

**UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN
IMAJINASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
BUNDA HASANAH MEDAN DENAI**

SKRIPSI

QAIYIMAH HARTINI

NPM : 1401240020



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

**UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN
IMAJINASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
BUNDA HASANAH MEDAN DENAI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat mencapai
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)*

QAIYIMAH HARTINI

NPM : 1401240020



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

**UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN
IMAJINASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
BUNDA HASANAH MEDAN DENAI**

SKRIPSI

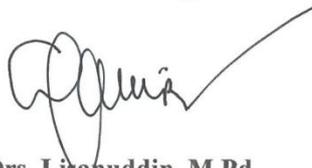
*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

QAIYIMAH HARTINI
NPM. 1401240020

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Drs. Lisnuddin, M.Pd

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI



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

NAMA MAHASISWA : Qayimah Hartini
NPM : 1401240020
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Kamis, 14 Maret 2019
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Zailani, S.PdI, MA
PENGUJI II : Junaidi, S.Pd.I, M.Si

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : Qaiyimah Hartini
N.P.M : 1401240020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan
Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda
Hasanah Medan Denai

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian
mempertahankan skripsi.

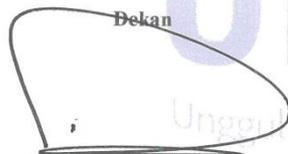
Medan, Maret 2019

Pembimbing Skripsi

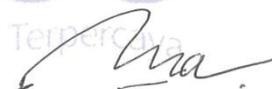

Drs. LILANUDDIN, M.Pd

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Dekan


Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


WIDYA MASITAH, S.Psi, M.Psi



Unggul Cerdas & Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi
Dosen Pembimbing : Drs. Lisanuddin, M.Pd
Nama Mahasiswa : Qaiyimah Hartini
NPM : 1401240020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20/2 2019	- Terangkan ke Diklat Kewira - dan hasil cerahnya & sukses ≤ 80%. Tabel pun diganti	§	
	- Grafik bund 70% berwarna. - Campurkan sirat lue/refleksi.	§	
27/2 2019	Acc sidang	§	

Medan, 27 Februari 2019

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Dosen Pembimbing

Drs. Lisanuddin, M.Pd

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



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

Nama Mahasiswa : Qaiyimah Hartini
NPM : 1401240020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai

Medan, Februari 2019

Pembimbing Skripsi

(Drs. Lisnuddin, M.Pd)

Disetujui oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(Widya Masitah, S.Psi, M.Psi)

Disetujui oleh :
Dekan

(Dr. Muhammad Qorib, MA)

Medan, Februari 2019

Nomor : Istimewa
Lamp : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Qaiyimah Hartini
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di –

Medan

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran penelitian sepenuhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Qaiyimah Hartini yang berjudul **“Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai”**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah saya sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing Skripsi



(Drs. Lisanuddin, M.Pd)

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Qaiyimah Hartini
NPM : 1401240020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan
Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda
Hasanah Medan Denai

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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

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

Medan, Maret 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Qaiyimah Hartini

ABSTRAK

Qayimah Hartini, 2019.

Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai (Tahun ajaran 2018/2019)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perkembangan kreativitas siswa pada kelompok B dalam permainan imajinasi. PAUD Bunda Hasanah Medan Denai dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti, tidak semua siswa kelompok B Berani untuk melakukan kreativitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan melalui 3 (tiga) siklus pelaksanaan. Hasil penelitian pada siklus 1(satu) menunjukkan hasil sebesar 30%, pada siklus 2 (dua) diperoleh hasil sebesar 50%, sedangkan pada siklus 3 (tiga) diperoleh hasil sebesar 80%. Melalui hasil tersebut dapat dilihat mempunyai peningkatan kreativitas pada anak melalui permaianan imajinasi pada setiap siklus.

Kata kunci : Kreativitas, Permaianan, Imajinasi

ABSTRACT

Qayimah Hartini, 2019.

Efforts to Develop Creativity through Imagination Games for Children Aged 5-6 in PAUD Bunda Hasanah Medan Denai (Academic Year 2018/2019)

This study aims to determine the development of students' creativity in group B in the game of imagination. Medan Bunda Hasanah PAUD Denai was chosen as a place of research with consideration based on observations made by researchers, not all B group students dare to do creativity. The method used in this study is class action research through 3 (three) implementation cycles. The results of the study in cycle 1 (one) showed results of 30%, in the cycle 2 (two) the results were 50%, while in the 3 (three) cycles the results were 80%. Through these results it can be seen to have increased creativity in children through imagination games in each cycle.

Keywords: Creativity, Game, Imagination

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan hidayahnya serta kesehatan dan kesempatan, sehingga peneliti dapat menulis proposal yang merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Selawat beriring salam saya mohon kepada Allah SWT, kiranya disampaikan kepada Rasulullah SAW, dan para sahabat-sahabatnya, semoga kita menjadi orang yang tetap istiqomah dalam menjalankan ajaran islam samapai akhir hayat.

Meskipun proposal ini dikerjakan dengan sungguh-sungguh, tetapi proposal ini belum sempurna dan masih banyak kekurangannya, baik segi penulisan maupun isinya. Untuk itu dengan lapang dada peneliti mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca demi penyempurnaan proposal ini.

Pada kesempatan ini disampaikan secara terima kasih kepada semua pihak yang memberikan bantuan, baik moril maupun material dalam menyelesaikan proposal ini. Terima kasih banyak :

1. Kepada bapak Drs. Lisanuddin, M.Pd selaku pembimbing proposal ini sehingga bisa menyelesaikan dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua dan keluarga yang selalu membarikan motivasi dan semangat kepada saya sehingga proposal ini terselesaikan dengan baik.
3. Kepada sahabat-sahabat dan kawan-kawan yang sudah memberikan dukungan serta motivasi kepada saya sehingga proposal ini terselesaikan dengan baik.

Wassalamualaikum wr wb

Medan, 2018

Peneliti

Qaiyimah Hartini

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Cara Pemecahan Masalah.....	4
E. Hipotesis Tindakan.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Kreativitas.....	8
1. Pengertian Kreativitas.....	9
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak.....	9
3. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	10
4. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini.....	11
B. Permainan Imajinasi.....	13
1. Pengertian Permainan Imajinasi.....	13
2. manfaat imajinasi bagi anak.....	14
3. Cara Mengembangkan Imajinasi Anak.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Seting Penelitian.....	18
1. Tempat Penelitian.....	18
2. Waktu Penelitian.....	18
3. Siklus PTK.....	19

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas	22
C. Subjek Penelitian.....	22
D. Sumber Data.....	22
1. Anak	22
2. Guru	23
3. Teman Sejawat	24
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	24
1. Teknik Pengumpulan Data	24
2. Alat Pengumpulan Data.....	25
F. Indikator Kinerja	27
G. Analisis Data	28
1. Data Kuantitatif	28
2. Data Kualitatif	28
H. Prosedur Penelitian.....	29
1. Pra siklus	29
a. Perencanaan	29
b. Pelaksanaan Tindakan.....	29
c. Observasi	29
d. Refleksi	29
2. Penelitian Siklus I.....	30
a. Tahap Perencanaan	30
b. Tahap Pelaksanaan.....	30
c. Tahap Pengamatan	30
d. Tahap Refleksi	30
3. Penelitian Siklus II	31
a. Tahap Perencanaan	31
b. Tahap Pelaksanaan.....	31
c. Tahap Pengamatan	31
d. Tahap Refleksi	31
4. Penelitian Siklus III	32
a. Tahap Perencanaan	32

b. Tahap Pelaksanaan.....	32
c. Tahap Pengamatan.....	32
d. Tahap Refleksi	32
I. Personalita Penelitian	33
BAB IV METODE PENELITIAN	34
A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)	34
B. Deskripsi Siklus I	40
1. Hari ke 1/ Senin, 08 Oktober 2018	40
a. Perencanaan.....	40
b. Pelaksanaan	40
c. Skenario Perbaikan.....	41
d. Observasi	41
2. Hari ke 2/ Selasa, 09 Oktober 2018	41
a. Perencanaan.....	41
b. Pelaksanaan	41
c. Skenario Perbaikan.....	42
d. Observasi	42
3. Hari ke 3/ Rabu, 10 Oktober 2018	42
a. Perencanaan.....	42
b. Pelaksanaan	43
c. Skenario Perbaikan.....	43
d. Observasi	43
4. Hari ke 4/ Kamis, 11 Oktober 2018	43
a. Perencanaan.....	43
b. Pelaksanaan	44
c. Skenario Perbaikan.....	44
d. Observasi	44
5. Hari ke 5/ Jum'at, 12 Oktober 2018.....	45
a. Perencanaan.....	45
b. Pelaksanaan	45

c. Skenario Perbaikan.....	46
d. Observasi	46
e. Refleksi.....	51
C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	51
1. Hari ke 1/ Senin, 15 Oktober 2018	51
a. Perencanaan.....	51
b. Pelaksanaan	52
c. Skenario Perbaikan.....	52
d. Observasi	52
2. Hari ke 2/ Selasa, 16 Oktober 2018	53
a. Perencanaan.....	53
b. Pelaksanaan	53
c. Skenario Perbaikan.....	53
d. Observasi	53
3. Hari ke 3/ Rabu, 17 Oktober 2018	54
a. Perencanaan.....	54
b. Pelaksanaan	54
c. Skenario Perbaikan.....	54
d. Observasi	55
4. Hari ke 4/ Kamis, 18 Oktober 2018	55
a. Perencanaan.....	55
b. Pelaksanaan	55
c. Skenario Perbaikan.....	56
d. Observasi	56
5. Hari ke 5/ Jum'at, 19 Oktober 2018	56
a. Perencanaan.....	56
b. Pelaksanaan	56
c. Skenario Perbaikan.....	57
d. Observasi	57

e. Refleksi.....	63
D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III	63
1. Hari ke 1/ Senin, 22 Oktober 2018	63
a. Perencanaan.....	63
b. Pelaksanaan	64
c. Skenario Perbaikan.....	64
d. Observasi	64
2. Hari ke 2/ Selasa, 23 Oktober 2018	65
a. Perencanaan.....	65
b. Pelaksanaan	65
c. Skenario Perbaikan.....	65
d. Observasi	65
3. Hari ke 3/ Rabu, 24 Oktober 2018	66
a. Perencanaan.....	66
b. Pelaksanaan	66
c. Skenario Perbaikan.....	66
d. Observasi	66
4. Hari ke 4/ Kamis, 25 Oktober 2018	67
a. Perencanaan.....	67
b. Pelaksanaan	67
c. Skenario Perbaikan.....	67
d. Observasi	67
5. Hari ke 5/ Jum'at, 26 Oktober 2018.....	67
a. Perencanaan.....	67
b. Pelaksanaan	68
c. Skenario Perbaikan.....	68
d. Observasi	68
e. Refleksi.....	73
E. Pembahasan dan Hasil.....	74

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75
A. Simpulan.....	75
B. Saran.....	75
C. Penutup.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian (Wikipedia). Di Negara Republik Indonesia, pendidikan merupakan salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis.¹

Adapun langkah-langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : "Pendidikan Anak Usia Dini" (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0–6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Dan satu-satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini disingkat PAUD.²

Menurut Rachma Hasibuan, Masa usia 4-6 tahun diidentikkan sebagai masa usia dini karena pada saat ini anak sudah dianggap cukup mampu untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan baik secara fisik maupun mental. Mengingat perkembangan utama yang terjadi selama masa usia dini sering disebut sebagai usia penjelajah yaitu masa penguasaan dan pengendalian lingkungan. Maka, pada masa ini anak-anak ingin selalu mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanisme kerja dari sesuatu, bagaimana perasaannya, dan bagaimana anak mampu menjadi bagian dari lingkungan. Setiap anak dilahirkan dengan keunikan sendiri, mereka memiliki kemampuan atau keterampilan yang berbeda-

¹ Undang-Undang Dasar 1945 Tentang *Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*.

