang membuat bentuk sesuai imajinasi dan kreativitas nya sendiri namun masih perlu dibimbing oleh guru dalam menentukan apa yang ia buat ada 5 anak atau 33,3% yang termasuk dalam kategori mulai muncul (MM). Anak yang telah mampu membuat sendiri berbagai bentuk menggunakan playdough namun anak masih meminta ide dari guru (anak masih bertanya tentang apa yang harus ia buat) memenuhi kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) ada 4 anak atau 26,6%. Ada 3 anak atau 20% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak mampu membuat sendiri berbagai bentuk dari playdough.

Kemampuan anak dalam menjelaskan apa yang ia buat ada 3 anak atau 20% dari kriteria belum muncul (BM) yaitu anak belum mampu menjelaskan kepada guru bentuk apa yang ia buat tersebut. Ada 5 anak atau 33,3% yang masih memerlukan arahan dari guru tentang bentuk yang ia buat artinya anak masih dalam kriteria mulai muncul (MM) dalam menjelaskan bentuk yang ia buat tersebut. Anak yang memenuhi kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) yakni anak menjelaskan tentang apa yang ia buat sesuai dengan apa yang guru katakan ada 4 anak atau 26,6%. Ada 3 anak atau 20% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak mampu menjelaskan dengan pasti bentuk apa yang telah ia buat.

Kemampuan tersebut diatas juga disajikan melalui gambar 3.



**Gambar 3. Grafik Kreativitas Anak Siklus I**

Berdasarkan data yang telah didapatkan sebelumnya atas hasil peningkatan kreativitas setelah dilakukan pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat serta kelima pada siklus I diketahui bahwa perlu adanya kelanjutan pertemuan agar kreativitas anak semakin meningkat.

#### 4) Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama kolaborator, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti dan kolaborator membahas hal-hal yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus I. berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain :

- a) Guru kurang memberi motivasi dan penjelasan melalui ceramah pada anak sebelum melakukan aktivitas membuat berbagai bentuk dari playdough. Hal ini menjadikan anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan dan kurang mampu menunjukkan kreativitasnya. Motivasi baru diberikan guru

saat kegiatan berlangsung dan hanya beberapa anak saja tidak kepada semua anak.

- b) Guru tidak menanyakan kepada anak bentuk apa yang anak sukai agar bisa ditampilkan oleh guru, akibatnya ada beberapa anak yang tidak mau membuat bentuk yang ada didalam video.

Dari penelitian yang dilakukan sudah mengalami peningkatan namun belum mampu memenuhi target yang telah ditentukan karena hasil yang diperoleh belum mencapai 50% dari jumlah anak dengan kategori kreativitas BSB (berkembang sangat baik). Pelaksanaan tindakan siklus I masih ada kekurangannya sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus II kreativitas anak bisa lebih meningkat. Untuk itu, direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam perbaikan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus II.

## **b. Tindakan Siklus II**

### **1) Perencanaan Siklus II**

Pada perencanaan tindakan siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain : membuat skenario perbaikan, merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Rencana pembelajaran peningkatan kreativitas dengan pemanfaatan multimedia melalui aktivitas membuat bentuk dari playdough disusun peneliti bersama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator. Rencana pembelajaran yang sudah dibuat memuat adanya perbaikan dari pelaksanaan siklus I yang didasarkan pada hasil refleksi, dikonsultasikan kepada Kepala Sekolah untuk memperoleh persetujuan guna pelaksanaan tindakan selanjutnya.

Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah :

- a) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang memuat kegiatan upaya peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan multimedia dengan melakukan aktivitas membuat bentuk dari playdough atau plastisin. RKH dapat dilihat pada lampiran.
- b) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui kegiatan membuat bentuk dengan pemanfaatan

multimedia, yang akan dilaksanakan dengan membuat berbagai bentuk dengan playdough atau plastisin.

- c) Guru mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi yang berisi tentang : pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough, kemampuan anak membuat sendiri bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di video multimedia, kemampuan anak dalam membuat bentuk sendiri sesuai kreativitas anak, dan kemampuan anak dalam menjelaskan tentang apa yang ia buat sendiri.

## **2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Kegiatan awal adalah baris-berbaris, lalu melakukan senam dan membaca ikrar santri di lapangan. Dilanjutkan dengan membaca doa belajar dan guru menyampaikan tema pembelajaran pada hari itu.

Kegiatan membuat bentuk dari playdough masuk ke dalam kegiatan inti. Guru sudah mempersiapkan bahan dan alat membuat bentuk dari playdough untuk meningkatkan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak sedemikian rupa agar anak merasa nyaman. Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi agar anak merasa senang. Guru memberikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini. Guru memberikan pilihan kepada anak tentang bentuk apa yang ia ingin buat dihari ini agar anak merasa lebih bersemangat dan tertarik dalam membuat bentuk.

### **a) Pertemuan Pertama Siklus II**

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 30 Januari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anaka agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan pertama siklus II ini diawali dengan membaca doa belajar bersama serta bernyanyi bersama agar anak merasa senang. Dilanjutkan dengan guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Guru selanjutnya memberika penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti

yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari playdough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun perilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan

#### **b) Pertemuan Kedua siklus II**

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 31 Januari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan kedua siklus II ini diawali dengan membaca doa belajar bersama serta bernyanyi bersama agar anak merasa senang. Dilanjutkan dengan guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Guru selanjutnya memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari playdough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator

melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun perilaku anak, dan memberi bimbingan bila diperlukan.

### **c) Pertemuan Ketiga Siklus II**

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan ketiga siklus II ini diawali dengan membaca doa belajar bersama. Lalu anak diminta meniru gerakan kupu-kupu terbang sampai anak masuk ke dalam kelas. Dilanjutkan dengan guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Guru selanjutnya memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari playdough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun perilaku anak, dan memberi bimbingan bila diperlukan.

### **d) Pertemuan Keempat Siklus II**

Pertemuan keempat siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan keempat siklus II ini diawali dengan membaca doa belajar bersama. Dilanjutkan dengan guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Lalu anak dan guru melakukan permainan tikus dan kucing di lapangan sebagai bagian dari kegiatan pembuka. Guru selanjutnya memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari palydough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberika anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun prilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan.

#### **e) Pertemuan Kelima Siklus II**

Pertemuan kelima siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 3 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan kelima siklus II ini diawali dengan membaca doa belajar bersama. Dilanjutkan dengan guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Lalu anak melakukan lompat kodok dari lapangan sampai ke kelas. Setelah itu kegiatan anak selanjutnya yaitu praktek solat subuh 2 rokaat sebelum anak melakukan kegiatan membuat bentuk. Setelah anak selesai praktek solat, guru selanjutnya memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari palydough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru

memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberika anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun perilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan.

### **3) Observasi Tindakan Siklus II**

Berdasarkan hasil tindakan pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat sampai kelima pada siklus II, maka diperoleh gambaran tentang hasil peningkatan kreativitas anak dengan kategori “BM (belum muncul)”, “MM (mulai muncul)”, “BSH (berkembang sesuai harapan)”, BSB (berkembang sangat baik)”.

Pelaksanaan pertemuan pertama siklus II (membuat bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia) sudah menunjukkan perkembangan dari pertemuan kelima siklus II. Begitu pula kemampuan anak semakin meningkat pada pertemuan kedua sampai kelima. Dengan adanya pilihan bentuk yang beragam yang akan dibuat anak maka anak-anak merasa sangat antusias ketika menonton video yang sedang ditampilkan.

Pada saat pertemuan pertama siklus II ini sudah hampir 75% anak yang mampu mandiri dalam membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada didalam video multimedia namun masih juga ada anak yang meminta guru untuk membantunya dalam membuat bentuk. Pada pertemuan ini Madan, Haura , serta grace lah yang sering sekali maju ke depan untuk meminta guru membantunya dalam membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di video multimedia.

Pada pertemuan kedua anak sudah banyak yang mampu membuat bentuk sesuai kreativitasnya masing-masing. Namun masih ada sebagian anak yang meminta guru untuk membantunya. Bahkan Ezi yang pada pertemuan pertama tahu membuat bentuk sesuai kreativitasnya, dihari pertemuan ketiga ini dia meminta guru untuk membantunya. Ketika ditanya mengapa ia bertanya kepada

guru, ia mengatakan ia mau membuat bentuk yang lain yang beda dengan semalam, sehingga guru akhirnya memberikannya ide tentang apa yang ia sukai yang bisa ia buat dari playdough tersebut.

Pada pertemuan ketiga sampai kelima anak dengan asyik membuat bentuk namun masih ada anak yang memenuhi kriteria kurang lancar sebab anak tersebut masih ada yang hanya mencontoh dari apa yang dilakukan temannya. Grace adalah salah satu murid yang paling kikuk, ia hanya mencontoh apa yang dibuat teman disampingnya walaupun bangku tempatnya duduk sudah dipindahkan. Ia tetap membuat apa yang dibuat oleh temannya.

Hasil penilaian anak pada siklus II tersaji pada tabel berikut ini .

No	Nama	Indikator															
		Mengetahui bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin				Melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia				Membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitas anak				Anak mampu menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Haura Faiqah Azmi		√				√				√				√		
2	Rahma Juwita		√				√				√				√		
3	Divana Andira				√				√				√				√
4	Silva Catherine Br Surbakti				√				√				√				√
5	Qatrunnada Adysti			√				√			√				√		
6	Febri Maulina Br Ginting			√				√				√				√	
7	Siti Asyfa Br Ginting Manik			√				√				√				√	
8	Reya Oktavia				√			√				√					√
9	Kayati Gracella		√					√				√					√
10	Wakhid Effendi				√			√				√					√
11	Alvina Fahrezi				√			√				√					√
12	Muhammad Syarif			√				√				√					√
13	Ezianto Prabowo Silalahi				√			√				√					√
14	Metuah Fajar Ramadhan			√				√				√					√
15	Riski Naufal Hutagalung			√				√				√					√

Indikator dikutip dari kurikulum RA Tahun 2011

Keterangan : BM (Belum Muncul)

MM ( Mulai Muncul )

BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )

BSB ( Berkembang Sangat Baik )

**Tabel 11. Hasil Pengamatan Siklus II Kreativitas anak Saat Penelitian Tindakan Kelas**

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II							
		BM (belum muncul)		MM (mulai muncul)		BSH (berkembang sesuai harapan)		BSB (berkembang sangat baik)	
		Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	0	0	3	20	6	40	6	40
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	0	0	2	13,3	4	26,6	9	60
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	0	0	3	20	7	46,6	5	33,3
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	0	0	3	20	7	46,6	5	33,3

**Tabel 12. Hasil Pengamatan BSH-BSB Siklus II Kreativitas anak Sebelum Penelitian**

No	Aspek yang dinilai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	6	6	12
		40	40	80
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	4	9	13
		26,6	60	86,6
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	7	5	12
		46,6	33,3	79,9
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	7	5	12
		46,6	33,3	79,9
<b>Rata-rata</b>				<b>81,60</b>

Berdasarkan hasil observasi tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat bentuk dengan pemanfaatan multimedia sebelum tindakan dilakukan seperti diuraikan pada tabel diatas, diketahui bahwa kreativitas anak yang menunjukkan pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat bentuk dengan plastisin diperoleh ada 3 anak atau 20% kriteria mulai muncul, 6 anak atau 40% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), yaitu anak sudah mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dari plastisin namun anak masih meminta pertolongan guru untuk membuatnya. Ada 6 anak atau 40% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yaitu anak sudah mampu mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dari playdough tanpa meminta guru untuk menolongnya lagi. Sudah tidak ada lagi anak yang memenuhi kategori BM (belum muncul).

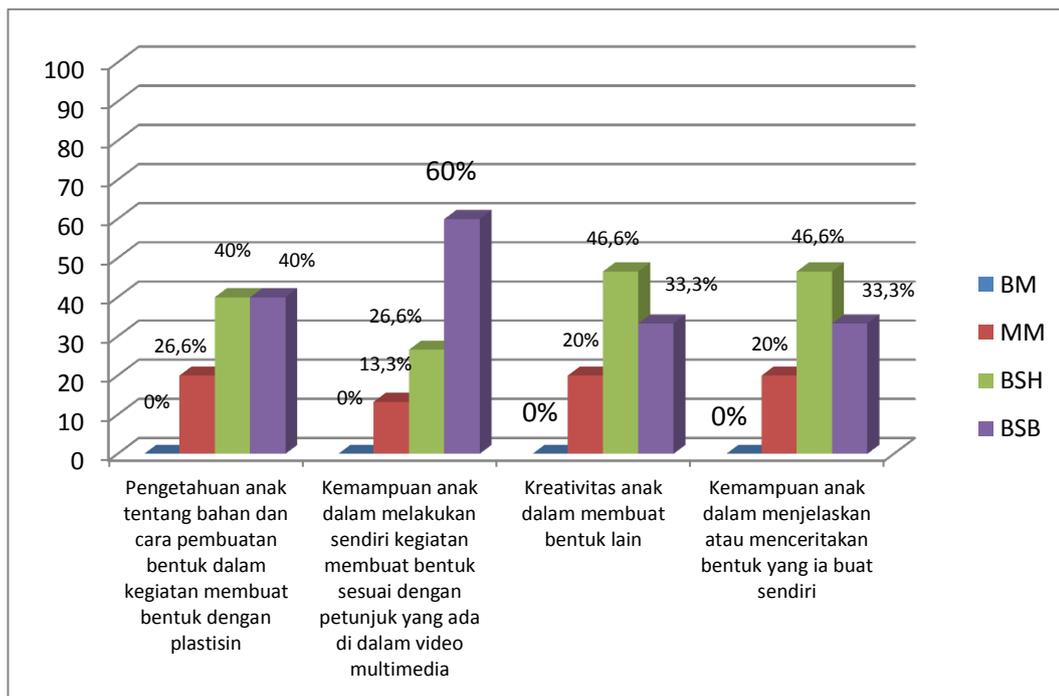
Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video dicapai oleh 2 anak atau 13,3% yang kriteria mulai muncul, 4 anak atau 26,6% yang memenuhi kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) yakni anak sudah mampu membuat bentuk sesuai

petunjuk yang ada didalam video namun hasil yang dibuat masih belum sempurna. Ada 9 anak atau 60% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak sudah mampu membuat sendiri berbagai bentuk dari playdough tanpa bantuan dari guru dan hasil yang dibuat sudah sempurna. Sudah tidak ada lagi anak yang belum mengetahui bagaimana membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di video multimedia, memenuhi kategori BM (belum muncul).