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 14 tentang *Pendidikan Anak Usia Dini*.

beda antara yang satu dengan yang lainnya, sehingga anak telah membawa sejumlah potensi yang terdapat dalam dirinya. Potensi tersebut meliputi berbagai imajinasi yang menjadikan kreativitas anak menjadi berkembang.³

Pengertian kreativitas menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti hasil dari kemampuan mencipta. Banyak hal yang dilakukan manusia ada unsur kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan program kegiatan yang dikembangkan di TK/ PAUD, yaitu pengembangan daya cipta. Kreativitas terjadi karena kebiasaan mencipta sesuatu yang baru.

Menurut Kartini Dan Sujarwo, dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar.⁴

Selain itu secara umum orang lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja padahal kreativitas penting, hal ini juga terjadi di kelas di mana kami mengajar. Dalam pengamatan kami anak didik di PAUD Bunda Hasanah, kreativitas anak masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik. Adapun strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak dapat dikembangkan melalui menciptakan produk (hasil karya), melalui kegiatan eksplorasi, melalui kegiatan eksperimen, melalui permainan musik, melalui kegiatan proyek, melalui bahasa dan juga dapat dikembangkan melalui imajinasi.⁵

³ Rachma Hasibuan, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.23

⁴ Kartini Dan Sujarwo, *Kreativitas (Teori dan Pengembangan)*. (Surabaya: Laros, 2011), h. 18

⁵ [\(yeni rachmawati.s.pd..m.pd.& euis kurniati, s.pd..m.pd.:2011\)](#).

Imajinasi atau daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang, dan khayalan.

Mengembangkan imajinasi anak merupakan upaya untuk menstimulasi, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan juga kreativitasnya di masa pertumbuhannya. Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan ia berbicara dan berbahasa. Seperti bermain, dunia imajinasi juga merupakan dunia yang sangat dekat dengan dunia anak. Imajinasi anak merupakan sarana untuk mereka berselancar dan belajar memahami realitas keberadaan dirinya juga lingkungannya.⁶

Kemampuan anak berimajinasi akan mengantarkan anak menjadi pemikir kreatif yang tentu saja amat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak di masa depan. Agar anak mampu menghadapi dan mencari solusi atas setiap permasalahan yang dihadapinya kelak.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti merasa penting dalam melakukan penelitian ini yang berjudul **“Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan kreativitas anak masih rendah.
2. Proses pembelajaran masih monoton sehingga anak merasa bosan.
3. Model permainan imajinasi belum pernah diterapkan dalam meningkatkan kreativitas anak.

⁶ (<http://www.niahidayati.net/mengembangkan-imajinasi-anak.html>).

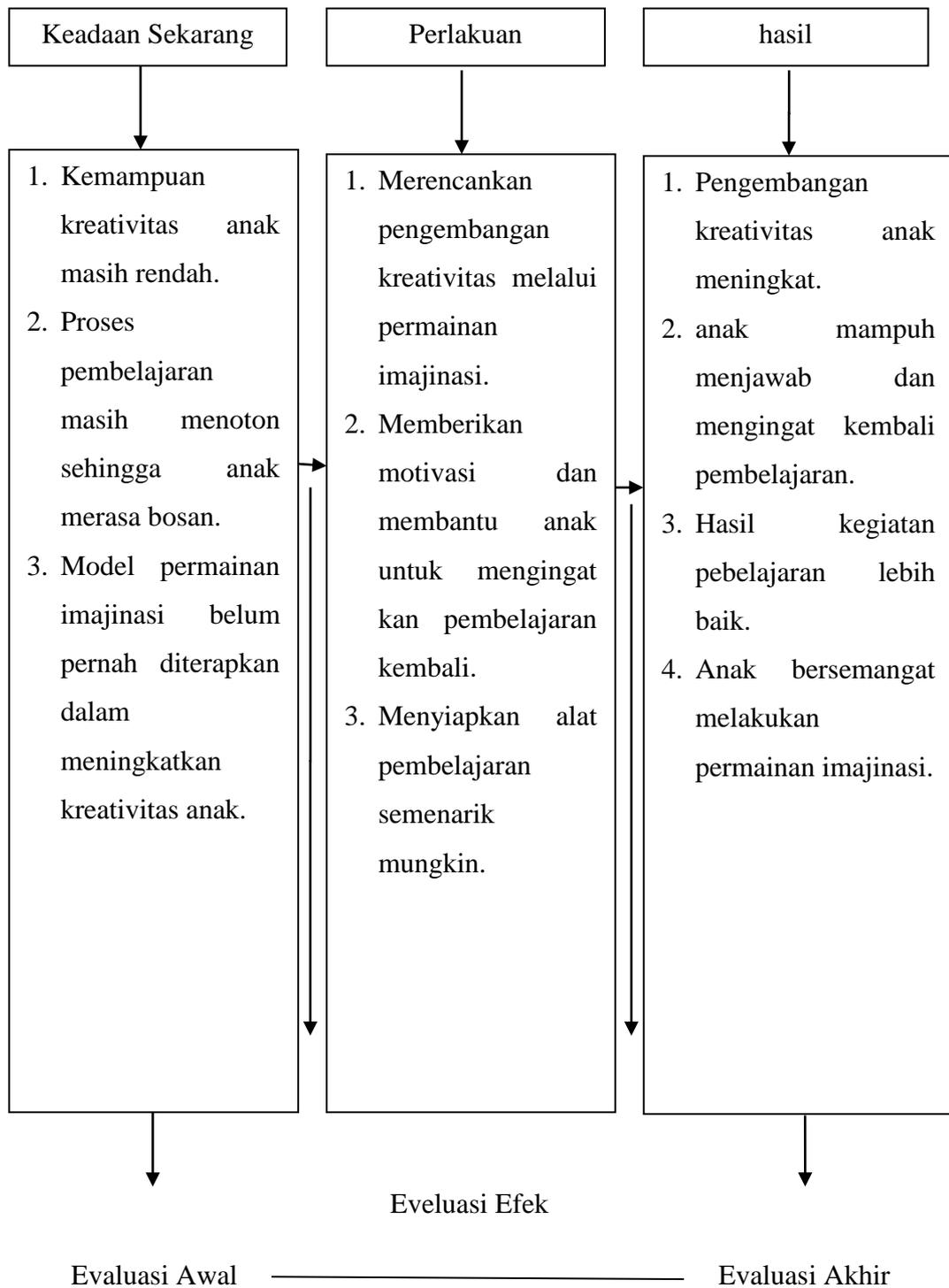
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada peneliti peneliti ini adalah: “Apakah upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan imajianasi di PAUD Bunda Hasanah medan denai”.

D. Cara Pemecahan Masalah

Cara memecahkan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Menentukan tema, membuat rencana kegiatan, membuat rencana kegiatan tiga siklus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran, melakukan permainan imajinasi anak. diberi kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan imajinasi, sesuai dengan kondisi anak dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga anak merespon selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pengembangan kreativitas anak dapat berkembang sesuai yang diharapkan dengan Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai.

Diagram 1

Kerangka Pemecahan Masalah⁷

⁷ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Rajawali Pers 2013), h.276

E. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan imajinasi dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai.

G. Manfaat Penelitian

Setelah menerapkan permainan imajinasi diharapkan dapat bermanfaat :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dari dunia pendidikan berupa permainan imajinasi dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai.
2. Sebagai masukan bagi peneliti dan pembaca akan peningkatan kreativitas anak melalui permainan imajinasi pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai.
3. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai dan diharapkan peneliti ini dapat memberikan informasi tentang cara penerapan permainan imajinasi untuk mengembangkan kreativitas anak. Sekolah dapat meningkatkan kualitas pengelolaan belajar yang bermutu.
 - b. Bagi Guru

Menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran dikelas.

c. Bagi Anak

Memberikan pengalaman yang baru pada anak sehingga membuat anak lebih antusias dalam belajar.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Dilihat dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Menurut Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang pernah ada. Selanjutnya ia menambahkan kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai tahap perkembangan.

Menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁸

Adapun Semiawan mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam memecahkan masalah.⁹

Sementara itu Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru.¹⁰

Sedangkan menurut Siti Partini Suadirman menjelaskan bahwa secara komprehensif kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berfikir, bersikap,

⁸ Supriadi, *Kreativitas Budaya, Dan Perkembangan Iptek* (Bandung:Gramedia1995), h.14

⁹ Ibid

¹⁰Ibid

dan bertindak tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa (unsual) guna memecahkan masalah, sehinggadapat menghasilkan penyelesaian yang orisinil dan bermanfaat.¹¹

Suratno menyimpulkan pengertian kreativitas dari beberapa ahli yaitu bahwa :

- a. Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal.
- b. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
- c. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya.
- d. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu (produk yang baru).¹²

2. Ciri-ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika terlebih dahulu kita meahami sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang mengintarnya.

Menurut Supriadi mengatakan ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinallitas, fleksibelitas, kelancaran dan elaborasi sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Selanjutnya menurut Musfiroh ciri-ciri seorang kreatif antara lain:

- a. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan.
- b. Menggunakan imajinasi ketika ketika bermain peran peran, bermain, bermain bahasa dan bercerita.
- c. Berkonstrasi untuk “tugas tunggal” dalam waktu cukup lama.

¹¹ <http://eprints.uny.ac.id/28552/1/PDF%20SKRIPSI.pdf>

¹² http://eprints.ums.ac.id/28936/14/NASKAH_PUBLIKASI.pdf

d. .Mengulang untuk tahu lebih jauh.¹³

Adapun menurut Czikscentmihalyi ciri anak kemampuan berkomunikasi dan berintraksi dengan teman sejawat, tokoh-tokoh bidang dalam yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir mendapat kesempatan bekerja sama dengan pakar-pakar dalam bidang yang diminati sangat penting untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan orang-orang penting. Orang kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu yang besar, memandang masalah sebagai tantangan, menyikapi tantangan sebagai kesempatan mandiri, pantang menyerah, tidak cepat puas, memilikitarget yang besar, optimis dan fleksibel¹⁴

3. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Treffinger dalam Supriadi, mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun yang intelegensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan yang lainnya.

Jadi jelas, bahwa sesungguhnya tidak ada seorang pun yang tidak memiliki sipat kreatif, namun apabula tidak pupuk dan dikembangkan maka bakat itu tidak akan berkembangan secara optimal. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif ini dapat ditingkatkan, makanya perlu dipupuk sejak dini, yang diperlukan sebagaimanakah cara meningkatkan kreativitas tersebut.

Berkenaan dengan pengembangan kreativitas disekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa anak memiliki potensi yang berbeda. Perbedaan anak terlihat pada pola berpikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian) dan hasil karyanya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinabungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas anak.¹⁵

¹³ Yeni Rahchmawati, dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta:Kencana. 2011), h..15

¹⁴ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung:2017), h.105

¹⁵ <http://eprints.uny.ac.id/13558/1/Suyatmi%20%2810111247020%29.pdf>

Berdasarkan hal tersebut maka berikut ini akan dikemukakan beberapa strategi pengembangan kreativitas pada anak taman kanak-kanak:

- a. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (Hasta Karya).
- b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi.
- c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi.
- d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen.
- e. Pengembangan kreativitas melalui proyek.
- f. Pengembangan kreativitas melalui music.
- g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa.¹⁶

4. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini

faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini yaitu:

a. Faktor Internal

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

- 1) Faktor biologis yaitu perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh gen yang diwarisi oleh kedua orang tuanya. Selain menghasilkan kesamaan fisik, genetik juga dapat menghasilkan ciri-ciri psikologis seperti bakat dan kecerdasan. Bakat dan kecerdasan diyakini dapat mempengaruhi kreativitas anak. Biasanya anak yang berbakat dan memiliki kecerdasan tinggi akan menunjukkan kreativitas yang baik dibandingkan anak yang tidak berbakat dan memiliki kecerdasan rendah.
- 2) Faktor fisiologis. Kesehatan memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Sehat dan aktifnya indera pada anakanak akan berpengaruh pada perilaku dan suasana hatinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang sehat akan menunjukkan kreativitas yang lebih baik dan sebaliknya jika anak mengalami kesehatan yang buruk dan kondisi tidak sehat disebabkan karena

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta:2011), h.123

penyakit atau kecelakaan dapat menghambatnya perkembangan kreativitasnya.

b. Faktor Eksternal

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

- 1) Lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang mempunyai peran penting dalam mendidik anak. Pola asuh yang diterapkan orang tua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Pola asuh otoriter orang tua yang mengekang kebebasan anak untuk mengembangkan dirinya secara utuh seperti melarang anak bermain, serba membatasi, dan memaksa anak untuk menuruti perintah orang tua justru akan menjadikan anak kurang memiliki inisiatif dan tidak percaya diri sehingga dapat menghambat kreativitasnya. Sebaliknya, jika seorang anak dibiasakan dengan pola asuh yang demokratis dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, mendengarkan pendapat, dan memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan minatnya maka anak akan tumbuh menjadi sosok yang kreatif, terbuka, penuh inisiatif dan percaya diri.
- 2) Lingkungan sekolah. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan terpenting setelah di keluarga. Di sinilah pertama kalinya anak mengenal dunia luar dengan ruang lingkup yang lebih besar dari rumahnya. Lingkungan sekolah ini tentunya lebih beragam dan kompleks. Segala sesuatu yang ada di lingkungan sekolah dapat mempengaruhi kreativitas anak, seperti guru dengan segala potensinya, banyaknya teman sebaya, sistem pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

c. Lingkungan

Lingkungan masyarakat. Faktor budaya, kebiasaan, agama, dan keadaan demografi yang ada pada suatu masyarakat diakui atau tidak memiliki pengaruh dalam perkembangan kreativitas anak. Misalnya anak yang tinggal di kota perkembangan kreativitasnya akan berbeda dengan anak yang tinggal di desa.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, ternyata lingkungan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak. Anak akan mampu mengembangkan kreativitasnya dengan dukungan atau dorongan dari lingkungannya. Dalam hal ini lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah. Melalui stimulasi yang diberikan guru serta penyediaan sarana dan prasarana, memberikan kesempatan pada anak untuk aktif mengembangkan dirinya secara utuh menjadi sosok yang kreatif.¹⁷

B. Permainan Imajinasi

1. Pengertian Permainan Imajinasi

Janice Beaty menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia dibawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak, sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak (Smilansky, dalam beaty, 1994).¹⁸

Menurut kamus besar bahasa indonesia, imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (di angan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian, berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dalam sumber yang sama imajinasi dapat pula diartikan sebagai khayalan.

Sedangkan menurut Dorothy & Jerome Singer telah melakukan penelitian dan menulis sebuah permainan imajinasi anak, mereka yakin bahwa berimajinasi

¹⁷ <http://www.jejakpendidikan.com/2016/09/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>

¹⁸ Janice Beaty, *observing Development Of The Young Child (Third Edition)*, (New Jersey: Prentice-Hal Inc 1994), h.53

sangat esensial dalam pengembangan kemampuan intelektual dan bahasa. Anak mengingat ide dan kata yang telah mereka alami karena mereka dapat menggabungkan ide dengan gambaran dalam pikiran mereka.¹⁹

Dalam permainan imajinasi anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan peranannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantinya kalau tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami. Dalam permainan drama anak dapat memunculkan peristiwa masalah dan menggabungkannya dengan masa depan mirip dengan sebuah novel, menambahkan dialog, menambahkan nuansa baru terhadap karakternya serta arah baru dalam alurnya. Tidak ada penulis cerita yang lebih baik dari seorang anak. Selain penulis cerita, anak juga sebagai aktor kewanitaan, sutradara, audiensi, lawan peran pemain lain, serta komentator terhadap peran yang dimainkan oleh kawan-kawannya sehingga mereka tau apakah dia telah memainkan perannya dengan baik atau tidak. Anak mencipitkan pengetahuannya sendiri ketika dia bebas berpartisipasi dalam permainan imajinasi.

Selain hal tersebut diatas banyak benda yang sederhana dapat dijadikan alat bagi anak untuk berimajinasi. Sebagai contoh misalnya sapu, sapu dapat anak gunakan sebagai fungsi yang sebenarnya yaitu untuk membersihkan debu dan kotoran atau dapat juga digunakan untuk fungsi yang lain seperti kuda-kudaan, motor, sepeda, sapu nenek sihir yang dapat terbang, dan sebagainya. Demikian juga dengan kursi, anak dapat menggunakannya sebagai mobil, traktor, benteng pertahanan dan lain sebagainya. Demikian pula halnya dengan benda-benda lain, imajinasi akan membuat sesuatu yang “tidak mungkin” menjadi “mungkin”.

2. manfaat imajinasi bagi anak

Imajinasi anak merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangannya. Karena Berdasarkan banyak penelitian, terdapat hubungan kuat antara imajinasi dan kemampuan kognitif. Hal ini berarti seorang anak memiliki imajinasi yang kuat, akan menunjukkan kemampuan berbahasa,

¹⁹ Ibid

berkomunikasi, belajar, mengingat, memecahkan masalah atau kemampuan kognitif lainnya yang lebih baik.

Ada beberapa manfaat imajinasi anak sebagai berikut :

- a. Anak lebih terampil dalam berkomunikasi dan bersosialisasi.
- b. Anak tampak lebih aktif dan mampu menganalisa dan berpikir kreatif.
- c. Anak lebih mandiri dan percaya diri sehingga mampu bersaing.²⁰

3. Cara Mengembangkan Imajinasi Anak

Seiring pertambahan usia anak dan kemampuan berbicara, imajinasi anak pun berkembang. Perkembangan kemampuan berimajinasi anak semakin berkembang pesat ketika anak memasuki usia sekolah. Pada masa itu, anak memiliki kemampuan mengingat yang kuat dan terpapar dengan lebih banyak informasi dan stimulus. Oleh karena itu, orang tua sebaiknya mempersiapkan anak agar si kecil lebih siap memasuki periode tersebut dengan cara mengembangkan imajinasi anak sejak dini. Berikut adalah beberapa cara yang dapat dilakukan bersama-sama anak:

a. Berikan stimulasi yang positif

Peran ini perlu dilakukan orang tua secara baik dan aktif. Karena respon positif yang diberikan orang tua dapat meningkatkan kepercayaan anak kepada orang tua dan juga kepercayaan diri anak. Salah satu cara meningkatkan rasa percaya diri anak adalah dengan menjadi pendengar yang baik terhadap imajinasi yang ditampilkan anak. Anak-anak perlu didorong untuk bercerita dan berekspresi baik secara verbal maupun non verbal. Orang tua dapat mengarahkan imajinasi anak dengan pertanyaan-pertanyaan kreatif untuk merangsang kreatifitas dan imajinasi anak. Tunjukkan respon positif atas setiap jawaban anak dan berikan stimulasi positif berikutnya agar anak terlatih mengeluarkan imajinasinya.

²⁰ <https://id.theasianparent.com/membangun-imajinasi-anak/>

b. Latih dengan bermain

[Manfaat bermain untuk anak usia dini](#) dan [manfaat olahraga untuk anak](#), dapat dilakukan sebagai cara mengembangkan imajinasi anak. Dampingi anak bermain dan biarkan anak menentukan pilihan permainan yang akan dimainkan sesuai kemampuan tumbuh kembangnya. Berikut adalah beberapa permainan yang dapat dilakukan untuk melatih imajinasi anak:

1) Bermain peran

Kenalkan anak dengan berbagai peranan sederhana dalam kehidupan dan lingkungannya. Misal peran sebagai ibu yang sedang membersihkan rumah atau ayah yang sedang membantu tetangga mengganti ban mobil. Biarkan anak mencoba meniru melakukan peran tersebut dengan kemampuan imajinasinya. Berikan dukungan dengan stimulus positif dan pertanyaan kreatif, saat anak sedang mempraktekkan perannya.

2) Bermain miniatur

[jenis mainan yang merangsang otak anak](#) seperti mainan miniatur dapat membantu mengembangkan imajinasi anak. Jika memungkinkan sediakan miniatur kreatif dengan ukuran besar dan mengasikkan. Seperti menyediakan anak wadah dan tempat untuk membuat miniatur taman atau rumah-rumahan.

3) Bermain kesenian

melatih anak melihat dan mempraktikkan secara langsung dari suatu karya seni dapat mengembangkan imajinasi mereka. menggunakan bahan-bahan sederhana seperti Kertas, tinta, pensil dan alat gambar lain. Orang tua dapat mengembangkan imajinasi anak dengan [cara melatih otak kanan anak agar kreatif](#). Hal tersebut dapat dilakukan melalui bermain membuat lukisan atau mewarnai. Jika anak sudah cukup besar, bisa juga diajarkan membuat origami.

4) Bermain eksperimen

melakukan eksperimen sederhana seperti membuat kaca pembesar dari air dan plastik bening, dapat menumbuhkan minat belajar anak

dan imajinasinya. Orang tua dapat sesuaikan eksperimen dengan usia perkembangan anak.

c. Bacakan cerita

Jika anak tampak belum tertarik membaca buku, orang tua dapat mengantinya dengan membacakan cerita atau manfaat mendongeng bagi pertumbuhan anak. Si kecil akan berimajinasi dengan sendirinya begitu dia masuk dalam cerita yang orang tua ceritakan. Tak seperti efek positif dan negatif televisi bagi pertumbuhan anak, cara mengembangkan imajinasi anak dengan cara bercerita atau mendongeng ini bisa dikatakan tidak memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak.