Keaslian kreativitas anak dalam membuat bentuk sesuai imajinasinya yang memenuhi kriteria, 3 anak atau 20% yang memenuhi kriteria mulai muncul (MM), BSH (berkembang sesuai harapan) yakni anak yang telah mampu membuat sendiri berbagai bentuk menggunakan playdough namun anak masih meminta ide dari guru (anak masih bertanya tentang apa yang harus ia buat) ada 7 anak atau 46,6%. Ada 5 anak atau 33,3% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak mampu membuat sendiri berbagai bentuk dari playdough.

Kemampuan anak dalam menjelaskan apa yang ia buat ada 3 anak atau 20% yang memenuhi kriteria mulai muncul (MM), 7 anak atau 46,6% yang memenuhi kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) yakni anak menjelaskan tentang apa yang ia buat sesuai dengan apa yang guru katakan . Ada 5 anak atau 33,3% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak mampu menjelaskan dengan pasti bentuk apa yang telah ia buat.

Kemampuan tersebut diatas juga disajikan melalui gambar 4.



**Gambar 4. Grafik Kreativitas Anak Siklus II**

Berdasarkan observasi diatas maka disimpulkan diperlukan siklus III untuk memperbaiki kreativitas anak dalam membuat bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia.

#### 4) Refleksi Tindakan Siklus II

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama kolaborator, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus III. Peneliti dan kolaborator membahas hal-hal yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus II. berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus II, antara lain :

- a) Guru kurang memberikan penjelasan yang lebih detail tentang bagaimana cara membuat bentuk seperti petunjuk yang ada di dalam video multimedia. Sehingga masih ada anak yang mengatakan tidak tahu bagaimana cara membuat bentuk yang ada di dalam video tersebut.
- b) Guru kurang memperhatikan anak saat membuat bentuk sehingga banyak anak yang hanya membuat bentuk yang sama dari hari ke hari tanpa

adanya perubahan atau penambahan bentuk yang lain yang sesuai dengan imajinasinya.

Dari penelitian yang dilakukan sudah mengalami peningkatan namun belum mampu memenuhi target yang telah ditentukan karena hasil yang diperoleh belum mencapai 75% dari jumlah anak dengan kategori kreativitas tinggi. Pelaksanaan tindakan siklus II masih ada kekurangannya sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus III kreativitas anak bisa lebih meningkat. Untuk itu, direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam perbaikan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus III.

### **c. Tindakan Siklus III**

#### **1) Perencanaan Siklus III**

Pada perencanaan tindakan siklus III, peneliti melakukan kegiatan antara lain : membuat skenario perbaikan, merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Rencana pembelajaran peningkatan kreativitas dengan pemanfaatan multimedia melalui aktivitas membuat bentuk dari playdough disusun peneliti bersama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator. Rencana pembelajaran yang sudah dibuat memuat adanya perbaikan dari pelaksanaan siklus II yang didasarkan pada hasil refleksi, dikonsultasikan kepada Kepala Sekolah untuk memperoleh persetujuan guna pelaksanaan tindakan selanjutnya.

Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah :

- a) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang memuat kegiatan upaya peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan multimedia dengan melakukan aktivitas membuat bentuk dari playdough atau plastisin. RKH dapat dilihat pada lampiran.
- b) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui kegiatan membuat bentuk dengan pemanfaatan multimedia, yang akan dilaksanakan dengan membuat berbagai bentuk dengan playdough atau plastisin.
- c) Guru mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi yang berisi tentang : pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat bentuk dari

playdough, kemampuan anak membuat sendiri bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di video multimedia, kemampuan anak dalam membuat bentuk sendiri sesuai kreativitas anak, dan kemampuan anak dalam menjelaskan tentang apa yang ia buat sendiri.

## **2) Pelaksanaan Tindakan Siklus III**

Kegiatan awal adalah baris-berbaris, lalu melakukan senam dan membaca ikrar santri di lapangan. Dilanjutkan dengan membaca doa belajar dan guru menyampaikan tema pembelajaran pada hari itu.

Kegiatan membuat bentuk dari playdough masuk ke dalam kegiatan inti. Guru sudah mempersiapkan bahan dan alat membuat bentuk dari playdough untuk meningkatkan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak sedemikian rupa agar anak merasa nyaman. Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi agar anak merasa senang. Guru memberikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini. Guru memberikan pilihan kepada anak tentang bentuk apa yang ia ingin buat dihari ini agar anak merasa lebih bersemangat dan tertarik dalam membuat bentuk.

### **a) Pertemuan Pertama Siklus III**

Pertemuan pertama siklus III dilaksanakan pada hari Senin, 6 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan pertama siklus III ini diawali dengan Upacara bendera terlebih dahulu lalu anak mengikuti guru membaca Pancasila. Dilanjutkan membaca doa belajar bersama. Selanjutnya guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Guru memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari palydough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu

video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberika anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun prilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan.

#### **b) Pertemuan Kedua Siklus III**

Pertemuan kedua siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan kedua siklus III ini diawali dengan membaca ikrar santri dan menyanyikan Mars Al-Washliyah. Dilanjutkan membaca doa belajar bersama. Selanjutnya guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Guru memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari palydough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberika anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun prilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan.

### **c) Pertemuan Ketiga Siklus III**

Pertemuan ketiga siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan ketiga siklus III ini diawali dengan membaca ikrar santri dan menyanyikan Mars Al-Washliyah. Dilanjutkan membaca doa belajar bersama. Selanjutnya guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Sebelum memasuki kelas guru meminta anak untuk berjalan di atas papan titian sambil membawa tomat. Guru memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari palydough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun perilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan.

### **d) Pertemuan Keempat Siklus III**

Pertemuan keempat siklus III dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan keempat siklus III ini diawali dengan membaca ikrar santri dan menyanyikan Mars Al-Washliyah. Dilanjutkan membaca doa belajar bersama.

Selanjutnya guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Guru memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari playdough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun perilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan.

#### **e) Pertemuan Kelima Siklus III**

Pertemuan kelima siklus III dilaksanakan pada hari Jumat, 10 Februari 2017. Sebelum kegiatan guru telah mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membuat bentuk seperti : playdough berbagai warna, laptop, serta speaker. Guru juga telah mengatur tempat duduk anak agar anak merasa nyaman saat menonton video multimedia dan membuat berbagai bentuk dari playdough tersebut.

Pertemuan keempat siklus III ini diawali dengan membaca ikrar santri dan menyanyikan Mars Al-Washliyah. Dilanjutkan membaca doa belajar bersama. Selanjutnya guru memberi penjelasan tentang tema pembelajaran mereka dihari itu. Anak terlebih dahulu melakukan praktek sholat Subuh 2 rakaat sebagai bagian dari kegiatana keagamaan anak. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan nanti yaitu membuat berbagai bentuk dari playdough serta menonton terlebih dahulu video membuat bentuk dari playdough. Guru memberikan anak pilihan tentang bentuk apa yang ingin mereka buat hari ini, artinya guru memberikan beberapa video yang sudah tersedia dan anak memilih salah satu video tersebut untuk mereka tonton dan selanjutnya untuk mereka buat. Setelah anak selesai menonton video multimedia guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya dan guru juga bertanya seputar apa yang ada di

dalam video tersebut. Sehingga akhirnya guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia tersebut dan meminta anak membuat bentuk yang lain sesuai kreativitas anak sendiri. Selama kegiatan berlangsung guru bersama kolaborator melakukan pengamatan, pencatatan terhadap setiap kejadian maupun perilaku anak, dan memberi pembimbingan bila diperlukan.

### **3) Observasi Tindakan Siklus III**

Berdasarkan hasil tindakan pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat sampai kelima pada siklus III, maka diperoleh gambaran tentang hasil peningkatan kreativitas anak dengan kategori “BM (belum muncul)”, MM (mulai muncul)”, BSH (berkembang sesuai harapan)”, BSB (berkembang sangat baik)”. Pelaksanaan pertemuan pertama siklus III (membuat bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia) sudah menunjukkan perkembangan dari pertemuan kelima siklus II. Begitu pula kemampuan anak semakin meningkat pada pertemuan kedua sampai kelima. Dengan adanya pilihan bentuk yang beragam yang akan dibuat anak maka anak-anak merasa sangat antusias ketika menonton video yang sedang ditampilkan.

Pada saat pertemuan pertama siklus III ini sudah hampir 75% anak yang mampu mandiri dalam membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada didalam video multimedia namun masih juga ada anak yang meminta guru untuk membantunya dalam membuat bentuk. Pada pertemuan ini Madan, Haura , serta Rizki lah yang sering sekali maju ke depan untuk meminta guru membantunya dalam membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di video multimedia.

Pada pertemuan kedua anak sudah banyak yang mampu membuat bentuk sesuai kreativitasnya masing-masing. Namun masih ada sebagian anak yang meminta guru untuk membantunya. Pada saat pertemuan kedua ini guru memberikan kepada anak kebebasan dalam berkreasi, guru tidak meminta anak untuk membuat persisi seperti yang ada di video namun anak diminta untuk memainkan imajinasinya sendiri tentang apa yang ingin dia buat.

Pada saat pertemuan ketiga dan keempat tersisa Haura yang masih kikuk dan mengatakan tidak tahu tentang bentuk apa yang ingin dia buat. Dia masih

bertanya kepada guru bagaimana cara membuatnya, apakah seperti membuatnya dan meminta guru untuk membantunya.

Pada pertemuan kelima guru memutar video multimedia tentang membuat bentuk dari playdough lebih banyak, agar anak memiliki pilihan tentang apa yang ingin ia buat. Pada pertemuan ini Haura mulai membuat sendiri bentuk yang ia inginkan. Pada pertemuan ini guru membebaskan anak dalam berkreasi dan meminta anak untuk membuat lebih banyak bentuk yang ia inginkan.

Hasil penilaian siklus III terlihat pada tabel berikut ini.

No	Nama	Indikator															
		Mengetahui bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin				Melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia				Membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitas anak				Anak mampu menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Haura Faiqah Azmi				√				√			√				√	
2	Rahma Juwita				√				√				√				√
3	Divana Andira				√				√				√				√
4	Silva Catherine Br Surbakti				√				√				√				√
5	Qatrunnada Adysti				√				√				√				√
6	Febri Maulina Br Ginting				√				√				√				√
7	Siti Asyfa Br Ginting Manik				√				√				√				√
8	Reya Oktavia				√				√				√				√
9	Kayati Gracella				√				√				√				√
10	Wakhid Effendi				√				√				√				√
11	Alvina Fahrezi				√				√				√				√
12	Muhammad Syarif				√				√				√				√
13	Ezianto Prabowo Silalahi				√				√				√				√
14	Metuah Fajar Ramadhan				√				√				√				√
15	Riski Naufal Hutagalung				√				√				√				√

Indikator dikutip dari kurikulum RA Tahun 2011

Keterangan : BM (Belum Muncul)

MM ( Mulai Muncul )

BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )

BSB ( Berkembang Sangat Baik )

**Tabel 13. Hasil Pengamatan Siklus III Kreativitas anak Saat Penelitian Tindakan Kelas**

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus III							
		BM (belum muncul)		MM (mulai muncul)		BSH (berkembang sesuai harapan)		BSB (berkembang sangat baik)	
		Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	0	0	0	0	0	0	15	100
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	0	0	0	0	0	0	15	100
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	0	0	0	0	1	6,6	14	93,3
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	0	0	0	0	1	6,6	14	93,3

**Tabel 14. Hasil Pengamatan BSH-BSB Siklus III Kreativitas anak Sebelum Penelitian**

No	Aspek yang dinilai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
1	Pengetahuan anak tentang bahan dan cara pembuatan bentuk dalam kegiatan membuat bentuk dengan plastisin	0	15	15
		0	100	100
2	Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video multimedia	0	15	15
		0	100	100
3	Kreativitas anak dalam membuat bentuk lain	1	14	15
		6,6	93,3	99,9
4	Kemampuan anak dalam menjelaskan atau menceritakan bentuk yang ia buat sendiri	1	14	15
		6,6	93,3	99,9
<b>Rata-rata</b>				<b>99,95</b>

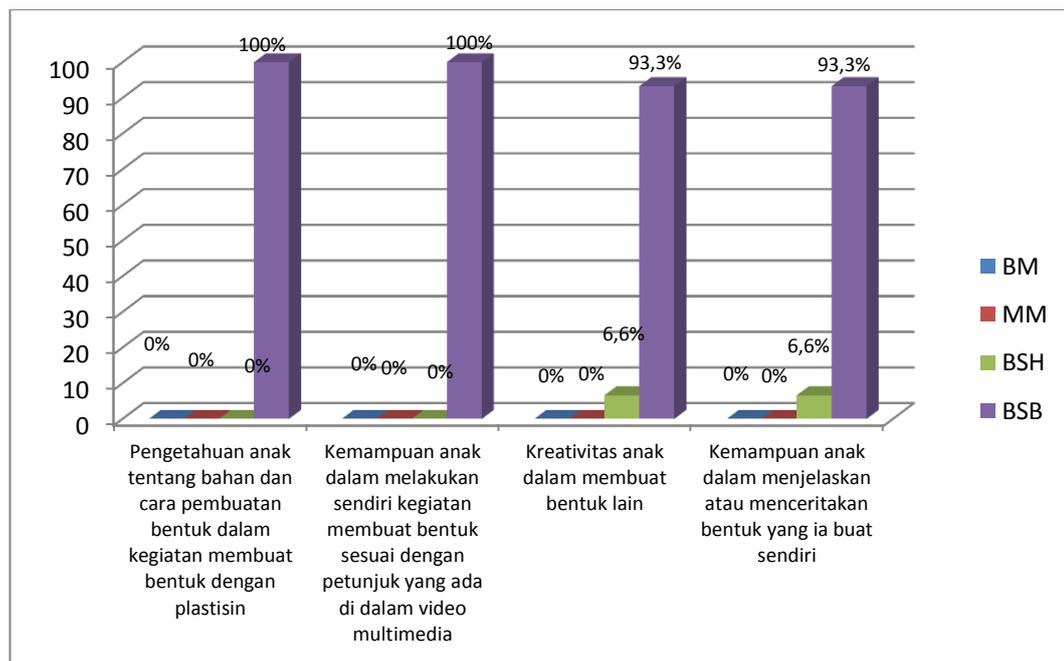
Berdasarkan hasil observasi tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat bentuk dengan pemanfaatan multimedia sebelum tindakan dilakukan seperti diuraikan pada tabel diatas, diketahui bahwa kreativitas anak yang menunjukkan pengetahuan anak tentang bahan dan cara membuat bentuk sudah mencapai 15 anak atau 100%.

Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di dalam video sudah mencapai 15 anak atau 100%.

Keaslian kreativitas anak dalam membuat bentuk sesuai imajinasinya ada 1 anak atau 6,6% yaitu anak yang memenuhi kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) yakni anak yang telah mampu membuat sendiri berbagai bentuk menggunakan playdough namun anak masih meminta ide dari guru (anak masih bertanya tentang apa yang harus ia buat) . Ada 14 anak atau 93,3% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak mampu membuat sendiri berbagai bentuk dari playdough sehingga sudah mencapai target yang ingin dicapai.

Kemampuan anak dalam menjelaskan apa yang ia buat ada 1 anak atau 6,6% yang memenuhi kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) yakni anak menjelaskan tentang apa yang ia buat sesuai dengan apa yang guru katakan . Ada 14 anak atau 93,3% yang memenuhi kriteria BSB (berkembang sangat baik) yakni anak mampu menjelaskan dengan pasti bentuk apa yang telah ia buat sehingga sudah mencapai target yang diinginkan.

Kemampuan tersebut diatas juga disajikan melalui gambar 5.



**Gambar 5. Grafik Kreativitas Anak Siklus III**

Berdasarkan hasil observasi siklus III maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kreativitas anak dengan memanfaatkan multimedia sudah berhasil sebab sudah tidak ada lagi anak yang meminta pertolongan guru dalam membuat bentuk serta anak sudah mampu membuat kreasi bentuk lebih dari 5 bentuk.

#### 4) Refleksi Tindakan Siklus III

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama kolaborator untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian Siklus III. Peneliti

dan kolaborator membahas hal-hal yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus III.

Setelah diadakannya pertemuan pertama sampai kelima di dapat bahwa :

- a) Anak sangat antusias saat membuat bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia
- b) Bentuk yang beragam yang ditampilkan oleh guru membuat anak semakin bersemangat saat membuat bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia
- c) Anak yang memang pendiam dan kurang aktif memerlukan pembimbingan secara khusus oleh guru
- d) Guru memberikan reward dan penguatan pada anak agar anak lebih antusias lagi saat membuat bentuk
- e) Kreativitas anak dalam membuat bentuk semakin beragam

Dari penelitian yang sudah dilakukan maka didapatkan hasil bahwa upaya peningkatan kreativitas anak dengan memanfaatkan multimedia sudah mencapai kategori tinggi pada semua anak atau 100% yakni kemampuan anak dalam mengetahui bahan dan cara membuat bentuk dengan playdough atau plastisin. Kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan membuat bentuk sesuai petunjuk yang ada di dalam video multimedia sudah mencapai 100%. Kreativitas anak dalam membuat bentuk sesuai kreativitasnya atau imajinasinya mencapai 93,3% dan kemampuan anak dalam menjelaskan bentuk apa yang ia buat sudah mencapai 93,3%. Sehingga sudah tidak diperlukan lagi untuk melanjutkan Siklus IV. Dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan multimedia pada anak kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kabanjahe berhasil.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan multimedia pada anak kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo. Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal dengan siklus I mengalami peningkatan walaupun hasil belum optimal masih berada pada kriteria mulai muncul dan belum berkembang secara

optimal. Kemampuan anak dalam berkreasi merupakan kebutuhan anak untuk meningkatkan mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia.<sup>38</sup>

Untuk menarik minat anak dalam berkreasi, peneliti memanfaatkan multimedia agar anak merasa tertarik dan membangkitkan kemampuan anak dalam berkreasi. Peningkatan ini terjadi setelah guru selaku peneliti menerapkan media pembelajaran yang menarik yaitu dengan memanfaatkan multimedia.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai lebih dari 50% anak dengan kategori BSB (berkembang sangat baik), hal ini lebih meningkat daripada siklus I yang hanya mencapai 24,9%. Hal ini terjadi sebab guru lebih memotivasi anak dalam berkreasi. Guru juga memberikan penjelasan yang lebih mendetail agar anak lebih mudah dalam membuat berbagai bentuk dengan memanfaatkan multimedia.

Kegiatan pembelajaran pada siklus III sudah mencapai 96% anak dengan kategori BSB (berkembang sangat baik) bila dibandingkan dengan siklus II yang hanya mencapai 59 %. Hal ini terjadi sebab guru memberikan lebih banyak lagi video multimedia membuat berbagai bentuk dari playdough sehingga pengetahuan anak dalam berkreasi lebih banyak lagi. Anak juga diberi pilihan tentang bentuk apa yang ingin ia buat, serta guru lebih mengkhususkan pembimbingan kepada anak yang paling kikuk atau lemah diantara anak lainnya. Sehingga upaya peningkatan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia di Kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kabanjahe sudah dikatakan berhasil sebab sudah mencapai target keberhasilan yaitu > 90% anak yang berada pada indikator BSB (berkembang sangat baik).

Pelaksanaan tindakan diberhentikan pada siklus III karena sudah mencapai target keberhasilan yang diharapkan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dengan memanfaatkan multimedia dapat meningkatkan kreativitas anak di

---

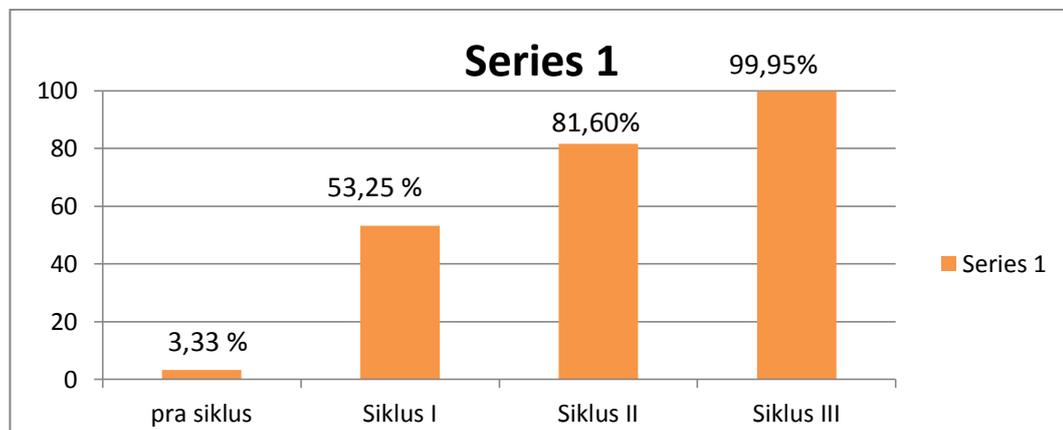
<sup>38</sup> Utami Munandar.2012.*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta)

kelompok B. Berikut adalah tabel perbandingan peningkatan kreativitas anak dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III.

Tabel 15. Tabel Perbandingan Presentase Peningkatan Kreativitas Anak dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III Rata-Rata Kriteria BSH-BSB

No	Kriteria	Siklus			
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata-Rata	3,33 %	53,25%	81,60 %	99,95 %

Data tersebut juga tersaji pada tabel berikut ini:



**Gambar 5. Kondisi Perbandingan Persentase Peningkatan Kreativitas Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III Rata-rata Kriteria BSH-BSB**

Berdasarkan pertemuan pra siklus sampai siklus III maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak pada kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kabanjahe mengalami peningkatan pada rata-rata kategori BSH-BSB yaitu dari dari kemampuan awal 3,33 % lalu meningkat di siklus I yaitu 53,25%, Siklus II 81,60% serta terjadi kembali peningkatan di siklus III yaitu 99,95%.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia pada kelompok B di RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo terjadi peningkatan dari sebelumnya. Peningkatan kreativitas anak dapat terlihat dari kemampuan anak membuat berbagai macam bentuk dari playdough. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Disetiap siklus terlihat peningkatan kemampuan anak dalam membuat bentuk dari playdough. Pada siklus I kreativitas anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) ada 24,9% lalu meningkat di siklus II yang masuk dalam kategori BSB yaitu 59,9%, selanjutnya ketika dilaksanakan siklus III anak yang masuk dalam kategori BSB ada 96,6% anak yaitu anak seluruhnya mampu membuat lebih dari 5 bentuk yang berbeda sesuai dengan imajinasi dan daya kreativitasnya.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

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

Dengan memanfaatkan multimedia, guru dapat meningkatkan kreativitas anak didiknya. Peneliti menemukan bahwa dengan pemanfaatan multimedia anak merasa lebih tertarik dalam melakukan kegiatan, misalnya kegiatan membuat bentuk dengan playdough sehingga kreativitas anak meningkat. Hendaknya para guru memanfaatkan multimedia sebagai salah satu sumber belajar bagi anak.

##### **2. Bagi Kepala Sekolah**

Kepala sekolah selaku pimpinan sekolah dapat menyediakan media pembelajaran anak yang lebih kreatif lagi. Kepala sekolah dapat menyediakan infokus sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengajar.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan hanya melakukan aktivitas membuat bentuk dari playdough. Penelitian ini juga hanya difokuskan agar anak mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat bentuk buah-buahan dan sayur-sayuran dari playdough saja. Bagi peneliti lain, perlu mempersiapkan kegiatan yang lebih bervariasi lagi agar kreativitas anak lebih meningkat lagi. Bagi peneliti lain, perlu mempersiapkan bentuk yang lebih bervariasi lagi saat membuat bentuk dari playdough.

## DAFTAR PUSTAKA

Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni

Al-khalili, A. A. 2007. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Suatu Penelitian : Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

—————. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Dwijanto, Agus. 2008. *Mewujudkan Good Governance melalui Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Efisitek. 2007. *Menyulap Komputer Anda Menjadi Komputer Multimedia*. Bandung: Yrama Widya

Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Child Development: Sixth Edition*. Jakarta: Erlangga

<https://rhyna111.wordpress.com/2013/08/01/pengembangan-kreativitas-anak-usia-dini/> tanggal 26-12-2016

<http://karyailmiah-ardhiprabowo.blogspot.co.id/2011/12/kreatif-definisi-menurut-beberapa-ahli.html> diakses tanggal 26-12-2016

Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Kurikulum RA/BA/TA. 2011. Jakarta

Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Mar'at, Samsunuwiyata. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda Karya

Mudjito. 2007. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera

Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Munandar, Utama. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

Muslich, Mansur. 2012. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara

Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta Depdiknas

Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Grup

Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Suprianto, Aji. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek

Suryabrata, Sumadi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Wardani, dan Wihardit. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media grup

## **Skenario Perbaikan Pra Siklus**

### **A. Tujuan Perbaikan**

Meningkatkan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia.

Pra Siklus

Hari/tanggal : 16 Januari 2017 s/d 20 Januari 2017

### **B. Hal yang diperbaiki/ditingkatkan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough/plastisin dengan memanfaatkan multimedia, dalam hal ini adalah video.

#### 2. Pengelolaan Kelas

- a. Penataan tempat duduk anak menghadap laptop sehingga anak nyaman saat melihat video membuat bentuk.
- b. Posisi anak dibuat 2 baris agar nyaman saat membuat berbagai bentuk dari playdough.

### **C. Langkah-Langkah Pengembangan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia serta menjelaskan cara-cara melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk dari playdough.