Beberapa cara mengembangkan imajinasi anak diatas dapat orang tua kombinasikan sehingga menjadi hal yang menyenangkan bagi anak. Sehingga imajinasi anak dapat terstimulasi dengan baik, sehingga tumbuh kembang anak.²¹

²¹ <https://dokteranak.org/cara-mengembangkan-imajinasi-anak>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang akan dilakukan di PAUD Bunda Hasana Medan Denai. ajaran 2018-2019, khususnya pada anak kelompok B.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, yaitu bulan Agustus sampai dengan September 2018. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif.

Tabel 1
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan/Minggu							
		Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan								
2	Pra Siklus								
3	Siklus I								
4	Siklus II								
5	Siklus III								
6	Analisis Data								
7	Penyusunan Laporan								

3. Siklus PTK

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

Menurut E Mulyasa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok siswa dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan kelas tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru beserta siswa, atau siswa dibawah bimbingan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.²²

Penelitian tindakan kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh perilaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.²³

Definisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakandalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, penelitian melakukan pra penelitian sebelum melakukan PTK dengan beberapa siklus untuk melihat peningkatan pengembangan kreativitas anak melalui permainan imaji. Namun apa bila siklus satu kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas pada anak

²² Prof. Dr. H, Mahmud, M.Si, *Metode Penelitian Pendidikan* (bandung : Pusat Setia, 2011), h. 199

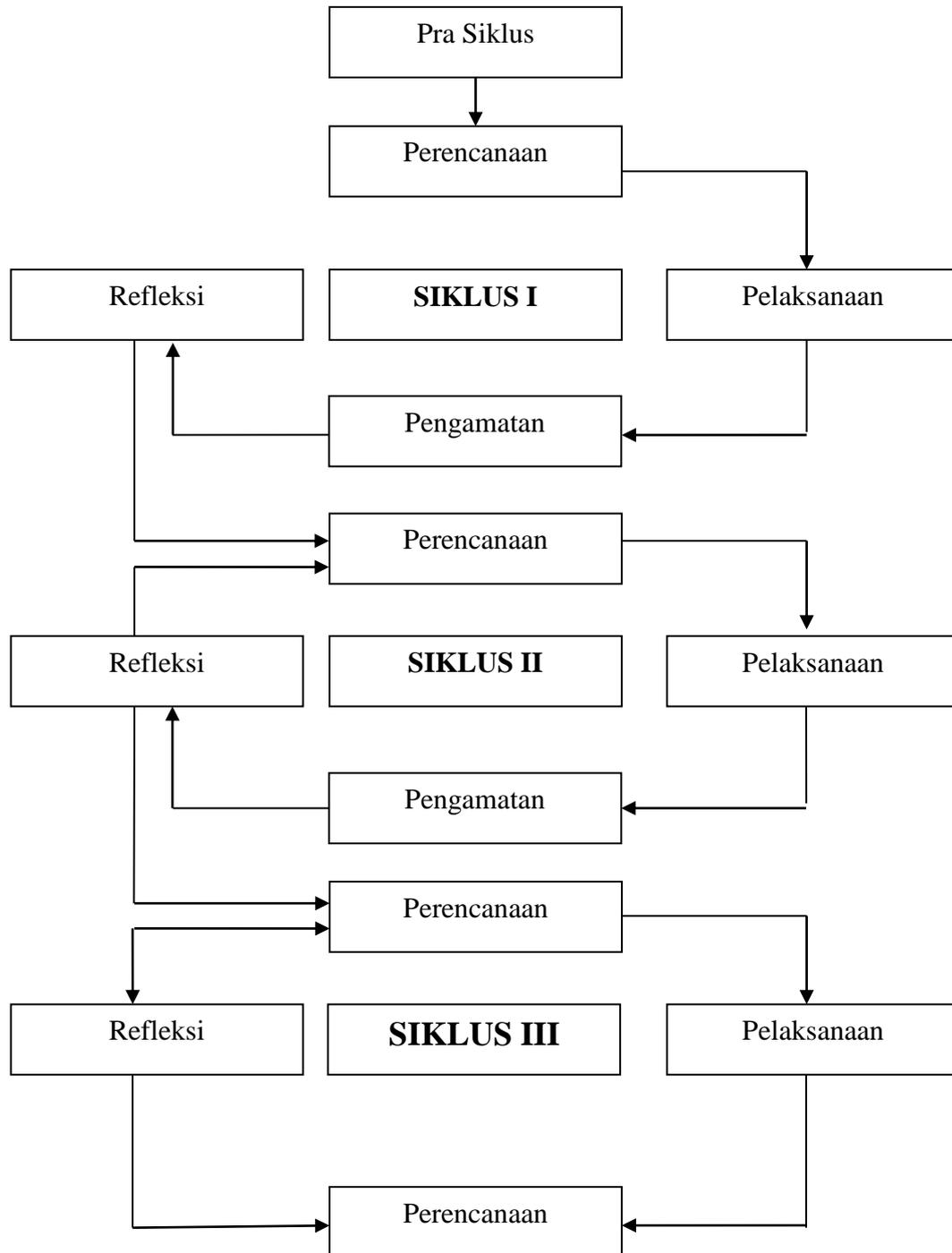
²³ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12

belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, maka peneliti menambah siklus lagi untuk pengembangan kreativitas anak sesuai dengan yang di harapkan.

Langka-langka penelitian tindakan kelas ini ada beberapa siklus tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil dan tindakan-tindakan pada siklus terdiri dari empat tahap yang meliputi :

1. Perencanaan (*plan*)
2. Melaksanakan tindakan (*act*)
3. Melaksanakan pengamatan (*observasi*)
4. Melakukan refleksi/analisis (*reflection*)

Diagram 2

Siklus PTK Dalam Perbaikan Pembelajaran²⁴

²⁴ Suharsini Arikunto, *Pengelolaan Kelas*, (Jakarta : Rajawali Pres, 2010), h. 164

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses pembelajaran dalam upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan imajianasi di PAUD Bunda Hasanah medan denai. Semua rencana kegiatan yang disusun terlebih dahulu didiskusikan dengan kepala PAUD Bunda Hasanah medan denai beserta guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Sebagai subjek penelitian ini adalah anak PAUD Bunda Hasanah medan denai dengan jumlah anak sebanyak 14 orang, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

D. Sumber Data

1. Anak

Jumlah seluruh anak 14 orang dengan jumlah 6 orang anak laki-laki dan 8 anak perempuan, nama-nama anak tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3
Data Anak T.A. 2017-2018

No	Nama Anak	L/P
1	Arfan Sultan	L
2	Alika putri	P
3	Anna Septiandara	P
4	Danil Prasetya	L
5	Fiqi Mauladi	L
6	Firdaus	P
7	Fathimah Azzahra	P
8	Karina Endang	P
9	Kiki	L
10	Taher sidik	L
11	Syam Luthfi	L
12	Winda Prayoga	L
13	Zahida Nur Aisyah	P
14	Zainab	P

2. Guru

Nama-nama guru dan kepala sekolah di PAUD Bunda Hasanah medan denai adalah sebagai berikut :

Tabel 4
Data guru T.A. 2017-2018

No	Nama	Status	Kelas
1	Syamdinar S.Pd	Kepala Sekolah	
2	Sri Dinda Ramadhani	Guru Kelas	B
3	Ihdina	Guru Kelas	B
4	Ratna Sari S.PdI	Guru Kelas	

3. Teman Sejawat

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan penelitian ini adalah bunda Ratna Sari S.PdI sedangkan kolaborator adalah kepala sekolah yaitu bunda Syamdinar S.Pd .

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam peneliti ini adalah observasi, dokumen tasi sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah upaya merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melengkapinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsung penelitian tindakan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan imajianasi di PAUD Bunda Hasanah medan denai.

b. Dokumentasi

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

c. Tanya Jawab

Tanya jawab merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan komunikasi dengan anak. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialok dengan secara lisan dan langsung.

2. Alat pengumpulan data.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpul data yaitu:

a. Lembar Observasi

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek adalah podoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda (✓) tentang aspek yang diobservasi. Adapun alat pengumpulan data pada penelitian adalah:

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

F. Indikator Kinerja

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

Tabel 6
Indikator Kinerja

Indikator Kinerja Anak	Indikator Kinerja Guru
Indikator keberhasilan peneliti ini pada kemampuan kreativitas anak melalui permainan imajinasi mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standar ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran.	Indikator kinerja guru, apabila guru mampu melaksanakan semua rencan pembelajaran dengan baik, yang ditandai dengan keberhasilan anak dalam penelitian mencapai minimal 80% dengan predikat minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

G. Analisis Data

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana data yang diperoleh berasal dari pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Milis dalam upaya dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.²⁵

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, hal ini dapat dilihat dari beberapa persentase tingkat keberhasilan yang dicapai, dalam hal ini peneliti ini menggunakan analisis statistik. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 80% anak telah tuntas dalam pembelajarannya. Dapaun rumus teknik persentase ini adalah seperti yang dikemukakan oleh Anas Sudijono sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase Keberhasilan

f = Jumlah Anak yang mendapat nilai

n = Jumlah Anak²⁶

2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah peneliti yang menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar mengajar. Adapun tahap data kuantitatif adalah sebagai berikut :

²⁵ Milis, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 5.4

²⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Grasindo Persada, 2000), h. 43

- a. Melakukan pemeriksaan data perkembangan pengembangan kreativitas anak.
- b. Menyimpulkan apakah selama tindakan pembelajaran terjadi peningkatan pada pengembangan kreativitas berhasil atau tidak berdasarkan observasi.
- c. Tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
- d. Pengambilan keputusan.

A. Prosedur Penelitian

1. Pra Siklus

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

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi :

1. Membuat skenario perbaikan.
2. Membuat perencanaan pengajaran.
3. Mempersiapkan alat peraga.
4. Membuat lembar observasi.
5. Mendesain alat evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai mana yang telah direncanakan.

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan analisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi.

2. Penelitian Siklus I**a. Tahap Perencanaan**

1. Membuat skenario perbaikan.
2. Membuat rencana kegiatan satu siklus.
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
4. Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
5. Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan teruskan dengan absensi pada setiap anak.
2. Guru menyiapkan media pembelajaran.
3. Guru membagi kelompok menjadi tiga kelompok.
4. Menjelaskan pembelajaran kegiatan.
5. Memberikan pengaturan kepada anak siapa yang bisa melakukan permainan imajinasi akan mendapat nilai yang baik.
6. Memberikan pengarahan kepada anak cara permainan imajinasi.
7. Melakukan pengamatan.

c. Tahap Pengamatan

1. Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran.
2. Membantu anak jika menemui kesulitan.
3. Memberi tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Refleksi

1. Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.

2. Sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus kedua. Jika pada siklus I belum menunjukkan adanya pengembangan kreativitas melalui permainan imajinasi, maka perlu dilanjutkan dengan II siklus.