#### 2. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan adalah :

- a. Guru menyiapkan bahan-bahan untuk membuat berbagai bentuk (playdough/plastisin)
- b. Guru menyiapkan media pembelajaran/multimedia (laptop,speaker)
- c. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membuat bentuk dari playdough sambil meminta anak menonton video yang sedang ditampilkan
- d. Guru menanyakan kepada anak bentuk apa yang sedang dibuat di dalam video tersebut

- e. Guru meminta anak untuk membuat sendiri bentuk yang sudah ia lihat di dalam video
- f. Guru meminta anak untuk membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitasnya sendiri
- g. Guru memperhatikan dan membimbing anak saat melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk
- h. Guru menanyai anak tentang apa yang ia sudah buat sesuai dengan kreativitasnya
- i. Guru melakukan penilaian terhadap hasil kreativitas anak

#### **D. Refleksi Kegiatan Pra Siklus**

1. Pada saat anak mengetahui akan menonton video saat membuat bentuk, anak merasa antusias dan tertarik
2. Dalam kegiatan membuat bentuk anak merasa senang dan membuat bentuk sendiri
3. Namun ketika anak diminta membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitas, kebanyakan anak merasa tidak senang dan meminta guru untuk membantunya membuat bentuk.
4. Ketika ada 1 temannya membuat bentuk (misal cacing), anak yang lain akan langsung mengikut temannya membuat cacing tersebut.
5. Maka dilakukanlah siklus I untuk meningkatkan kreativitas anak membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus

RKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Senam fantasi bentuk meniru</li> <li>3. Bercerita tentang gambar bus</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Mewarnai gambar bus</li> <li>4. Menghitung jumlah wisatawan yang akan memasuki bus</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengungkapkan sebab-akibat bila tidak mematuhi peraturan lalu lintas</li> <li>2. Berbicara yang baik dan sopan dengan penumpang bus lain</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Membaca doa naik kendaraan</li> <li>3. Bermain lorong kereta api</li> <li>4. Bercerita pengalaman naik kereta api</li> <li>5. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Menciptakan bentuk kereta api dari kepingan geometri</li> <li>4. Meniru lambang adad (ʹ) tis'ah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu "naik kereta api"</li> <li>2. Sabar menunggu saat naik kereta api</li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Membaca doa naik kendaraan</li> <li>3. Berjalan diatas papan titian sambil membawa wadah berisi air</li> <li>4. Memberikan informasi tentang kapal laut sebagai alat transportasi di laut</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda</li> <li>4. Membuat gambar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyi lagu "kapal laut"</li> <li>2. Mematuhi peraturan di kapal laut</li> </ol>

	5. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk	asap kapal laut dengan teknik kolase dari kapas	
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Membaca doa naik kendaraan</li> <li>3. Bercerita gambar pesawat terbang sebagai alat transportasi udara</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Meniru lambang adad (٠) asyaroh</li> <li>4. Meniru melipat kertas bentuk pesawat terbang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyayikan lagu “kendaraan”</li> <li>2. Meminta tolong dengan baik saat menyimpan barang di bagasi pesawat terbang</li> </ol>
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Membaca doa naik kendaraan</li> <li>3. Berputar seperti baling-baling helikopter</li> <li>4. Membaca sajak “helikopter”</li> <li>5. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Meniru tulisan “helikopter”</li> <li>4. Membuat gambar helikopter dengan teknik kolase dari robekan kertas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan nama-nama malaikat</li> <li>2. Terbiasa mengerjakan keperluannya sendiri</li> </ol>

## **Skenario Perbaikan Siklus I**

### **A. Tujuan Perbaikan**

Meningkatkan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia.

Siklus 1

Hari/tanggal : 23 Januari 2017 s/d 27 Januari 2017

### **B. Hal yang diperbaiki/ditingkatkan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough/plastisin dengan memanfaatkan multimedia, dalam hal ini adalah video.

#### 2. Pengelolaan Kelas

- a. Penataan tempat duduk anak menghadap laptop sehingga anak nyaman saat melihat video membuat bentuk.
- b. Posisi anak dibuat 2 baris agar nyaman saat membuat berbagai bentuk dari playdough.

### **C. Langkah-Langkah Pengembangan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia serta menjelaskan cara-cara melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk dari playdough.

#### 2. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan adalah :

- a. Guru menyiapkan bahan-bahan untuk membuat berbagai bentuk (playdough/plastisin)
- b. Guru menyiapkan media pembelajaran/multimedia (laptop,speaker)
- c. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membuat bentuk dari playdough sambil meminta anak menonton video yang sedang ditampilkan
- d. Guru menanyakan kepada anak bentuk apa yang sedang dibuat di dalam video tersebut

- e. Guru meminta anak untuk membuat sendiri bentuk yang sudah ia lihat di dalam video
- f. Guru meminta anak untuk membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitasnya sendiri
- g. Guru memperhatikan dan membimbing anak saat melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk
- h. Guru menanyai anak tentang apa yang ia sudah buat sesuai dengan kreativitasnya
- i. Guru melakukan penilaian terhadap hasil kreativitas anak

#### **D. Refleksi Kegiatan Siklus I**

1. Anak sangat tertarik ketika menonton video multimedia tentang membuat bentuk dari playdough
2. Anak senang bertanya bagaimana cara membuat bentuk dari playdough
3. Saat guru meminta anak membuat bentuk dari playdough sesuai dengan video yang ditontonnya ada beberapa anak yang sudah paham dan mulai membuat bentuk sendiri, namun masih banyak anak yang merasa tertekan dengan permintaan guru sehingga guru harus membimbingnya dalam membuat bentuk tersebut
4. Saat guru meminta anak untuk membuat bentuk sesuai dengan kreativitasnya hanya satu atau dua orang anak yang mampu membuatnya dan merasa senang saat membuatnya, masih banyak anak yang mengatakan tidak tahu dan membuat apa yang dibuat temannya, ada juga anak yang menangis dan meminta guru yang membuatnya.
5. Maka dilakukanlah siklus 2 untuk meningkatkan kreativitas anak dalam membuat bentuk dari playdough dengan pemanfaatan multimedia

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RKH Ke-	Pembukaan	Inti	Pentup
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa naik kendaraan</li> <li>2. Berjalan dengan berjinjit sambil masuk ke dalam kelas</li> <li>3. Memberikan keterangan tentang binatang ternak besar yang halal dimakan</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Meniru tulisan “kambing”</li> <li>4. Kolase gambar kambing dari sisa sisa rautan pensil</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu “dimana anak kambing saya”</li> <li>2. Senang menyayangi binatang ternak</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Memberikan keterangan /informasi tentang binatang unggas halal untuk dimakan</li> <li>3. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Menciptakan bentuk anak ayam dari kepingan geometri</li> <li>4. Mengenal angka 11 dan menuliskannya pada gambar anak ayam</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu “tek kotek kotek”</li> <li>2. Senang memelihara kebersihan lingkungan</li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Memberikan keterangan/informasi tentang binatang yang hidup di air tawar halal</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melanjutkan cerita kisah “Ikan mas” (legenda danau toba)</li> <li>2. Senang memberi</li> </ol>

	<p>untuk dimakan</p> <p>3. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</p>	<p>3. Mencocok gambar ikan sungai</p> <p>4. Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar ikan</p>	<p>makan binatang</p>
4	<p>1. Membaca doa belajar</p> <p>2. Memberikan keterangan/informasi tentang binatang yang hidup di air asin (laut) halal untuk dimakan</p> <p>3. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</p>	<p>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</p> <p>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</p> <p>3. Mengenal angka 12 dan menulis angka 12 di gambar ikan</p> <p>4. Menghubungkan bilangan gambar ikan dengan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah ikan</p>	<p>1. Menyanyikan lagu “binatang”</p> <p>2. Menjaga kebersihan laut bila sedang berkunjung ke laut</p>
5	<p>1. Membaca doa belajar</p> <p>2. Memberikan keterangan/informasi tentang binatang bercangkang yang hidup dilaut halal untuk dimakan</p> <p>3. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</p>	<p>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</p> <p>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</p> <p>3. Mengenal angka 13 dan menulis angka 13 di gambar kepiting</p> <p>4. Menggambar bentuk kepiting dari bentuk dasar titik</p>	<p>1. Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (dari doa mau tidur,bangun tidur,dll)</p> <p>2. Tanggung jawab atas tugas yang diberikan orangtua dan guru</p>

## **Skenario Perbaikan Siklus II**

### **A. Tujuan Perbaikan**

Meningkatkan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia.

Siklus II

Hari/tanggal : 30 Januari 2017 s/d 3 Februari 2017

### **B. Hal yang diperbaiki/ditingkatkan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough/plastisin dengan memanfaatkan multimedia, dalam hal ini adalah video.

#### 2. Pengelolaan Kelas

- a. Penataan tempat duduk anak menghadap laptop sehingga anak nyaman saat melihat video membuat bentuk.
- b. Posisi anak dibuat 2 baris agar nyaman saat membuat berbagai bentuk dari playdough.
- c. Anak diminta memilih sendiri tempat yang ingin ia duduki agar anak merasa nyaman dan senang

### **C. Langkah-Langkah Pengembangan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia serta menjelaskan cara-cara melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk dari playdough.

#### 2. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan adalah :

- a. Guru menyiapkan bahan-bahan untuk membuat berbagai bentuk (playdough/plastisin)
- b. Guru menyiapkan media pembelajaran/multimedia (laptop,speaker)
- c. Guru memberikan pilihan tentang bentuk apa yang ingin dibuat oleh anak
- d. Guru memutar beberapa video dan meminta anak memilih bentuk apa yang ingin ia buat

- e. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membuat bentuk dari playdough sambil meminta anak menonton video yang sedang ditampilkan
- f. Guru menanyakan kepada anak bentuk apa yang sedang dibuat di dalam video tersebut
- g. Guru meminta anak untuk membuat sendiri bentuk yang sudah ia lihat di dalam video
- h. Guru meminta anak untuk membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitasnya sendiri
- i. Guru memperhatikan dan membimbing anak saat melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk
- j. Guru menanyai anak tentang apa yang ia sudah buat sesuai dengan kreativitasnya
- k. Guru melakukan penilaian terhadap hasil kreativitas anak

#### **D. Refleksi Kegiatan Siklus II**

1. Anak sangat tertarik ketika menonton video multimedia tentang membuat bentuk dari playdough
2. Anak senang bertanya bagaimana cara membuat bentuk dari playdough
3. Saat guru meminta anak membuat bentuk dari playdough sesuai dengan video yang ditontonnya sudah hampir 75% anak yang sudah paham dan mulai membuat bentuk sendiri, namun masih ada anak yang merasa tertekan dengan permintaan guru sehingga guru harus membimbingnya dalam membuat bentuk tersebut
4. Ada 8 anak yang sudah mampu membuat bentuk sendiri sesuai kreativitasnya dengan baik namun masih banyak yang belum memahami bagaimana menyalurkan kreativitasnya dalam membuat bentuk dari playdough
5. Maka dilakukanlah siklus 3 untuk meningkatkan kreativitas anak dalam membuat bentuk dari playdough dengan pemanfaatan multimedia

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RKH Ke-	Pembukaan	Inti	Pentup
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Menghafal surat Al fiil</li> <li>3. Memberikan keterangan tentang binatang buas bertaring dan berkuku tajam</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Meniru tulisan bahasa arab “قِطُّن” Qittun</li> <li>4. Menghitung jumlah kaki kucing</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghafal beberapa doa sehari-hari</li> <li>2. Berani bertanya tentang binatang buas</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Menghafalkan doa keselamatan dunia dan akhirat</li> <li>3. Memberikan keterangan /informasi tentang binatang melata haram dimakan seperti ular,dll</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Mengenal angka 14 dan menuliskannya di gambar buaya</li> <li>4. Membuat gambar ular dengan kulit salak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi lagu binatang dalam bahasa inggris</li> <li>2. Menyebutkan perbuatan yang baik dan buruk terhadap binatang</li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Memberikan keterangan/informasi tentang binatang serangga seperti kupu-kupu, dll</li> <li>3. Meniru gerakan kupu-kupu terbang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Meniru tulisan “kupu-kupu”</li> <li>4. Mambatik dengan lilin</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyi lagu “kupu-kupu yang lucu”</li> <li>2. Berani dan mempunyai rasa ingin tahu</li> </ol>

	4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk	gambar kupu-kupu	
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Memberikan keterangan/informasi tentang binatang pengerat</li> <li>3. Melakukan permainan tikus dan kucing</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Mengenal lambang bilangan 15 dan menuliskannya</li> <li>4. Menghitung jumlah keju yang hendak dimakan keju</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bercerita tentang gambar rumah</li> <li>2. Memelihara kebersihan lingkungan</li> </ol>
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Memberikan keterangan/informasi tentang binatang amphibi yang hidup di dua alam haram untuk dimakan seperti kodok, buaya, dll</li> <li>3. Lompat kodok dari lapangan ke kelas</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Praktek sholat subuh 2 rokaat</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>4. Membuat urutan bilangan 1 s/d 15</li> <li>5. Membuat gambar kura-kura dengan teknik mozaik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan/ mempraktekkan bunyi/suara kodok</li> <li>2. Menyayangi binatang dan tidak menggangukannya</li> </ol>

## **Skenario Perbaikan Siklus III**

### **A. Tujuan Perbaikan**

Meningkatkan kreativitas anak dengan pemanfaatan multimedia.

Siklus III

Hari/tanggal : 06 Februari 2017 s/d 10 Februari 2017

### **B. Hal yang diperbaiki/ditingkatkan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough/plastisin dengan memanfaatkan multimedia, dalam hal ini adalah video.

#### 2. Pengelolaan Kelas

- a. Penataan tempat duduk anak menghadap laptop sehingga anak nyaman saat melihat video membuat bentuk.
- b. Posisi anak dibuat 2 baris agar nyaman saat membuat berbagai bentuk dari playdough.
- c. Anak diminta memilih sendiri tempat duduk yang ingin ia tempati agar anak merasa nyaman dan senang
- d. Pada saat anak membuat berbagai bentuk dari playdough sesuai dengan kreativitasnya anak diminta membuat posisi melingkar agar guru mampu menjangkau semua anak bila ada pembimbingan lebih lanjut

### **C. Langkah-Langkah Pengembangan**

#### 1. Kegiatan Pengembangan

Kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memanfaatkan multimedia serta menjelaskan cara-cara melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk dari playdough.