3. Penelitian Siklus II

a. Tahap Perencanaan

1. Membuat skenario perbaikan siklus I.
2. Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus II.
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
4. Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
5. Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan teruskan dengan absensi pada setiap anak.
2. Guru menjelaskan permainan imajinasi.
3. Guru memberikan pengarahan tentang cara bermain imajinasi.
4. Anak melakukan permainan imajinasi.
5. Melakukan pengamatan.

c. Tahap Pengamatan

1. Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran.
2. Membantu anak jika menemui kesulitan.
3. Memberi tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Refleksi

1. Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
2. Sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus kedua. Jika pada siklus II belum menunjukkan adanya pengembangan kreativitas

melalui permainan imajinasi, maka perlu dilanjutkan dengan III siklus.

4. Penelitian Siklus III

a. Tahap Perencanaan

1. Membuat skenario perbaikan siklus II
2. Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus III
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
4. Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
5. Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan teruskan dengan absensi pada setiap anak.
2. Guru menyiapkan media pembelajaran.
3. Guru membagi kelompok menjadi tiga kelompok.
4. Menjelaskan kegiatan permainan imajinasi.
5. Melakukan pengamatan.

c. Tahap Pengamatan

1. Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran.
2. Membantu anak jika menemui kesulitan.
3. Memberi tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Refleksi

1. Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
2. Sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus selanjutnya. Apabila pada siklus III belum menunjukkan adanya pengembangan kreativitas melalui permainan imajinasi, maka perlu dilanjutkan dengan siklus selanjutnya. Akan tetapi, apabila pada siklus ini telah tercapai, maka penelitian ini selesai hingga siklus III.

B. Personalita Penelitian

Tim yang terlibat dalam penelitian kelas ini adalah :

No	Nama	Status	Tugas	Jam Kerja
1.	Qaiyimah Hartini	Peneliti	Pelaksanaan PTK Pengumpulan data dan analisis data Pengambilan kesimpulan	24 Jam
2.	Ratna Sari S.PdI	Kaloboltor	Peneliti I	24 Jam
3.	Syamdinar S.Pd	Kepala Sekolah	Peneliti II	24 Jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum penelitian tindakan kelas ini di laksanakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal, kelompok yang di teliti serta di berikan pembelajaran, yaitu kelompok B PAUD Bunda Hasanah, Tahun Pelajaran 2018-2019. Kondisi awal anak yang akan di teliti sangat perlu diketahui, hal ini di maksudkan agar penelitian ini sesuai dengan yang di diharapkan. Dengan di lakukannya pengumpulan data, maka peneliti dapat mengetahui apakah benar kelompok yang akan diteliti ini perlu di berikan tindakan yang sesuai dengan apa yang di teliti, yaitu meningkatkan *keaktivitas* anak melalui permainan *imajinasi*.

Sebelum mengetahui kondisi awal anak yang akan di teliti, maka peneliti mengadakan observasi yang bekerja sama dengan guru lain sebagai pendamping yang juga mengetahui anak-anak di sekolah. Sebelum melakukan penelitian kondisi yang terjadi saat ini manunjukkan kemampuan *keaktivitas* anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat ketika mengerjakan tugas keterampilan apapun masih banyak yang terlihat anak hanya mencontoh dan tidak berani / tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada.

Hal ini juga disebabkan karena tidak pernah mengadakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi*. Berdasarkan alasan tersebut maka peneliti mengambil langkah untuk melalukan penelitian tindakan kelas. Tujuan observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui strategi pembelajaran yang akan dilakukan peneliti dengan melakukan penelitian tindakan kelas ini, dan dapat dilihat dari lembar observasi dari kondisi awal sampai hasil akhir.

Tabel 7
Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama Anak	Anak dapat mengenali permainan imajinasi				Anak dapat melakukan bereksperimen permainan imajinasi				Anak dapat melakukan permainan imajinasi				Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan imajinasi meningkat			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Arfan Sultan	✓				✓				✓				✓			
2	Alika putri		✓				✓				✓				✓		
3	Anna Septiandara		✓				✓				✓				✓		
4	Danil Prasetya	✓				✓				✓				✓			
5	Fiqi Mauladi	✓				✓				✓				✓			
6	Firdaus	✓				✓				✓				✓			
7	Fathimah Azzahra			✓			✓				✓					✓	
8	Karina Endang			✓			✓				✓					✓	
9	Kiki		✓				✓				✓				✓		
10	Taher sidik	✓				✓				✓				✓			
11	Syam Luthfi	✓				✓				✓				✓			
12	Winda Prayoga	✓				✓				✓				✓			
13	Zahida Nur A		✓				✓				✓				✓		
14	Zainab			✓				✓				✓				✓	

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

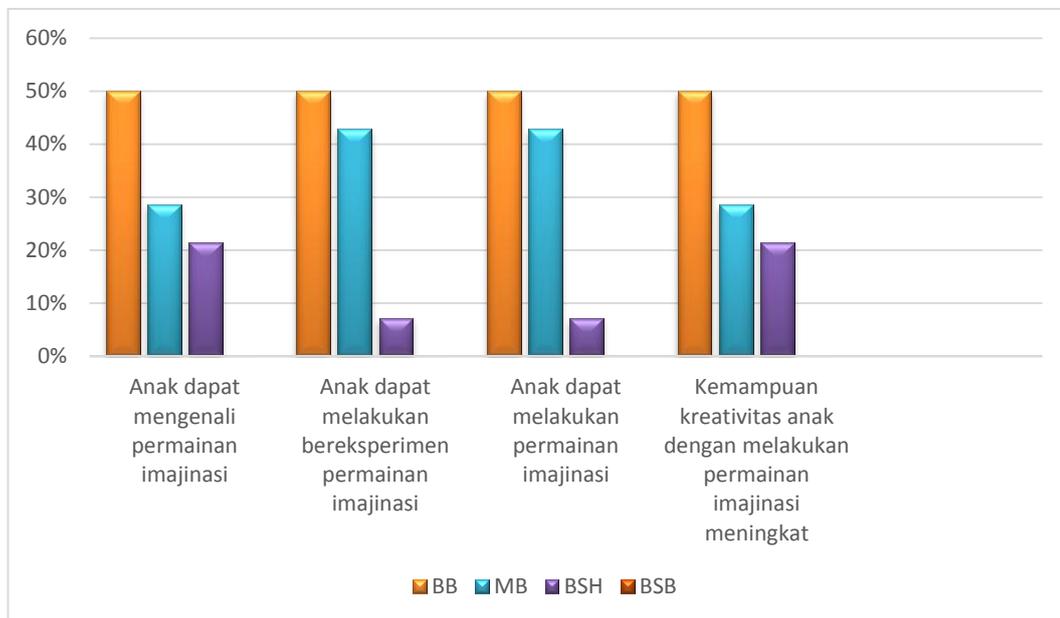
BSH = Berekembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 8**Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan**

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	%
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	7	4	3	0	14
		50%	28,6%	21,4%	0%	100%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	7	6	1	0	14
		50%	42,9%	7,1%	0%	100%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	7	6	1	0	14
		50%	42,9%	7,1%	0%	100%
4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	7	4	3	0	14
		50%	28,6%	21,4%	0%	100%

Grafik I
Hasil Penelitian Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan *kreatifitas* melalui permainan imajinasi pada kelompok B PAUD Bunda Hasanah diketahui bahwa :

1. Anak dapat mengenali macam-macam permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 7 anak belum berkembang atau 50%, anak mulai berkembang 4 anak atau 28,6%, 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 21,4%, dan 0 anak berkembang sangat baik atau 0%.
2. Anak dapat melakukan eksperimen melalui permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 7 anak atau 50%, anak mulai berkembang 6 anak atau 42,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 7,1%, berkembang sangat baik 0 anak atau 0%.
3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang belum berkembang terdapat 7 anak atau 50%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau

42,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 7,1%, berkembang sangat baik 0 anak atau 0%.

4. Anak dapat meningkatkan Kemampuan kreativitas dengan melakukan permainan *imajinasi*, yang belum berkembang terdapat 7 anak atau 50%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau 28,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 21,4%, berkembang sangat baik 0 anak atau 0%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan *kreatifitas* melalui permainan imajinasi pada kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 9
Untuk Pengembangan *Kreatifitas* Anak Melalui Permainan *Imajinasi* Yang Berkembang Sesuai Harapan Dan Berkembang Sangat Baik Pada Pra Siklus

No	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH f 3	BSB f 4	
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	3	0	3
		21,4%	0%	21,4%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	1	0	1
		7,1%	0%	7,1%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	1	0	1
		7,1%	0%	7,1 %
4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	3	0	3
		21,4%	0%	21,4%
Rata-rata			14,25%	

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berekembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan analisis dari pra siklus tentang kondisi kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

1. Anak dapat mengenali permainan *imajinasi*, ada 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 21,4% dan berkembang sangat baik ada 0 anak atau 0%.
2. Anak dapat melakukan bereksperimen permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 7,1%, dan berkembang sangat baik ada 0 atau 0%.
3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 7,1%, dan berkembang sangat baik ada 0 atau 0%.
4. Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan *imajinasi* meningkat , yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 21,4%, dan berkembang sangat baik ada 0 atau 0%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 14,25%. Hal ini menunjukkan kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* anak masih rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang mengantarkan peneliti sebagai guru di PAUD Bunda Hasanah untuk melakukan penelitian kelas guna mengembangkan kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* kelompok B PAUD Bunda Hasanah.

B. Deskripsi Siklus I

Pada siklus I terdiri dari 5 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, skenario perbaikan, observasi dan evaluasi sebagai berikut :

1. Hari ke 1/ Senin, 08 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan.
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Membaca do'a mau belajar.
- 3) Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman.
- 4) Melakukan permainan imajinasi "AKU SEORANG GURU".
- 5) Meniru gerakan guru saat mengajar didepan kelas.
- 6) Menulis kata "papan tulis".
- 7) Menghitung jumlah pensil.
- 8) Menggunting gambar penghapus.
- 9) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 10) Mendokumentasikan hasil kerja anak.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Mengatur ruangan kelas dengan rapi.
- 2) Guru memotivasi anak dalam pengenalan permainan imajinasi.
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan.

d. Observasi

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung penelitian mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Hari ke 2/ Selasa, 09 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan.
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka membarikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Membaca do'a mau belajar.
- 3) Guru tanya jawab kepada anak tentang tema profesi anggota keluarga.
- 4) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa : krayon, gambar dll.
- 5) Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok.
- 6) Menjelaskan pembelajaran kegiatan seorang dokter.

- 7) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan kegiatan permainan imajinasi.
- 8) Memberikan penguatan kepada anak agar anak mampu melaksanakan tugas dengan baik.
- 9) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 10) Mendokumentasikan hasil kerja anak.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam pengenalan permainan imajinasi.
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan.

d. Observasi

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung penelitian mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

3. Hari ke 3/ Rabu, 10 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan.
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka membarikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Membaca do'a mau belajar.
- 3) Guru tanya jawab kepada anak tentang tema macam-macam pekerjaan.
- 4) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa : kertas, gambar, alat mencocok.
- 5) Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok.
- 6) Memperagakan pak supir mengendarai angkot.
- 7) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan permainan *imajinasi*.
- 8) Memberikan penguatan kepada anak agar anak mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran *imajinasi*.
- 9) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 10) Mendokumentasikan hasil kerja anak.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam pengenalan permainan imajinasi.
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan.

d. Observasi

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung penelitian mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. Hari ke 4/ Kamis, 11 Oktober 2018**a. Perencanaan**

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.

- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan.
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka membarikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Membaca do'a mau belajar.
- 3) Guru tanya jawab kepada anak tentang tema keluarga sakinah.
- 4) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa : kertas, pensil, gambar, dan origami.
- 5) Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok.
- 6) Menjelaskan pembelajaran *imajinasi* tentang petani.
- 7) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan permainan imajinasi dan melaksanakan tugas.
- 8) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 9) Mendokumentasikan hasil kerja anak.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam pengenalan permainan imajinasi.
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan.

d. Observasi

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung penelitian mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

5. Hari ke 5/ Jum'at, 12 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan, konsentrasi dan kreatifitas anak.
- 6) Pengelola kelas yang dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan.
- 7) Memberikan pengarahan dan kemampuan anak sehingga anak dapat bangga dan senang dalam rangka membarikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Membaca do'a mau belajar.
- 3) Guru tanya jawab kepada anak tentang tema profesi anggota keluarga.
- 4) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa : gambar, kertas, pensil, dan origami.
- 5) Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok.
- 6) Menjelaskan permainan imajinasi "AKU PILOT".
- 7) Membimbing dan melihat anak pada saat melakukan permainan *imajinasi*,
- 8) Memberikan penguatan kepada anak agar anak mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.
- 9) Memberikan pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik dalam meningkatkan motivasi anak.
- 10) Mendokumentasikan hasil kerja anak.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam pengenalan permainan imajinasi.
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan.

d. Observasi

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung penelitian mempunyai kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 10
Intrumen Penilaian Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Imajinasi Pada Siklus I

No	Nama Anak	Anak dapat mengenali permainan imajinasi				Anak dapat melakukan bereksperimen permainan imajinasi				Anak dapat melakukan permainan imajinasi				Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan imajinasi meningkat			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Arfan Sultan	✓				✓				✓				✓			
2	Alika putri			✓			✓				✓				✓		
3	Anna Septiandara			✓			✓				✓					✓	
4	Danil Prasetya		✓				✓				✓			✓			
5	Fiqi Mauladi	✓				✓				✓				✓			
6	Firdaus	✓				✓				✓				✓			
7	Fathimah A				✓			✓				✓				✓	

8	Karina Endang				✓			✓				✓			✓	
9	Kiki		✓				✓				✓				✓	
10	Taher sidik	✓				✓				✓					✓	
11	Syam Luthfi	✓				✓				✓					✓	
12	Winda Prayoga	✓				✓				✓					✓	
13	Zahida Nur A			✓			✓			✓						✓
14	Zainab				✓				✓				✓			✓

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

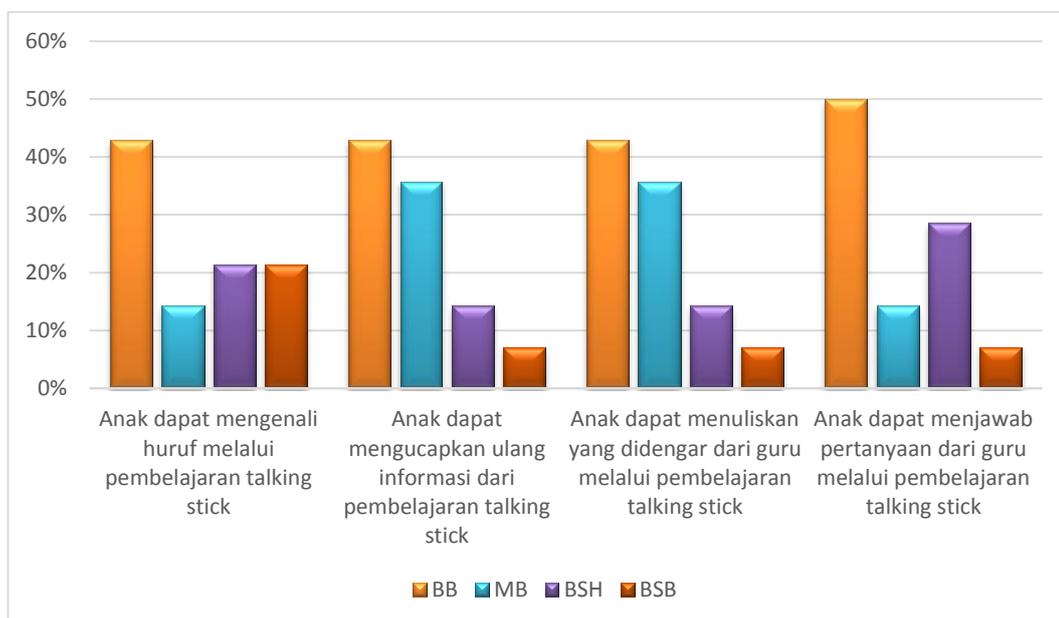
BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 11
Perkembangan *Kreativitas* Anak Melalui Permainan *Imajinasi*
Siklus I

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	%
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	6	2	3	3	14
		42,9%	14,3%	21,4%	21,4%	100%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	6	5	2	1	14
		42,9%	35,7%	14,3%	7,1%	100%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	6	5	2	1	14
		42,9%	35,7%	14,3%	7,1%	100%

4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	7	2	4	1	14
		50%	14,3%	28,6%	7,1%	100%

Grafik 2
Hasil Penelitian Siklus I



Berdasarkan deskripsi data siklus I tentang pengembangan kreatifitas melalui permainan imajinasi anak kelompok B PAUD Bunda Hasanah di ketahui bahwa :

1. Anak dapat mengenali permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 6 anak belum berkembang atau 42,9%, anak mulai berkembang 2 anak atau 14,3%, 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 21,4%, dan 2 anak berkembang sangat baik atau 14,3%.
2. Anak dapat melakukan bereksperimen permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 6 anak atau 42,9%, anak mulai berkembang 5

anak atau 35,7%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 14,3%, berkembang sangat baik 1 anak atau 7,1%.

3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang belum berkembang terdapat 6 anak atau 42,9%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau 35,7%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 14,3%, berkembang sangat baik 1 anak atau 7,1%,
4. Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan *imajinasi* meningkat, yang belum berkembang terdapat 7 anak atau 50%, mulai berkembang terdapat 2 anak atau 14,3%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 28,6%, berkembang sangat baik 1 anak atau 7,1%.

Berdasarkan observasi siklus I, tentang pengembangan kreativitas anak melalui permainan imajinasi pada kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 12
Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Imajinasi Yang Berkembang Sesuai Harapan Dan Berkembang Sangat Baik Pada Siklus I

No	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH f 3	BSB f 4	
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	3	3	6
		21,4%	21,4%	42,8%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	2	1	3
		14,3%	7,1%	21,4%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	2	1	3
		14,3 %	7,1%	21,4%

4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	4	1	5
		28,6%	7,1%	35,7%
Rata-rata			30,32%	

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan analisis data siklus I tentang kondisi kemampuan *kreativitas* melalui permainan *imajinasi* pada anak kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

1. Anak dapat mengenali permainan *imajinasi*, ada 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 21,4% dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 21,4%.
2. Anak dapat melakukan bereksperimen permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 14,3%, dan berkembang sangat baik ada 1 atau 7,1%.
3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 14,3%, dan berkembang sangat baik ada 1 atau 7,1%.
4. Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 28,6%, dan berkembang sangat baik ada 1 atau 7,1%.

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan kreativitas anak melalui permainan *imajinasi* pada kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 30,32%. Hal ini menunjukkan kemampuan *linguistik* melalui pembelajaran *talking stick* anak

masih rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang mengantarkan peneliti sebagai guru di PAUD Bunda Hasanah untuk melakukan penelitian kelas guna pengembangan kreativitas anak melalui permainan imajinasi pada kelompok B PAUD Bunda Hasanah.

e. Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

a. Kekuatan

1. Kegiatan dan indikator sesuai dengan tingkat pengembangan anak
2. Materi yang di sajikan sesuai dengan kemampuan anak
3. Alat penilaian sesuai dengan tingkat pengembangan anak
4. Metode yang di gunakan bervariasi dan sesuai dengan materi yang menunjukkan ketertarikan anak pada kegiatan
5. Anak senang dengan hasil kerjanya

b. Kelemahan

1. Pengelolaan waktu yang kurang
2. Media yang kurang bervariasi
3. Model pembelajaran yang kurang menarik minat anak
4. Hasil karya anak masih belum memuaskan

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus kedua terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut :

1. Hari ke 1/ Senin, 15 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Mentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM)

- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar pengamatan/ observasi

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan pada hari senin sampai jumat pada minggu ketiga oktober 2018. Pada pelaksanaan tindakan diawali dengan memberikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil tindakan yang dilakukan adalah :

- 1) Kegiatan diawali dengan membaca do'a dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul dan mengatur posisi melingkar
- 3) Guru bercerita kepada anak tentang “ pekerjaan dan tugas nelayan”.
- 4) Guru tanya jawab tentang kegiatan bercerita yang telah dilaksanakan melalui permainan *imajinasi*.
- 5) Guru mengajar kan stimulus kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- 6) Anak beraktifitas dengan dan lebih baik lagi
- 7) Hampir semua anak senang melakukan kegiatan permainan *imajinasi*.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan pada saat melakukan kegiatan

d. Observasi

Pada saat dilakukan tindakan, kolabolator sebagai mitra penelitian mengamati aktifitas anak ketika mengikuti proses pembelajaran, kolabolator memegang lembar observasi anak untuk menilai keaktifitas belajar dari anak terutama yang terkait dengan anak mendengarkan seksama penjelasan guru, anak aktif dalam proses pembelajaran, anak aktif dalam menyelesaikan tugas dari guru.

2. Hari ke 2/ Selasa, 16 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Mentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar pengamatan/ observasi

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan diawali dengan memberikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil tindakan yang dilakukan adalah :

- 1) Kegiatan diawali dengan membaca do'a dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul dan mengatur posisi melingkar
- 3) Guru bercerita kepada anak tentang Bercerita tentang “ Petugas keamanan / satpam “.
- 4) Guru tanya jawab tentang kegiatan bercerita yang telah dilaksanakan sambil bermain permainan *imajinasi*.
- 8) Guru mengajar kan stimulus kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- 5) Anak beraktifitas dengan dan lebih baik lagi
- 6) Hampir semua anak senang melakukan kegiatan permainan *imajinasi*.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan pada saat melakukan kegiatan

d. Observasi

Pada saat dilakukan tindakan, kolabolator sebagai mitra penelitian mengamati aktifitas anak ketika mengikuti proses pembelajaran, kolabolator memegang lembar observasi anak untuk menilai keaktifitas belajar dari anak

terutama yang terkait dengan anak mendengarkan seksama penjelasan guru, anak aktif dalam proses pembelajaran, anak aktif dalam menyelesaikan tugas dari guru.