#### 2. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan adalah :

- a. Guru menyiapkan bahan-bahan untuk membuat berbagai bentuk (playdough/plastisin)
- b. Guru menyiapkan media pembelajaran/multimedia (laptop, speaker)

- c. Guru memberikan pilihan tentang bentuk apa yang ingin dibuat oleh anak
- d. Guru menampilkan beberapa video membuat bentuk dari playdough sehingga anak bisa memilih bentuk yang ingin ia buat (guru menampilkan lebih banyak video dalam siklus III) ini
- e. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membuat bentuk dari playdough sambil meminta anak menonton video yang sedang ditampilkan
- f. Guru menanyakan kepada anak bentuk apa yang sedang dibuat di dalam video tersebut
- g. Guru meminta anak untuk membuat sendiri bentuk yang sudah ia lihat di dalam video
- h. Guru meminta anak untuk membuat bentuk yang lain sesuai dengan kreativitasnya sendiri
- i. Guru memperhatikan dan membimbing anak saat melakukan kegiatan membuat berbagai bentuk
- j. Guru menanyai anak tentang apa yang ia sudah buat sesuai dengan kreativitasnya
- k. Guru melakukan penilaian terhadap hasil kreativitas anak

#### **D. Refleksi Kegiatan Siklus III**

1. Ketertarikan anak pada siklus III ini semakin meningkat sehingga meningkatkan pula konsentrasi anak dalam membuat berbagai bentuk dari playdough
2. Sudah tidak ada lagi anak yang bertanya bagaimana cara membuat bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia
3. Anak terhanyut dengan aktivitasnya masing-masing saat membuat bentuk dari playdough sesuai kreativitasnya, hampir semua anak membuat bentuk yang berbeda dengan bentuk yang dibuat temannya dan anak mampu menjelaskan bentuk apa yang ia buat itu
4. Untuk lebih meningkatkan kreativitas anak pada anak yang belum lancar guru melakukan pembimbingan lebih mendalam agar anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai imajinasi dan kreativitasnya,

hasilnya sudah 96,6% anak mampu membuat bentuk dengan kategori kreativitas berkembang sangat baik (BSB).

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III

RKH Ke-	Pembukaan	Inti	Pentup
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Memberikan keterangan tentang tanaman perkebunan bisa diolah sebagai bahan mentah</li> <li>3. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Mewarnai gambar perkebunan coklat</li> <li>4. Mengenal angka 16 dan menuliskannya di gambar buah coklat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca Iqro</li> <li>2. Mau menerima tugas dengan ikhlas</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Mengucapkan hamdalah</li> <li>3. Memberikan keterangan /informasi tentang tanaman hortikultura</li> <li>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Meniru tulisan “sayur bayam”</li> <li>4. Permainan warna dengan crayon teknik usap abur keluar gambar daun</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu “kurang vitamin A”</li> <li>2. Merawat tanaman ibu dirumah</li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa belajar</li> <li>2. Memberikan keterangan/informasi tentang tanaman perdu seperti terong, cabe,tomat,dll</li> <li>3. Berjalan diatas papan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</li> <li>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</li> <li>3. Mewarnai gambar kebun tomat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat sajak sederhana dan membacakannya “tomat”</li> <li>2. Senang bekerja sama saat memanen tomat</li> </ol>

	<p>titian sambil memegang tomat di atas kepala</p> <p>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</p>	<p>4. Mengenal angka 17 dan menuliskannya di gambar tomat</p>	
4	<p>1. Membaca doa belajar</p> <p>2. Menyebutkan nama 10 malaikat</p> <p>3. Memberikan keterangan/informasi tentang tanaman umbi seperti kentang, wortel,dll</p> <p>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</p>	<p>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</p> <p>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</p> <p>3. Meniru tulisan “جَزْرٌ” Wortel</p> <p>4. Mencocok bentuk wortel</p>	<p>1. Berfantasi gerakan mencabut singkong</p> <p>2. Suka tolong menolong saat mencabut singkong</p>
5	<p>1. Membaca doa belajar</p> <p>2. Memberikan keterangan/informasi tentang binatang tanaman yang hidup di air, seperti teratai, genjer, eceng gondok,dll</p> <p>3. Praktek solat subuh 2 rakaat</p> <p>4. Menjawab pertanyaan tentang bahan dan cara membuat bentuk</p>	<p>1. Membuat berbagai bentuk dari playdough</p> <p>2. Anak memberi keterangan tentang bentuk yang ia buat</p> <p>3. Mewarnai asmaul husna</p> <p>4. Mengenal angka 18 dan menuliskannya di gambar daun teratai</p>	<p>1. Bernyanyi lagu “kurang vitamin A”</p> <p>2. Tanggung jawab atas tugas yang diberikan orangtua dan guru</p>

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 1  
PRA SIKLUS**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 19  
Hari/tgl : Senin / 16-01-2017  
Tema/Subtema : Rekreasi/Alat Transportasi  
Tema spesifik : Bus  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Menghargai prestasi	Komunikatif	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)</p> <p>-Senam fantasi bentuk meniru (F.Mk 12)</p> <p>-Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas (Bhs.22)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs. 6)</b></p>	<p>-Upacara bendera ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b></p> <p>-Membaca doa belajar</p> <p>-Berfantasi dengan gerakan mendorong bus</p> <p>-Bercerita gambar seri tentang bus</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</p> <p>- anak memberi keterangan tentang bentuk apa yang ia buat</p>	<p>-Tiang bendera, bendera merah putih</p> <p>-buku majalah gambar bus</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercerita</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>	
		<p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b></p> <p><b>-Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal ( Bhs. 17)</b></p>				

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mewarnai gambar sederhana (F.Mh. 50)</li> <li>-Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 (Kog.34)</li>   <li>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</li>   <li>- Mengungkapkan sebab-akibat (Kog.6)</li>   <li>- Berbicara yang baik dan sopan dengan sesama teman (Ask.8)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mewarnai gambar bus wisata</li> <li>- menghitung jumlah wisatawan yang akan memasuki bus dan menuliskan angkanya</li>   <li><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></li> <li>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</li> <li>- Bermain bebas</li>   <li><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></li> <li>- Menjawab pertanyaan “mengapa tidak boleh ngebut dijalan?” “mengapa harus mematuhi rambu lalu lintas?”</li> <li>- berbicara yang sopan dengan sesama penumpang bus</li> <li>- Diskusi pelajaran satu hari</li> <li>- Doa, salam, pulang</li> </ul>	<p>Buku paket, cat</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Observasi</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 16 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 2  
PRA SIKLUS**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 19  
Hari/tgl : Selasa / 17-01-2017  
Tema/Subtema : Rekreasi/Alat Transportasi  
Tema spesifik : Kereta api  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Menghargai prestasi	Komunikatif	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)</p> <p>-Melakukan permainan fisik (F.Mk. 16)</p> <p>-Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana (Bhs. 16)</p> <p>- <b>Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (Bhs. 6)</b></p> <p>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</p> <p>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b></p> <p>-Membaca doa belajar</p> <p>-membaca doa naik kendaraan</p> <p>-Bermain lorong kereta api sambil masuk ke dalam kelas</p> <p>-Bercerita pengalaman naik kereta api</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</p> <p>- anak memberikan keterangan tentang bentuk apa yang ia buat</p>	<p>-loud speker, laptop</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercerita</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>	

		<p>-Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (F.Mh. 36 )</p> <p>-Meniru berbagai lambang,huruf vokal dan konsonan ( Kog. 42 )</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak ( Bhs. 15)</p> <p>- sabar menunggu giliran (Ask.48)</p>	<p>-Menciptakan bentuk kereta api dari kepingan geometri</p> <p>- menulis lambang adad (⁹)= tis'ah</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyi lagu anak “ naik kereta api“</p> <p>- Sabar menunggu giliran saat naik kereta api</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, kertas bergambar, gunting, lem</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 17 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 3  
PRA SIKLUS**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 19  
Hari/tgl : Rabu / 18-01-2017  
Tema/Subtema : Rekreasi/Alat Transportasi  
Tema spesifik : Kapal Laut  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Menghargai prestasi	Komunikatif	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)</p> <p>-Berjalan maju pada garis lurus,berjalan diatas papan titian sambil membawa beban (F.Mk.1)</p> <p>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b></p> <p>-Memberikan keterangan/informasi</p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b></p> <p>-Membaca doa belajar</p> <p>-membaca doa naik kendaraan</p> <p>-Berjalan di atas papan titian sambil membawa wadah berisi air</p> <p>-memberikan informasi tentang kapal laut sebagai alat transportasi di air/laut</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</p> <p>-anak memberikan</p>	<p>-loud speker, laptop</p> <p>Papan titian, wadah berisi air</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p>	

		<p><b>tentang suatu hal (Bhs.17)</b></p> <p>-Meniru urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (Kog.36)</p> <p>-Membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media (F.Mh. 48)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak ( Bhs. 15)</p> <p>- Terbiasa mengikuti tata tertib (Ask.37)</p>	<p><b>keterangan bentuk apa yang ia buat</b></p> <p>-Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda</p> <p>- Membuat gambar asap kapal laut dengan teknik kolase dari kapas</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyi lagu anak “ kapal laut“</p> <p>- Mematuhi peraturan dikapal laut</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Buku paket, kapas, lem</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 18 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 4  
PRA SIKLUS**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 19  
Hari/tgl : Kamis / 19-01-2017  
Tema/Subtema : Rekreasi/Alat Transportasi  
Tema spesifik : Pesawat Terbang  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Menghargai prestasi	Komunikatif	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)</p> <p>-Ber cerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urutan dan bahasa yang jelas (Bhs.22)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b></p> <p><b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs 17)</b></p> <p>-Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (Kog.42)</p> <p>-Meniru melipat kertas sederhana (F.Mh.29)</p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b></p> <p>-Membaca doa belajar</p> <p>-membaca doa naik kendaraan</p> <p>-Ber cerita gambar pesawat terbang sebagai alat transportasi udara</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p><b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b></p> <p><b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk apa yang ia buat</b></p> <p>-Meniru lambang adad (‘·)= asyaroh</p> <p>- meniru melipat kertas bentuk pesawat terbang</p>	<p>-loud speaker, laptop</p> <p>Poster pesawat terbang</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Buku paket, kertas origami, lem</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Ber cerita</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Unjuk kerja</p>	

		<p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak ( Bhs. 15)</p> <p>- Meminta tolong dengan baik (Ask.25)</p>	<p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyi lagu anak “ kendaraan“</p> <p>- Meminta tolong dengan baik saat menyimpan barang di bagasi pesawat</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	----------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 19 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**



		48) -Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )  - Menyebutkan 10 malaikat dan tugasnya (PAI.5) - Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri (Ask.47)	<b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b> -Mencuci tangan, membaca doa makan, makan - Bermain bebas  <b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> - Menyebutkan nama-nama malaikat - Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri - Diskusi pelajaran satu hari - Doa, salam, pulang	Air, serbet, bekal anak	Observasi  Observasi  Observasi	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------	---------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

**Hj. Azidah, S.Ag**

Kabanjahe, 20 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 1  
SIKLUS I**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 20  
Hari/tgl : Senin / 23-01-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Halal  
Tema spesifik : Binatang ternak besar  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
	Kerja sama	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit ( F.Mk.1) -memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Menjawa pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37) -Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</p> <p>-Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan ( Kog.42)</p>	<p>-Upacara bendera ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar</p> <p>-Berjalan dengan berjinjit sambil masuk ke dalam kelas</p> <p>-Memberikan keterangan tentang binatang ternak halal dimakan seperti kambing,sapi,lembu,kerbau,unta</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> -membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia -anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</p> <p>-Meniru tulisan “ kambing “</p>	<p>-Tiang bendera, bendera merah putih</p> <p>-poster binatang ternak</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p> <p>Buku paket, pensil,penghapus</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p>	

Tanggung jawab		<p>-Membuat berbagai gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media ( F.Mh. 48)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak ( Bhs. 15)</p> <p>- Senang menyayangi binatang (Ask.34)</p>	<p>- Kolase gambar kambing dari sisa-sisa rautan pensil</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyi lagu anak “ dimana anak kambing saya “</p> <p>- Senang menyayangi binatang</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, lem, sisa-sisa rautan pensil</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
----------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 23 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 2  
SIKLUS I**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 20  
Hari/tgl : Selasa / 24-01-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Halal  
Tema spesifik : Binatang ternak unggas  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
	<p> KERJA sama</p>	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit ( F.Mk.1) -memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b></p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar</p> <p>-Berjalan dengan berjinjit sambil masuk ke dalam kelas</p> <p>-Memberikan keterangan tentang binatang ternak unggas halal dimakan seperti ayam, bebek, entok, dll</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> -membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</p>	<p>-loud speaker, laptop</p> <p>-poster binatang ternak</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p>	

Tanggung jawab		<p><b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b></p> <p>-Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (F.Mh. 36 )</p> <p>-Mengenal lambang bilangan 1-20 ( Kog. 41 )</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak ( Bhs. 15)</p> <p>- Memelihara lingkungan (Ask.34)</p>	<p><b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b></p> <p>-Menciptakan bentuk anak ayam dari kepingan geometri</p> <p>- Mengenal angka 11 dan menuliskannya pada gambar anak ayam</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyi lagu anak “ tek kotek kotek “</p> <p>- senang memelihara kebersihan lingkungan</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, kertas bergambar, gunting, lem</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
----------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 24 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 3  
SIKLUS I**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 20  
Hari/tgl : Rabu / 25-01-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Halal  
Tema spesifik : Binatang air tawar (sungai)  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Tanggung jawab	Kerja sama	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)</p> <p>-memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b></p> <p>-Membaca doa belajar</p> <p>-Memberikan keterangan tentang binatang yang hidup di air tawar halal untuk dimakan seperti ikan lele,mujair,gurami,mas,dll</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</p> <p>-anak memberikan keterangan tentang bentuk</p>	<p>-loud speker, laptop</p> <p>-poster binatang</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>
		<p>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</p> <p>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>			

		<p>-Mencocok bentuk (F.Mh. 30 )</p> <p>-Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (Kog. 38)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Melanjutkan cerita/dongeng yang telah didengar sebelumnya ( Bhs. 24)</p> <p>- Senang menyayangi binatang (Ask.34)</p>	<p><b>yang ia buat</b></p> <p>-Mencocok gambar ikan sungai lalu ditempelkan di buku paket</p> <p>- Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar ikan</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- melanjutkan cerita kisah “Ikan Mas” (legenda danau toba)</p> <p>- Senang memberi makan binatang</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, kertas bergambar, alat mencocok, lem</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Bercerita</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 25 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 4  
SIKLUS I**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 20  
Hari/tgl : Kamis / 26-01-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Halal  
Tema spesifik : Binatang air asin (Laut)  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
	Kerja sama	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b></p> <p><b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b></p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar</p> <p>-Memberikan keterangan tentang binatang yang hidup di air asin/laut halal untuk dimakan seperti ikan tongkol,dencis,kepiting,cumi-cumi, dll</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b></p> <p><b>-Anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b></p>	<p>-loud speaker, laptop</p> <p>-poster binatang</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	Unjuk kerja	<p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>

Tanggung jawab		<p>-Mengenal lambang bilangan 1-20 (Kog.41)</p> <p>-Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (Kog. 38)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak ( Bhs. 15)</p> <p>- Memelihara lingkungan (Ask.36)</p>	<p>-Mengenal angka 12 dan meniru menulis angka 12 di gambar ikan</p> <p>- Menghubungkan bilangan dengan gambar ikan yang sesuai jumlahnya</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyikan lagu “binatang”</p> <p>- Menjaga kebersihan laut bila sedang berkunjung ke laut/pantai</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
----------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 26 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 5  
SIKLUS I**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 20  
Hari/tgl : Jumat / 27-01-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Halal  
Tema spesifik : Binatang bercangkang  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Tanggung	Kerja sama	-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)	-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit  <b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar -Memberikan keterangan tentang binatang bercangkang yang hidup di air asin/laut halal untuk dimakan seperti udang,kerang, kepiting,dll <b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b>	-loud speaker, laptop      -poster binatang	Unjuk kerja  Observasi  Tanya jawab	
		-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37) -Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17) -Mengenal lambang bilangan 1-20 (Kog.41)	<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> -membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia -anak memeberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat -Mengenal angka 13 dan meniru menulis angka 13 di gambar kepiting - menggambar bentuk kepiting dari	Televisi, flashdisk, dvd, playdough   Buku paket, pensil, penghapus  Buku paket,	Unjuk kerja  Tanya jawab  Penugasan  Penugasan	

jawab		<p>garis, lingkaran, segitiga, segiempat (F.Mh. 25)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menghafal beberapa doa sehari-hari (PAI. 30)</p> <p>- Tanggung jawab atas tugas yang diberikan (Ask.42)</p>	<p>bentuk dasar titik</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan - Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menghafal beberapa doa sehari-hari (mau tidur,bangun tidur,dll) - Tanggung jawab atas tugas yang diberikan orangtua dan guru - Diskusi pelajaran satu hari - Doa, salam, pulang</p>	<p>pensil, penghapus, cat</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
-------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 27 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
( APKG 1- Penilaian Siklus I )  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

**NAMA MAHASISWA** : Helfi Ari Arwina  
**NPM** : 1301240006  
**Tempat Mengajar** : RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan  
**Kabanjahe**  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola pengembangan serta dampaknya pada diri anak
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru

**1. Menata ruang dan sumber belajar  
Serta melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar  
sesuai perbaikan

--	--	--	--	--

1.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas  
sesuai perbaikan kegiatan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1=C

--

**2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan**

2.1. Melaksanakan pembukaan  
Kegiatan sesuai perbaikan  
Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

2.2. Melaksanakan kegiatan  
Pengembangan yang sesuai  
' dengan tujuan, anak, situasi,  
Dan lingkungan

--	--	--	--	--

2.3. Menggunakan alat bantu (media)

--	--	--	--	--

Pembelajaran yang sesuai dengan Tujuan perbaikan, anak, situasi, Dan lingkungan

2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan Pengembangan dalam urutan Yang logis

--	--	--	--	--

2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan Pengembangan secara individual, Kelompok atau klasikal

--	--	--	--	--

2.6. Mengelola waktu kegiatan Perbaikan secara efisien

--	--	--	--	--

2.7. Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

### 3. Mengelola Interaksi Kelas

3.1. Memberi petunjuk dan Penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

3.2. Menangani pertanyaan dan Respon anak

--	--	--	--	--

3.3. Menggunakan ekspresi lisan, Tulisan, isyarat, dan gerakan badan

--	--	--	--	--

3.4. Memicu dan memelihara Keterlibatan anak

--	--	--	--	--

3.5. Memantapkan kompetensi anak Saat perbaikan kegiatan Pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

### 4. Bersikap terbuka dan luwes Membantu mengembangkan Sikap positif anak terhadap Kegiatan bermain sambil belajar

4.1. Menunjukkan sikap yang Ramah, luwes, terbuka, Penuh perhatian , dan Sabar kepada anak

--	--	--	--	--

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

--	--	--	--	--

- 4.3. Mengembangkan hubungan Antar pribadi yang sehat dan Serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari Kelebihan dan kekurangan
- 4.5. Membantu anak percaya diri

Rata-rata butir 4=C

**5. Mendemonstrasikan kemampuan Khusus dalam perbaikan kegiatan Pengembangan**

- 5.1. Menggunakan pendekatan Tematik
- 5.2. Menggunakan prinsip bermain Sambil belajar atau belajar Sambil bermain
- 5.3. Menciptakan suasana Kegiatan yang kreatif
- 5.4. Mengembangkan kecakapan Hidup
- 5.5. melaksanakan penilaian Selama proses perbaikan kegiatan Pengembangan
- 5.6. melaksanakan penilaian selama Proses-proses kegiatan Pengembangan
- 5.7. Melaksanakan penilaian pada Akhir kegiatan sesuai dengan Perbaikan pengembangan

Rata-rata butir 5=C

**6. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan**

- 6.1. Keefektifan proses perbaikan Kegiatan pengembangan
- 6.2. Penggunaan bahasa Indonesia Lisan
- 6.3. Peka terhadap ketidak sesuaian Prilaku dan kesalahan berbahasa Anak
- 6.4. Penampilan guru dalam Perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 6=B

**Nilai APKF= R**

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

=

Penilai,

**Nadima Situmorang**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
( APKG 1- Penilaian Siklus I )  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

**NAMA MAHASISWA** : Helfi Ari Arwina  
**NPM** : 1301240006  
**Tempat Mengajar** : RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan  
Kabanjahe  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

Baca dengan cermat RKH/RK perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

**A. RKH/RK Perbaikan**

**1. Merumuskan/ menentukan indikator Perbaikan pembelajaran dan menentukan Kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan Yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1=C

--

**2. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan Digunakan dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

2.2. Menentukan bahan yang akan Digunakan dalam perbaikan kegiatan Pengembangan dengan materi perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

**B. Skenario Perbaikan**

**3. Menentukan tujuan perbaikan  
Hal-hal yang harus diperbaiki dan  
Langkah-langkah perbaikan**

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

--	--	--	--	--

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

--	--	--	--	--

3.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 3=C

--

**4. Merancang pengelolaan kelas  
Perbaikan kegiatan pengembangan**

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

--	--	--	--	--

4.2. Menentukan cara- cara Pengorganisasian anak agar anak Dapat berpartisipasi dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 4=C

--

**5. Merencanakan alat dan cara penilaian  
Perbaikan kegiatan**

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 5=C

--

**6. Tampilan dokumen rencana  
Perbaikan pembelajaran**

6.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

--	--	--	--	--

6.2. Penggunaan bahasa tulis

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 6=B

--

**Nilai APKF= R**

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

=

Penilai,

**Nadima Situmorang**

## LEMBARAN REFLEKSI

### SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS I

**NAMA : Helfi Ari Arwina**

**NPM : 1301240006**

**FAKULTAS : FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL**

#### **A. Refleksi Kegiatan Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah peneliti lakukan sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan ?
  - Ya, kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan  
Hal ini terjadi karena :  
Peneliti sudah menentukan RKH yang merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah peneliti sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, materi yang peneliti sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak  
Hal ini terjadi karena :  
Kegiatan yang peneliti sajikan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan?
  - Ya, media pembelajaran yang peneliti pilih sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan  
Hal ini terjadi karena :  
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan ?
  - Reaksi anak sangat menyukai metode pembelajaran yang digunakan  
Hal ini terjadi karena :

Peneliti mensurvei terlebih dahulu tentang apa yang anak sukai

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

- Ya, alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena :

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

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

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

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang peneliti susun

Hal ini terjadi karena :

RKH dapat mempermudah peneliti memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci

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

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

3. Apa penyebab kelemahan tersebut ?

- Karena peneliti kurang menguasai media pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut ?

- Peneliti harus banyak belajar dan membaca buku serta bertanya kepada teman-teman yang lebih berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ?

- Peneliti sudah merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran ?
    - Peneliti dengan mudah tampil di hadapan anak sesuai dengan pembelajaran yang telah peneliti rancang
  7. Apa penyebab kekuatan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran ?
    - Peneliti dengan mudah tampil di hadapan anak sesuai dengan pembelajaran yang telah peneliti rancang
  8. Bagaimana hasil yang dicapai dalam pembelajaran ?
    - Anak masih belum mencapai hasil ditetapkan
  9. Apakah peneliti mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang peneliti lakukan ? jika ya, apa alasannya ?
    - Ya, semua yang peneliti lakukan agar anak meningkatkan kreativitasnya
  10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan, perlakuan peneliti terhadap anak, cara peneliti mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya ?
    - Anak menjadi senang dengan peneliti dan peneliti memberikan pujian dan tepuk tangan kepada mereka
  11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang peneliti berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?
    - Ya, anak dapat menangkap penjelasan yang peneliti berikan  
Hal ini terjadi karena :  
Anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang peneliti berikan
  12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan ?
    - Anak merasa senang karena peneliti memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang peneliti tetapkan

Hal ini terjadi karena :

Peneliti sedari awal telah menetapkan penilaian indikator nya

14. Apakah anak telah mencapai indikator yang ditetapkan ?

- Belum semua anak mencapai indikator yang ditetapkan

Hal ini terjadi karena :

Masih ada sebagian anak yang belum memahami tentang bagaimana membuat bentuk dari playdough

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

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

Hal ini terjadi karena :

Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajarana yang dirancang

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

- Ya, kegiatan penutup yang peneliti sampaikan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan

Hal ini terjadi karena :

Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat dengan mudah menjawabnya

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 1  
SIKLUS II**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 21  
Hari/tgl : Senin / 30-01-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Haram  
Tema spesifik : Binatang buas  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Realistis	Rasa Ingin Tahu	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)</li> <li>-Menghafal beberapa surat pendek dalam Al-Qur'an (PAI.14)</li> <li>-memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Upacara Bendera ±30 menit</li> <li><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b></li> <li>-Membaca doa belajar</li> <li>-Menghafalkan surat Al Fiiil</li> <li>-Memberikan keterangan tentang binatang buas bertaring dan berkuku tajam haram untuk dimakan seperti kucing,harimau,anjing</li> <li><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-tiang bendera, bendera merah putih</li> <li>-poster binatang</li> <li>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</li> </ul>	Unjuk kerja	
		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>-menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></li> <li><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b></li> <li><b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></li> <li><b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b></li> <li><b>-Anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b></li> </ul>		Observasi	Observasi

		<p>-Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (Kog. 42)</p> <p>-Membilang (mengenal Konsep bilangan dengan benda-benda)sampai 20 (Kog.34)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menghafal beberapa doa sehari-hari (PAI. 30)</p> <p>- Berani karena benar dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar (Ask.46)</p>	<p>-Meniru tulisan قِط = Qittun (kucing)</p> <p>- Menghitung jumlah kaki kucing</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menghafal beberapa doa sehari-hari (mau tidur,bangun tidur,dll)</p> <p>- Berani bertanya tentang binatang buas</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus,cat</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 30 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 2**  
**SIKLUS II**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 21  
Hari/tgl : Selasa / 31-01-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Haram  
Tema spesifik : Binatang Melata  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Realistis	Rasa Ingin Tahu	-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)	-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit  <b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar -Menghafalkan doa keselamatan dunia dan akhirat	-loud speaker, laptop	Unjuk kerja	
		-memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)  <b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b>	-Memberikan keterangan tentang binatang melata haram dimakan seperti ular, buaya, kadal, bunglon <b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b>	-poster binatang	Tanya jawab	Tanya jawab
		<b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir, dll (F.Mh. 37)</b> <b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b>	<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b> <b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b>	Televisi, flashdisk, dvd, playdough	Unjuk kerja	Tanya jawab
		-Mengenal lambang bilangan 1-20 (Kog.41)	-Mengenal angka 14 dan meniru menulis angka 14 di gambar buaya	Buku paket, pensil, penghapus	Penugasan	

		<p>-Membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media (F.Mh. 48)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (Bhs.15)</p> <p>- Menyebutkan perbuatan-perbuatan yang baik dan buruk (Ask.19)</p>	<p>- Membuat gambar ular dengan teknik kolase dari kulit salak</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyikan lagu “binatang” dalam bahasa inggris</p> <p>- Menyebutkan perbuatan yang baik dan buruk tentang binatang</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, kulit salak, lem,cat</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 31 Januari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 3**  
**SIKLUS II**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 21  
Hari/tgl : Rabu / 1-02-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Haram  
Tema spesifik : Binatang Serangga  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Realistis	Rasa Ingin Tahu	-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)	-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit  <b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar  -Memberikan keterangan tentang binatang serangga seperti kupu-kupu, capung, ulat bulu, semut, rayap, dll - meniru gerakan kupu-kupu terbang sambil masuk ke dalam kelas <b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b>	-loud speaker, laptop    -poster serangga	Unjuk kerja  Observasi Tanya jawab  Tanya jawab	
		-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37) -Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)	<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b> <b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b>	Televisi, flashdisk, dvd, playdough	Unjuk kerja  Tanya jawab	
		-Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (Kog. 42)	-meniru tulisan “kupu-kupu”	Buku paket, pensil, penghapus	Penugasan	