3. Hari ke 3/ Rabu, 17 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Mentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar pengamatan/ observasi

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan diawali dengan memberikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil tindakan yang dilakukan adalah :

- 1) Kegiatan diawali dengan membaca do'a dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul dan mengatur posisi melingkar
- 3) Guru bercerita kepada anak tentang “ presiden “ melalui permainan *imajinasi*.
- 4) Guru tanya jawab tentang kegiatan bercerita yang telah dilaksanakan melalui permainan *imajinasi*.
- 9) Guru mengajar kan stimulus kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- 5) Anak beraktifitas dengan dan lebih baik lagi
- 6) Hampir semua anak senang melakukan kegiatan bercerita melalui permainan *imajinasi*.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan pada saat melakukan kegiatan

d. Observasi

Pada saat dilakukan tindakan, kolabolator sebagai mitra penelitian mengamati aktifitas anak ketika mengikuti proses pembelajaran, kolabolator memegang lembar observasi anak untuk menilai keaktifitas belajar dari anak terutama yang terkait dengan anak mendengarkan seksama penjelasan guru, anak aktif dalam proses pembelajaran, anak aktif dalam menyelesaikan tugas dari guru.

4. Hari ke 4/ Kamis, 18 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Mentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 4) Merencanakan pengelolaan kelas
- 5) Membuat lembar pengamatan/ observasi

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan diawali dengan memberikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil tindakan yang dilakukan adalah :

- 1) Kegiatan diawali dengan membaca do'a dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul dan mengatur posisi melingkar
- 3) Guru bercerita kepada anak tentang “ Polisi dan polwan “ melalui permainan *imajinasi*.
- 4) Guru tanya jawab tentang kegiatan bercerita yang telah dilaksanakan melalui permainan *imajinasi*.
- 5) Guru memberikan stimulus kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- 6) Anak beraktifitas dengan dan lebih baik lagi
- 7) Hampir semua anak senang melakukan kegiatan bercerita melalui permainan *imajinasi*.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan pada saat melakukan kegiatan

d. Observasi

Pada saat dilakukan tindakan, kolabolator sebagai mitra penelitian mengamati aktifitas anak ketika mengikuti proses pembelajaran, kolabolator memegang lembar observasi anak untuk menilai keaktifitas belajar dari anak terutama yang terkait dengan anak mendengarkan seksama penjelasan guru, anak aktif dalam proses pembelajaran, anak aktif dalam menyelesaikan tugas dari guru.

5. Hari ke 5/ Jum'at, 19 Oktober 2018**a. Perencanaan**

- 1) Mentukan upaya-upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
- 6) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 7) Merencanakan pengelolaan kelas
- 8) Membuat lembar pengamatan/ observasi

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan diawali dengan memberikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil tindakan yang dilakukan adalah :

- 1) Kegiatan diawali dengan membaca do'a dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul dan mengatur posisi melingkar
- 3) Guru bercerita kepada anak tentang “ aku seorang desainer “ melalui permainan *imajinasi*.
- 4) Guru tanya jawab tentang kegiatan bercerita yang telah dilaksanakan melalui permainan *imajinasi*.

- 5) Guru memberikan stimulus kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- 6) Anak beraktifitas dengan dan lebih baik lagi.
- 7) Hampir semua anak senang melakukan kegiatan bercerita melalui permainan *imajinasi*.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan
- 3) Guru menata tempat duduk anak agar anak tidak bosan pada saat melakukan kegiatan

d. Observasi

Pada saat dilakukan tindakan, kolabolator sebagai mitra penelitian mengamati aktifitas anak ketika mengikuti proses pembelajaran, kolabolator memegang lembar observasi anak untuk menilai keaktifitas belajar dari anak terutama yang terkait dengan anak mendengarkan seksama penjelasan guru, anak aktif dalam proses pembelajaran, anak aktif dalam menyelesaikan tugas dari guru.

Tabel 13
Instrumen Penilaian Upaya Pengembangan *Kreativitas* Anak Melalui
Permainan *Imajinasi* Pada Siklus II

No	Nama Anak	Anak dapat mengenali permainan imajinasi				Anak dapat melakukan bereksperimen permainan imajinasi				Anak dapat melakukan permainan imajinasi				Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan imajinasi meningkat			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Arfan Sultan	✓				✓				✓				✓			
2	Alika putri			✓				✓		✓						✓	
3	Anna Septiandara				✓			✓				✓				✓	
4	Danil Prasetya			✓			✓			✓						✓	
5	Fiqi Mauladi	✓				✓				✓				✓			
6	Firdaus	✓				✓				✓				✓			
7	Fathimah Azzahra				✓				✓				✓				✓
8	Karina Endang				✓				✓	✓							✓
9	Kiki		✓				✓			✓					✓		
10	Taher sidik		✓				✓			✓					✓		
11	Syam Luthfi		✓			✓				✓				✓			
12	Winda Prayoga		✓				✓			✓					✓		
13	Zahida Nur A			✓				✓		✓						✓	
14	Zainab				✓				✓				✓				✓

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

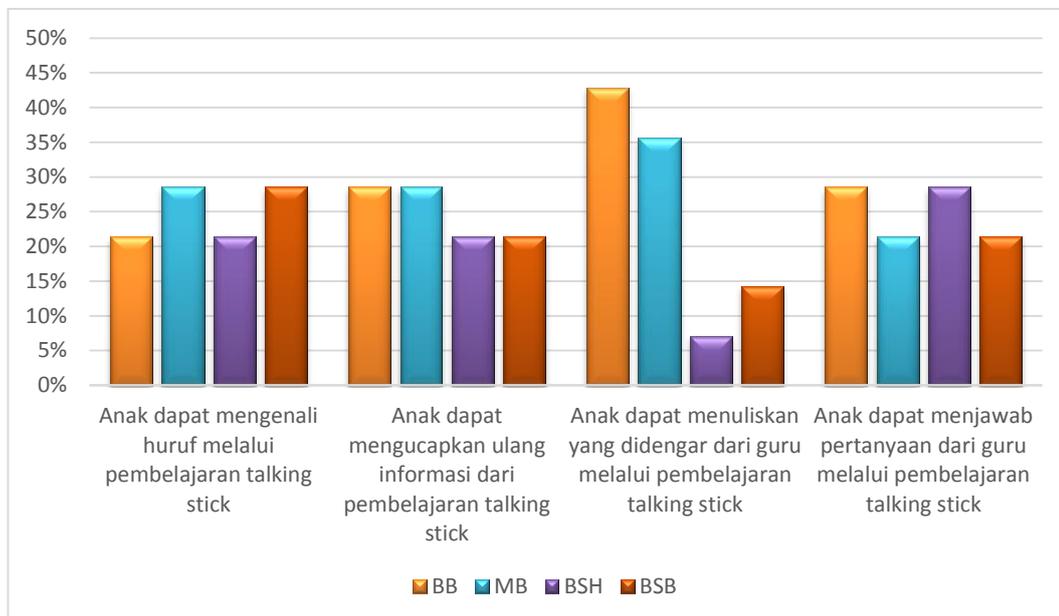
BSH = Berekembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 14
Perkembangan *Kreativitas* Anak Melalui Permainan *Imajinasi*
Siklus II

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	%
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	3	4	3	4	14
		21,4%	28,6%	21,4%	28,6%	100%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	4	4	3	3	14
		28,6%	28,6%	21,4%	21,4%	100%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	6	5	1	2	14
		42,9%	35,7%	7,1%	14,3%	100%
4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	4	3	4	3	14
		28,6%	21,4%	28,6%	21,4%	100%

Grafik 3
Hasil Penelitian Siklus II



Berdasarkan deskripsi data siklus II tentang pengembangan kreatifitas melalui permainan imajinasi anak kelompok B PAUD Bunda Hasanah di ketahui bahwa :

1. Anak dapat mengenali permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 3 anak belum berkembang atau 21,4%, anak mulai berkembang 4 anak atau 28,6%, 3 anak yang berkembang sesuai harapan atau 21,4%, dan 4 anak berkembang sangat baik atau 28,6%.
2. Anak dapat melakukan bereksperimen permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 4 anak atau 28,6%, anak mulai berkembang 4 anak atau 28,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 21,4%, berkembang sangat baik 3 anak atau 21,4%.
3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang belum berkembang terdapat 6 anak atau 42,9%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau 35,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 7,1%, berkembang sangat baik 2 anak atau 14,3%.

4. Kreativitas anak dengan melakukan permainan *imajinasi* meningkat, yang belum berkembang terdapat 4 anak atau 28,6%, mulai berkembang terdapat 3 anak atau 21,4%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 28,6%, berkembang sangat baik 3 anak atau 21,4%.

Berdasarkan observasi siklus II, tentang pengembangan kreatifitas melalui permainan imajinasi anak kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 15
Untuk Meningkatkan *Kreativitas* Anak Melalui Permainan *Imajinasi* Yang Berkembang Sesuai Harapan Dan Berkembang Sangat Baik Pada Siklus II

N O	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH f 3	BSB f 4	
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	3	4	7
		21,4%	28,6%	50%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	3	3	6
		21,4%	21,4%	42,8%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	1	2	3
		7,1%	14,2%	21,3%
4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	4	3	6
		28,6%	21,4%	50%
Rata-rata			41,02%	

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berekembang Sesuai Harapan

BSB = Berekembang Sangat Baik

Berdasarkan analisis data siklus II tentang kondisi Pengembangan *kreativitas* anak melalui permainan *imajinasi* pada kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

1. Anak dapat mengenali permainan *imajinasi*, ada 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 21,4% dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 28,6%.
2. Anak dapat melakukan bereksperimen permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 21,4%, dan berkembang sangat baik ada 3 atau 21,4%.
3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 7,%, dan berkembang sangat baik ada 2 atau 14,2%.
4. kreativitas anak dengan melakukan permainan *imajinasi* meningkat, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 28,6%, dan berkembang sangat baik ada 3 atau 21,4%.

Berdasarkan observasi siklus II, kemampuan *kreativitas* melalui permainan *imajinasi* pada anak kelompok B PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 41,02%. Hal ini menunjukkan kemampuan *linguistik* melalui pembelajaran *talking stick* anak masih rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang mengantarkan peneliti sebagai guru di PAUD Bunda Hasanah untuk melakukan penelitian kelas guna meningkatkan kemampuan *kreativitas* melalui permainan *imajinasi* pada anak kelompok B PAUD Bunda Hasanah.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil belajar dan keaktifan belajar terdapat beberapa kekurangan pembelajaran yang dilakukan guru diantaranya:

- 1) Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran
- 2) Guru dapat memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan imajinasi.
- 3) Guru dapat dapat memberikan stimulus dalam mengembangkan *kreativitas* anak.
- 4) Guru memberikan pengarahan pada anak tentang model permainan *imajinasi*.

Selanjutnya peneliti melakukan refleksi dengan mengevaluasi kegiatan yang ada disiklus I, mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemukan dikelas dengan melakukan tindakan.