		<p>-membatik dan jumptan (F.Mh. 52)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (Bhs.15) - Berani karena benar dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar (Ask. 46)</p>	<p>- membatik dengan lilin gambar kupu-kupu</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan - Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyikan lagu “kupu-kupu yang lucu” - Berani dan mempunyai rasa ingin tahu, misalnya kenapa dilarang menyentuh ulat bulu - Diskusi pelajaran satu hari - Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, lilin, korek api, cat</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p>	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 1 Februari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 4  
SIKLUS II**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 21  
Hari/tgl : Kamis / 2-02-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Haram  
Tema spesifik : Binatang Pengerat  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Realistis	Rasa Ingin Tahu	-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)  -Melakukan permainan fisik (F.Mk. 16) <b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b>	-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit  <b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar  -Memberikan keterangan tentang binatang pengerat yaitu binatang perusak yang jorok dan sumber penyakit seperti tikus -Melakukan permainan tikus dan kucing <b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b>	-loud speaker, laptop	Unjuk kerja	
		<b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b> <b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b>	<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b>  <b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b> <b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b>	Televisi, flashdisk, dvd, playdough	Observasi  Tanya jawab  Unjuk kerja Tanya jawab	
		-Mengenal lambang bilangan 1-20 (Kog.41)	-Mengenal lambang bilangan 15 dan menuliskannya di gambar keju	Buku paket, pensil, penghapus	Unjuk kerja  Tanya jawab	Penugasan

		<p>-Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 (Kog.34)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri (Bhs. 14)</p> <p>- Memelihara Lingkungan (ASK. 36)</p>	<p>-Menghitung jumlah keju yang hendak dimakan tikus pada gambar</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan - Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menceritakan tentang gambar rumah yang kotor (banyak tikus) dan rumah yang bersih (tidak ada tikus) - Memelihara kebersihan lingkungan agar terhindar dari tikus - Diskusi pelajaran satu hari - Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p> <p>Gambar rumah di papan tulis</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Bercerita</p> <p>Tanya jawab</p>	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 2 Februari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 5  
SIKLUS II**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 21  
Hari/tgl : Jumat / 3-02-2017  
Tema/Subtema : Binatang Halal, Haram, Qurban / Binatang Haram  
Tema spesifik : Binatang Amphibi  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
	Rasa Ingin Tahu	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30)</p> <p>-memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p>-Senam fantasi bentuk meniru misalnya: meniru berbagai gerakan hewan (Mk. 12)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p>- Melakukan tahapan-tahapan dalam gerakan sholat, gerakan takbir sampai salam (PAI. 19)</p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah</b></p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b></p> <p>-Membaca doa belajar</p> <p>-Memberikan ampibi yang hidup di dua alam, haram untuk dimakan seperti buaya, kodok,kura-kura</p> <p>- Lompat kodok dari lapangan ke kelas</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-Praktek solat subuh 2 rokaat</p> <p><b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan</b></p>	<p>-loud speker, laptop</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>	

Realistis		<p><b>liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b>  <b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b>          -Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 (Kog.34)          -Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk/bahan (F.Mh. 49)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu (Bhs. 8)          - Senang menyayangi binatang (ASK.34)</p>	<p><b>memperhatikan video multimedia</b>  <b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b>          -Membuat urutan bilangan 1 s/d 15</p> <p>-Membuat gambar kura-kura dengan teknik mozaik (lingkaran)</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b>          -Mencuci tangan, membaca doa makan, makan          - Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b>          - Menyebutkan/ mempraktekkan suara kodok          - Menyayangi binatang dan tidak mengganggunya          - Diskusi pelajaran satu hari          - Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, pensil, penghapus          Buku paket, kertas origami,lem</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p>	
-----------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
 Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 3 Februari 2017  
 Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helmi Ari Arwina**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
( APKG 1- Penilaian Siklus II )  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

**NAMA MAHASISWA** : Helfi Ari Arwina  
**NPM** : 1301240006  
**Tempat Mengajar** : RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan  
**Kabanjahe**  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola pengembangan serta dampaknya pada diri anak
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru

**1. Menata ruang dan sumber belajar  
Serta melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar  
sesuai perbaikan

--	--	--	--	--

1.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas  
sesuai perbaikan kegiatan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1=C

--

**2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan**

2.1. Melaksanakan pembukaan  
Kegiatan sesuai perbaikan  
Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

2.2. Melaksanakan kegiatan  
Pengembangan yang sesuai  
' dengan tujuan, anak, situasi,  
Dan lingkungan

--	--	--	--	--

2.3. Menggunakan alat bantu (media)

--	--	--	--	--

Pembelajaran yang sesuai dengan Tujuan perbaikan, anak, situasi, Dan lingkungan

2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan Pengembangan dalam urutan Yang logis

--	--	--	--	--

2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan Pengembangan secara individual, Kelompok atau klasikal

--	--	--	--	--

2.6. Mengelola waktu kegiatan Perbaikan secara efisien

--	--	--	--	--

2.7. Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

### 3. Mengelola Interaksi Kelas

3.1. Memberi petunjuk dan Penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

3.2. Menangani pertanyaan dan Respon anak

--	--	--	--	--

3.3. Menggunakan ekspresi lisan, Tulisan, isyarat, dan gerakan badan

--	--	--	--	--

3.4. Memicu dan memelihara Keterlibatan anak

--	--	--	--	--

3.5. Memantapkan kompetensi anak Saat perbaikan kegiatan Pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

### 4. Bersikap terbuka dan luwes Membantu mengembangkan Sikap positif anak terhadap Kegiatan bermain sambil belajar

4.1. Menunjukkan sikap yang Ramah, luwes, terbuka, Penuh perhatian , dan Sabar kepada anak

--	--	--	--	--

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

--	--	--	--	--

- 4.3. Mengembangkan hubungan Antar pribadi yang sehat dan Serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari Kelebihan dan kekurangan
- 4.5. Membantu anak percaya diri

Rata-rata butir 4=C

**5. Mendemonstrasikan kemampuan Khusus dalam perbaikan kegiatan Pengembangan**

- 5.1. Menggunakan pendekatan Tematik
- 5.2. Menggunakan prinsip bermain Sambil belajar atau belajar Sambil bermain
- 5.3. Menciptakan suasana Kegiatan yang kreatif
- 5.4. Mengembangkan kecakapan Hidup
- 5.5. melaksanakan penilaian Selama proses perbaikan kegiatan Pengembangan
- 5.6. melaksanakan penilaian selama Proses-proses kegiatan Pengembangan
- 5.7. Melaksanakan penilaian pada Akhir kegiatan sesuai dengan Perbaikan pengembangan

Rata-rata butir 5=C

**6. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan**

- 6.1. Keefektifan proses perbaikan Kegiatan pengembangan
- 6.2. Penggunaan bahasa Indonesia Lisan
- 6.3. Peka terhadap ketidak sesuaian Prilaku dan kesalahan berbahasa Anak
- 6.4. Penampilan guru dalam Perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 6=B

**Nilai APKF= R**

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

=

Penilai,

**Nadima Situmorang**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
( APKG 1- Penilaian Siklus II )  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

**NAMA MAHASISWA** : Helfi Ari Arwina  
**NPM** : 1301240006  
**Tempat Mengajar** : RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan  
Kabanjahe  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

Baca dengan cermat RKH/RK perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

**A. RKH/RK Perbaikan**

**1. Merumuskan/ menentukan indikator Perbaikan pembelajaran dan menentukan Kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan Yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1=C

--

**2. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan Digunakan dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

2.2. Menentukan bahan yang akan Digunakan dalam perbaikan kegiatan Pengembangan dengan materi perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

**B. Skenario Perbaikan**

**3. Menentukan tujuan perbaikan  
Hal-hal yang harus diperbaiki dan  
Langkah-langkah perbaikan**

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

--	--	--	--	--

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

--	--	--	--	--

3.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 3=C

--

**4. Merancang pengelolaan kelas  
Perbaikan kegiatan pengembangan**

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

--	--	--	--	--

4.2. Menentukan cara- cara Pengorganisasian anak agar anak Dapat berpartisipasi dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 4=C

--

**5. Merencanakan alat dan cara penilaian  
Perbaikan kegiatan**

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 5=C

--

**6. Tampilan dokumen rencana  
Perbaikan pembelajaran**

6.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

--	--	--	--	--

6.2. Penggunaan bahasa tulis

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 6=B

--

**Nilai APKF= R**

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

=

Penilai,

**Nadima Situmorang**

## LEMBARAN REFLEKSI

### SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS II

**NAMA : Helfi Ari Arwina**

**NPM : 1301240006**

**FAKULTAS : FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL**

#### **A. Refleksi Kegiatan Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah peneliti lakukan sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan ?
  - Ya, kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan  
Hal ini terjadi karena :  
Peneliti sudah menentukan RKH yang merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah peneliti sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, materi yang peneliti sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak  
Hal ini terjadi karena :  
Kegiatan yang peneliti sajikan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan?
  - Ya, media pembelajaran yang peneliti pilih sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan  
Hal ini terjadi karena :  
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan ?
  - Reaksi anak sangat menyukai metode pembelajaran yang digunakan  
Hal ini terjadi karena :

Peneliti mensurvei terlebih dahulu tentang apa yang anak sukai

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

- Ya, alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena :

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

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

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

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang peneliti susun

Hal ini terjadi karena :

RKH dapat mempermudah peneliti memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci

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

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

3. Apa penyebab kelemahan tersebut ?

- Karena peneliti kurang menguasai media pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut ?

- Peneliti harus banyak belajar dan membaca buku serta bertanya kepada teman-teman yang lebih berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ?

- Peneliti sudah merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran ?
    - Peneliti dengan mudah tampil di hadapan anak sesuai dengan pembelajaran yang telah peneliti rancang
  7. Apa penyebab kekuatan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran ?
    - Peneliti dengan mudah tampil di hadapan anak sesuai dengan pembelajaran yang telah peneliti rancang
  8. Bagaimana hasil yang dicapai dalam pembelajaran ?
    - Anak masih sudah hampir mencapai hasil ditetapkan
  9. Apakah peneliti mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang peneliti lakukan ? jika ya, apa alasannya ?
    - Ya, semua yang peneliti lakukan agar anak meningkatkan kreativitasnya
  10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan, perlakuan peneliti terhadap anak, cara peneliti mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya ?
    - Anak menjadi senang dengan peneliti dan peneliti memberikan pujian dan tepuk tangan kepada mereka
  11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang peneliti berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?
    - Ya, anak dapat menangkap penjelasan yang peneliti berikan  
Hal ini terjadi karena :  
Anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang peneliti berikan
  12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan ?
    - Anak merasa senang karena peneliti memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang peneliti tetapkan

Hal ini terjadi karena :

Peneliti sedari awal telah menetapkan penilaian indikator nya

14. Apakah anak telah mencapai indikator yang ditetapkan ?

- Sudah mencapai 50% anak yang mencapai indikator yang ditetapkan

Hal ini terjadi karena :

Masih ada sebagian anak yang belum memahami tentang bagaimana membuat bentuk dari playdough

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

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

Hal ini terjadi karena :

Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajarana yang dirancang

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

- Ya, kegiatan penutup yang peneliti sampaikan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan

Hal ini terjadi karena :

Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat dengan mudah menjawabnya

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 1  
SIKLUS III**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 22  
Hari/tgl : Senin / 06-02-2017  
Tema/Subtema : Tanaman/ Jenis-Jenis Tanaman  
Tema spesifik : Tanaman Perkebunan  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
	KERJA KERAS	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b> <b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b></p> <p>-Mewarnai bentuk gambar sederhana (F.Mh. 50)</p>	<p>-Upacara Bendera ±30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar</p> <p>-Memberikan keterangan tentang tanaman perkebunan bisa diolah pabrik sebagai bahan mentah seperti kelapa, karet, sawit, coklat, cengkeh,dll</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p><b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b> <b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b></p> <p>-mewarnai gambar perkebunan coklat - Mengenal angka 16 dan</p>	<p>-tiang bendera, bendera merah putih</p> <p>-poster tanaman</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p> <p>Buku paket, cat</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p>	

Kerja sama		<p>-Mengenal lambang bilangan 1-20 (Kog. 41)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Iqro' / Iqro'ati</p> <p>-Mau menerima tugas dengan ikhlas ( ASK. 38)</p>	<p>menuliskannya di gambar buah coklat</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Membaca Iqro</p> <p>- Mau menerima tugas dengan ikhlas bila diminta membantu di kebun</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p> <p>Iqro</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p>	
------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 06 Februari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 2**  
**SIKLUS III**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 22  
Hari/tgl : Selasa / 07-02-2017  
Tema/Subtema : Tanaman/ Jenis-Jenis Tanaman  
Tema spesifik : Tanaman Holtikultura  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
	KERJA KERAS	<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -Menyebutkan macam-macam kalimat thayyibah (PAI. 31) -Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b> - Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</p> <p>-Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan ( Kog.42)</p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar -Mengucapkan hamdalah</p> <p>-Memberikan keterangan tentang tanaman holtikultura adalah tanaman yang cepat dipanen seperti sayur-sayuran. <b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b> <b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b></p> <p>-Meniru tulisan “sayur bayam”</p>	<p>-loud speaker, laptop</p> <p>-poster tanaman</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p>	

		<p>-Permainan warna dengan berbagai media (F.Mh. 38)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (Bhs.15)</p> <p>- senang merawat tanaman (ASK. 35)</p>	<p>- permainan warna dengan crayon tehnik apus abur keluar gambar daun</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <p>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</p> <p>- Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <p>- Menyanyikan lagu “kurang vitamin A”</p> <p>- Senang merawat tanaman ibu di rumah</p> <p>- Diskusi pelajaran satu hari</p> <p>- Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, crayon, cetakan daun</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p>	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 07 Februari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 3  
SIKLUS III**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 22  
Hari/tgl : Rabu / 08-02-2017  
Tema/Subtema : Tanaman/ Jenis-Jenis Tanaman  
Tema spesifik : Tanaman perdu  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Kerja keras		<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (F.Mk. 1) -Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b> <b>-Memberikan keterangan/informasi</b></p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar</p> <p>-berjalan di atas papan titian sambil memegang tomat di atas kepala</p> <p>-Memberikan keterangan tentang tanaman perdu yaitu tanaman yang tumbuh merambat seperti terong, cabe, tomat,dll <b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b> <b>-Anak memberikan keterangan</b></p>	<p>-loud speaker, laptop</p> <p>Papan titian, tomat</p> <p>-poster tanaman</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	Unjuk kerja	
			Observasi			
			Unjuk kerja			
			Tanya jawab			
					Tanya jawab	
					Unjuk kerja	
					Tanya jawab	

		<p><b>tentang suatu hal (Bhs.17)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mewarnai bentuk gambar sederhana (F.Mh. 50)</li> <li>-Mengenal lambang bilangan 1-20 (Kog. 41)</li> </ul> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sajak sederhana (Bhs. 19)</li> <li>- Dapat bekerja sama (ASK. 29)</li> </ul>	<p><b>tentang bentuk yang ia buat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mewarnai gambar kebun tomat</li> <li>- Mengenal lambang bilangan 17 dan menuliskannya di gambar tomat</li> </ul> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sajak sederhana dan membacakannya “tomat”</li> <li>- senang bekerja sama saat memanen tomat</li> <li>- Diskusi pelajaran satu hari</li> <li>- Doa, salam, pulang</li> </ul>	<p>Buku paket, crayon</p> <p>Buku paket, pensil, penghapus</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 08 Februari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 4  
SIKLUS III**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 22  
Hari/tgl : Kamis / 09-02-2017  
Tema/Subtema : Tanaman/ Jenis-Jenis Tanaman  
Tema spesifik : Tanaman Umbi  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
					alat	hasil
Karakter	Kewirausahaan					
Kerja keras		<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -Menyebutkan 10 malaikat dan tugasnya ( PAI. 5) -Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p><b>-Anak menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p> <p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b></p> <p><b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b></p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar</p> <p>-Menyebutkan nama 10 malaikat</p> <p>-Memberikan keterangan tentang tanaman umbi yang tumbuhnya di dalam tanah seperti ubi, singkong, wortel,dll</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p> <p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p><b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b></p> <p><b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b></p>	<p>-loud speaker, laptop</p> <p>-poster tanaman</p> <p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Tanya jawab</p>	

	Kerja sama	<p>-Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan (Kog. 42) -mencocok bentuk (F.Mh. 30)</p> <p>-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )</p> <p>- Senam fantasi bentuk meniru: misalnya berbagai gerakan hewan, gerakan angin, dll (Mk.12) - Suka tolong menolong (ASK.28)</p>	<p>-meniru tulisan arab “جَزْر” = Jazarun= wortel - Mencocok bentuk wortel</p> <p><b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b> -Mencuci tangan, membaca doa makan, makan - Bermain bebas</p> <p><b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> - berfantasi gerakan mencabut singkong</p> <p>- Suka tolong menolong saat mencabut singkong - Diskusi pelajaran satu hari - Doa, salam, pulang</p>	<p>Buku paket, pensil, penghapus Alat mencocok, kertas bergambar, lem,buku</p> <p>Air, serbet, bekal anak</p>	<p>Penugasan Penugasan Observasi Unjuk kerja Tanya jawab</p>	
--	------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	--

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

**Hj. Azidah, S.Ag**

Kabanjahe, 09 Februari 2017  
Guru Kelompok B

**Helfi Ari Arwina**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN ( RKH ) KE 5  
SIKLUS III**

Kelompok : B  
Semester/minggu : II / 22  
Hari/tgl : Jumat / 10-02-2017  
Tema/Subtema : Tanaman/ Jenis-Jenis Tanaman  
Tema spesifik : Tanaman air  
Waktu : 08.00-11.00 WIB

Nilai		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/Sumber belajar	Penilaian Perkembangan Peserta didik	
Karakter	Kewirausahaan				alat	hasil
Kerja keras		<p>-Menghafal beberapa doa sehari-hari ( PAI.30) -Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs. 17)</p> <p>-Melakukan tahapan-tahapan dalam gerakan sholat, gerakan takbir sampai salam (PAI.19) <b>-menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6)</b></p>	<p>-Baris- berbaris, senam, membaca ikrar santri ± 30 menit</p> <p><b>KEGIATAN PEMBUKA ± 30 MENIT</b> -Membaca doa belajar</p> <p>-Memberikan keterangan tentang tanaman air seperti teratai, genjer, eceng gondok,dll -Praktek solat subuh 2 rakaat</p> <p><b>-Anak mampu menjawab tentang bahan dan cara membuat bentuk dari playdough</b></p>	<p>-loud speker, laptop</p> <p>-poster tanaman</p>	Unjuk kerja	
		<p><b>-Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll (F.Mh. 37)</b> <b>-Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (Bhs.17)</b> -Mewarnai gambar sederhana (F.Mh. 50) -Mengenal lambang bilangan 1-20 (Kog. 41)</p>	<p><b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <b>-membuat berbagai bentuk dari playdough dengan memperhatikan video multimedia</b> <b>-anak memberikan keterangan tentang bentuk yang ia buat</b> -Mewarnai asmaul husna - mengenali angka 18 dan</p>	<p>Televisi, flashdisk, dvd, playdough</p> <p>Buku paket, cat Buku paket, pensil,</p>	Unjuk kerja  Tanya jawab	Observasi Tanya jawab  Observasi Tanya jawab

			menuliskannya di gambar teratai	penghapus		
		-Makan makanan mengandung gizi seimbang ( Kf. 58 )	<b>ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</b>			
		- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (Bhs. 15)	-Mencuci tangan, membaca doa makan, makan	Air, serbet, bekal anak	Observasi	
	Kerja sama	- Tanggung jawab atas tugas yang diberikan (ASK. 42)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b>		Observasi	
			- Bernyanyi lagu “kurang vitamin A”		Tanya jawab	
			- Tanggung jawab atas tugas yang diberikan			
			- Diskusi pelajaran satu hari			
			- Doa, salam, pulang			

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Al Washliyah

Kabanjahe, 10 Februari 2017  
Guru Kelompok B

**Hj. Azidah, S.Ag**

**Helfi Ari Arwina**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
( APKG 1- Penilaian Siklus III )  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

**NAMA MAHASISWA** : Helfi Ari Arwina  
**NPM** : 1301240006  
**Tempat Mengajar** : RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan  
**Kabanjahe**  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola pengembangan serta dampaknya pada diri anak
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru

**1. Menata ruang dan sumber belajar  
Serta melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar  
sesuai perbaikan

--	--	--	--	--

1.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas  
sesuai perbaikan kegiatan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1=C

--

**2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan**

2.1. Melaksanakan pembukaan  
Kegiatan sesuai perbaikan  
Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

2.2. Melaksanakan kegiatan  
Pengembangan yang sesuai  
' dengan tujuan, anak, situasi,  
Dan lingkungan

--	--	--	--	--

2.3. Menggunakan alat bantu (media)

--	--	--	--	--

Pembelajaran yang sesuai dengan Tujuan perbaikan, anak, situasi, Dan lingkungan

2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan Pengembangan dalam urutan Yang logis

--	--	--	--	--

2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan Pengembangan secara individual, Kelompok atau klasikal

--	--	--	--	--

2.6. Mengelola waktu kegiatan Perbaikan secara efisien

--	--	--	--	--

2.7. Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

### 3. Mengelola Interaksi Kelas

3.1. Memberi petunjuk dan Penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

3.2. Menangani pertanyaan dan Respon anak

--	--	--	--	--

3.3. Menggunakan ekspresi lisan, Tulisan, isyarat, dan gerakan badan

--	--	--	--	--

3.4. Memicu dan memelihara Keterlibatan anak

--	--	--	--	--

3.5. Memantapkan kompetensi anak Saat perbaikan kegiatan Pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

### 4. Bersikap terbuka dan luwes Membantu mengembangkan Sikap positif anak terhadap Kegiatan bermain sambil belajar

4.1. Menunjukkan sikap yang Ramah, luwes, terbuka, Penuh perhatian , dan Sabar kepada anak

--	--	--	--	--

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

--	--	--	--	--

- 4.3. Mengembangkan hubungan Antar pribadi yang sehat dan Serasi
- 4.4. Membantu anak menyadari Kelebihan dan kekurangan
- 4.5. Membantu anak percaya diri

Rata-rata butir 4=C

**5. Mendemonstrasikan kemampuan Khusus dalam perbaikan kegiatan Pengembangan**

- 5.1. Menggunakan pendekatan Tematik
- 5.2. Menggunakan prinsip bermain Sambil belajar atau belajar Sambil bermain
- 5.3. Menciptakan suasana Kegiatan yang kreatif
- 5.4. Mengembangkan kecakapan Hidup
- 5.5. melaksanakan penilaian Selama proses perbaikan kegiatan Pengembangan
- 5.6. melaksanakan penilaian selama Proses-proses kegiatan Pengembangan
- 5.7. Melaksanakan penilaian pada Akhir kegiatan sesuai dengan Perbaikan pengembangan

Rata-rata butir 5=C

**6. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan**

- 6.1. Keefektifan proses perbaikan Kegiatan pengembangan
- 6.2. Penggunaan bahasa Indonesia Lisan
- 6.3. Peka terhadap ketidak sesuaian Prilaku dan kesalahan berbahasa Anak
- 6.4. Penampilan guru dalam Perbaikan kegiatan pengembangan

Rata-rata butir 6=B

**Nilai APKF= R**

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

=

Penilai,

**Nadima Situmorang**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU  
( APKG 1- Penilaian Siklus I )  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

**NAMA MAHASISWA** : Helfi Ari Arwina  
**NPM** : 1301240006  
**Tempat Mengajar** : RA Muslimat Al Washliyah Kecamatan  
Kabanjahe  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

Baca dengan cermat RKH/RK perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

**A. RKH/RK Perbaikan**

**1. Merumuskan/ menentukan indikator  
Perbaikan pembelajaran dan menentukan  
Kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan  
Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan  
Yang sesuai dengan masalah yang  
diperbaiki

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1=C

--

**2. Menentukan alat dan bahan yang  
Sesuai dengan kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan  
Digunakan dalam perbaikan  
Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

2.2. Menentukan bahan yang akan  
Digunakan dalam perbaikan kegiatan  
Pengembangan dengan materi  
perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 2=C

--

**B. Skenario Perbaikan**

**3. Menentukan tujuan perbaikan  
Hal-hal yang harus diperbaiki dan  
Langkah-langkah perbaikan**

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

--	--	--	--	--

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

--	--	--	--	--

3.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 3=C

--

**4. Merancang pengelolaan kelas  
Perbaikan kegiatan pengembangan**

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

--	--	--	--	--

4.2. Menentukan cara- cara Pengorganisasian anak agar anak Dapat berpartisipasi dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 4=C

--

**5. Merencanakan alat dan cara penilaian  
Perbaikan kegiatan**

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 5=C

--

**6. Tampilan dokumen rencana  
Perbaikan pembelajaran**

6.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

--	--	--	--	--

6.2. Penggunaan bahasa tulis

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 6=B

--

**Nilai APKF= R**

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

=

Penilai,

**Nadima Situmorang**

## **LEMBARAN REFLEKSI**

### **SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS III**

**NAMA : Helfi Ari Arwina**

**NPM : 1301240006**

**FAKULTAS : FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL**

#### **A. Refleksi Kegiatan Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah peneliti lakukan sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan ?
  - Ya, kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan  
Hal ini terjadi karena :  
Peneliti sudah menentukan RKH yang merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah peneliti sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
  - Ya, materi yang peneliti sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak  
Hal ini terjadi karena :  
Kegiatan yang peneliti sajikan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan?
  - Ya, media pembelajaran yang peneliti pilih sesuai dengan indikator yang peneliti tentukan  
Hal ini terjadi karena :  
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan ?
  - Reaksi anak sangat menyukai metode pembelajaran yang digunakan  
Hal ini terjadi karena :

Peneliti mensurvei terlebih dahulu tentang apa yang anak sukai

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

- Ya, alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena :

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

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

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

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang peneliti susun

Hal ini terjadi karena :

RKH dapat mempermudah peneliti memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci

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

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

3. Apa penyebab kelemahan tersebut ?

- Karena peneliti kurang menguasai media pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut ?

- Peneliti harus banyak belajar dan membaca buku serta bertanya kepada teman-teman yang lebih berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ?

- Peneliti sudah merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran ?
    - Peneliti dengan mudah tampil di hadapan anak sesuai dengan pembelajaran yang telah peneliti rancang
  7. Apa penyebab kekuatan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran ?
    - Peneliti dengan mudah tampil di hadapan anak sesuai dengan pembelajaran yang telah peneliti rancang
  8. Bagaimana hasil yang dicapai dalam pembelajaran ?
    - Anak sudah mencapai hasil ditetapkan
  9. Apakah peneliti mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang peneliti lakukan ? jika ya, apa alasannya ?
    - Ya, semua yang peneliti lakukan agar anak meningkatkan kreativitasnya
  10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan, perlakuan peneliti terhadap anak, cara peneliti mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya ?
    - Anak menjadi senang dengan peneliti dan peneliti memberikan pujian dan tepuk tangan kepada mereka
  11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang peneliti berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?
    - Ya, anak dapat menangkap penjelasan yang peneliti berikan  
Hal ini terjadi karena :  
Anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang peneliti berikan
  12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan ?
    - Anak merasa senang karena peneliti memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang peneliti tetapkan

Hal ini terjadi karena :

Peneliti sedari awal telah menetapkan penilaian indikator nya

14. Apakah anak telah mencapai indikator yang ditetapkan ?

- Sudah 96,6 % anak yang mencapai indikator yang ditetapkan

Hal ini terjadi karena :

Masih ada 1 anak lagi yang belum mencapai indikator yang ditetapkan

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

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

Hal ini terjadi karena :

Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajarana yang dirancang

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

- Ya, kegiatan penutup yang peneliti sampaikan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan

Hal ini terjadi karena :

Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat dengan mudah menjawabnya

## FOTO SAAT PELAKSANAAN SIKLUS I





**FOTO SAAT MELAKSANAKAN SIKLUS II**





### FOTO SAAT MELAKUKAN SIKLUS III