- a. Guru menggunakan media pembelajaran
- b. Guru memotivasi kerja sama anak ketika saat melakukan kegiatan permainan *imajinasi* dengan memberikan apresiasi terhadap hasil kerja anak.
- c. Merancang pembentukan kelompok

Hasil refleksi kemudia dijadikan sebagai rumusan untuk diterapkan pada siklus II sebagai upaya tindakan perbaikan terhadap upaya memotivasi anak pada siklus selanjutnya agar hasil yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus II. Tindakan dilakukan pada Senin 22 Oktober 2018. Siklus III terdiri dari 5 tahap :

1. Hari ke 1/ Senin, 22 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH).

- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Peneliti menyiapkan lembar observasi (terlampir).
- 4) Menyediakan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan diawali dengan berdo'a dan dilanjutkan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul membentuk posisi huruf U sambil bernyanyi.
- 3) Guru memberikan stimulus kepada anak agar anak dapat bekerja sama dengan teman.
- 4) Guru mempersiapkan media seperti : tongkat, gambar dan pensil.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak tentang binatang buas melalui permainan *imajinasi*.
- 6) Guru akan memberikan tongkat kepada anak yang akan menirukan macan buas.
- 7) Guru berada didepan anak agar anak dapat tertib dan semua anak diberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan belajar.
- 8) Guru memberikan arahan kepada anak cara bermain tongkat.
- 9) Guru memperhatikan pada saat anak melakukan kegiatan berlangsung.
- 10) Hampir semua anak bisa dalam melakukan kegiatan.
- 11) Semua anak senang dalam melakukan kegiatan.

c. Skenerio Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan permainan *imajinasi*.
- 3) Guru mengamati anak-anak dalam melakukan kegiatan.

d. Observasi

Aktifitas anak dalam melakukan pembelajaran *talking stick* dalam meningkatkan *kreativitas* anak pada siklus III meningkat.

2. Hari ke 2/ Selasa, 23 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Penelitan menyiapkan lembar observasi (terlampir).
- 4) Menyediakan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1. Kegiatan diawali dengan berdo'a dan dilanjutkan dengan absensi pada setiap anak.
2. Guru mengajak anak berkumpul membentuk posisi huruf U sambil bernyanyi.
3. Guru memberikan stimulus kepada anak agar anak dapat bekerja sama dengan teman.
4. Guru mempersiapkan media seperti : kraton, gambar dan pensil.
5. Guru menjelaskan kepada anak tentang binatang buas “ beruang”
6. Guru memberikan arahan kepada anak cara melaksanakan permainan *imajinasi*.
7. Guru berada didepan anak agar anak dapat tertib dan semua anak diberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan belajar.
8. Guru memperhatikan pada saat anak melakukan kegiatan berlangsung.
9. Hampir semua anak bisa dalam melakan kegiatan.
10. Semua anak senang dalam melakukan kegiatan.

c. Skenerio Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan permainan *imajinasi*.
- 3) Guru mengamati anak-anak dalam melakukan kegiatan.

d. Observasi

Aktifitas anak dalam melakukan permainan *imajinasi* meningkatkan *krativitas* anak pada siklus III meningkat.

3. Hari ke 3/ Rabu, 24 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Penelitan menyiapkan lembar observasi (terlampir).
- 5) Menyediakan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan diawali dengan berdo'a dan dilanjutkan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul membentuk posisi huruf U sambil bernyanyi.
- 3) Guru memberikan stimulus kepada anak agar anak dapat bekerja sama dengan teman.
- 4) Guru mempersiapkan media seperti : kertas dan pensil.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak tentang macam macam binatang buas.
- 6) Guru memberikan arahan kepada anak cara melakukan permainan imajinasi.
- 7) Guru berada didepan anak agar anak dapat tertib dan semua anak diberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan belajar meniru buaya.
- 8) Guru memperhatikan pada saat anak melakukan kegiatan berlangsung.
- 9) Hampir semua anak bisa dalam melakukan kegiatan.
- 10) Semua anak senang dalam melakukan kegiatan.

c. Skenerio Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan permainan *imajinasi*.
- 3) Guru mengamati anak-anak dalam melakukan kegiatan.

d. Observasi

Aktifitas anak dalam melakukan permainan *imajinasi* dalam meningkatkan *keaktivitas* anak pada siklus III meningkat.

4. Hari ke 4/ Kamis, 25 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Penelitan menyiapkan lembar observasi (terlampir).
- 4) Menyediakan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan diawali dengan berdo'a dan dilanjutkan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul membentuk posisi huruf U sambil bernyanyi.
- 3) Guru memberikan stimulus kepada anak agar anak dapat bekerja sama dengan teman.
- 4) Guru mempersiapkan media. huruf abjad yang berbentuk bulat.
- 5) Guru menjelaskan kepada anak tentang permainan *imajinasi* seekor hiu.
- 6) Guru berada didepan anak agar anak dapat tertib dan semua anak diberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan belajar.
- 7) Guru memperhatikan pada saat anak melakukan kegiatan berlangsung.
- 8) Hampir semua anak bisa dalam melakan kegiatan.
- 9) Semua anak senang dalam melakukan kegiatan.

c. Skenerio Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan permainan *imajinasi*.
- 3) Guru mengamati anak-anak dalam melakukan kegiatan.

d. Observasi

Aktifitas anak dalam melakukan permainan *imajinasi* dalam meningkatkan kreativitas anak pada siklus III meningkat.

5. Hari ke 5/ Jum'at, 26 Oktober 2018

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPPH).

- 2) Membuat Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- 3) Peneliti menyiapkan lembar observasi (terlampir).
- 5) Menyediakan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan diawali dengan berdo'a dan dilanjutkan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Guru mengajak anak berkumpul membentuk posisi huruf U sambil bernyanyi.
- 3) Guru memberikan stimulus kepada anak agar anak dapat bekerja sama dengan teman.
- 4) Guru menjelaskan kepada anak tentang binatang harimau.
- 5) Guru memberikan arahan kepada anak cara melakukan permainan *imajinasi*.
- 6) Guru berada didepan anak agar anak dapat tertib dan semua anak diberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan belajar.
- 7) Guru memberikan arahan kepada anak cara bermain permainan *imajinasi*.
- 8) Guru memperhatikan pada saat anak melakukan kegiatan berlangsung.
- 9) Hampir semua anak bisa dalam melakukan kegiatan.
- 10) Semua anak senang dalam melakukan kegiatan.

c. Skenerio Perbaikan

- 1) Guru menyanyikan lagu untuk pembukaan.
- 2) Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan permainan *imajinasi*.
- 3) Guru mengamati anak-anak dalam melakukan kegiatan.

d. Observasi

Aktifitas anak dalam melakukan permainan *imajinasi* dalam meningkatkan kreativitas anak pada siklus III meningkat.

Tabel 16
Instrumen Penilaian Upaya Pengembangan *Kreativitas* Anak Melalui
Permainan *Imajinasi* Pada Siklus III

No	Nama Anak	Anak dapat mengenali permainan imajinasi				Anak dapat melakukan bereksperimen permainan imajinasi				Anak dapat melakukan permainan imajinasi				Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan imajinasi meningkat			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Arfan Sultan	✓				✓				✓				✓			
2	Alika putri				✓				✓				✓				✓
3	Anna Septiandara				✓				✓				✓				✓
4	Danil Prasetya				✓				✓				✓				✓
5	Fiqi Mauladi	✓				✓				✓				✓			
6	Firdaus		✓				✓				✓				✓		
7	Fathimah Azzahra				✓				✓				✓				✓
8	Karina Endang				✓				✓				✓				✓
9	Kiki			✓				✓				✓				✓	
10	Taher sidik			✓				✓				✓				✓	
11	Syam Luthfi			✓				✓				✓				✓	
12	Winda Prayoga			✓				✓				✓				✓	
13	Zahida Nur A				✓				✓				✓				✓
14	Zainab				✓				✓				✓				✓

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

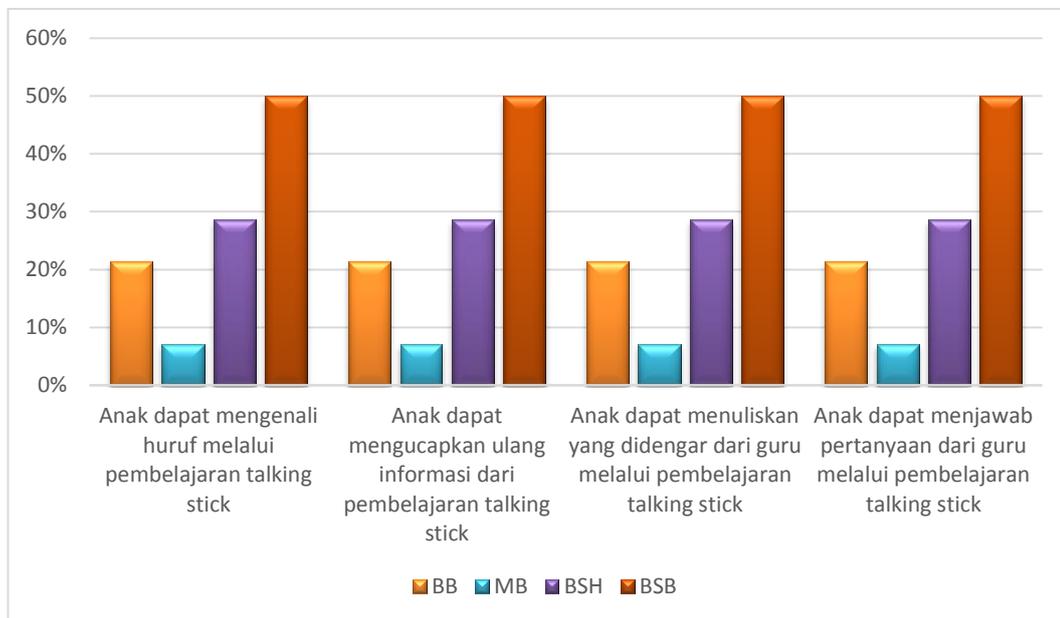
BSH = Berekembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 17**Perkembangan Kemampuan *Kreativitas* Anak Melalui Permainan *imajinasi*
Siklus III**

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	%
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	2	1	4	7	14
		14,3%	7,1%	28,6%	50%	100%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	2	1	4	7	14
		14,3%	7,1%	28,6%	50%	100%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	2	1	4	7	14
		14,3%	7,1%	28,6%	50%	100%
4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	2	1	4	7	14
		14,3%	7,1%	28,6%	50%	100%

Grafik 4
Hasil Penelitian Siklus III



Berdasarkan deskripsi data siklus III tentang kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* anak PAUD Bunda Hasanah di ketahui bahwa :

1. Anak dapat mengenali permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 2 anak belum berkembang atau 14,3%, anak mulai berkembang 1 anak atau 7,1%, anak yang berkembang sesuai harapan 4 atau 28,6%, dan 7 anak berkembang sangat baik atau 50%.
2. Anak dapat melakukan bereksperimen permainan *imajinasi*, yang belum berkembang ada 2 anak atau 14,3%, anak mulai berkembang 1 anak atau 7,1%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 28,6%, berkembang sangat baik 7 anak atau 50%.
3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau 14,3%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau 7,1%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 28,6%, berkembang sangat baik 7 anak atau 50%.
4. Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan *imajinasi* meningkat, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau 14,3%, mulai

berkembang terdapat 1 anak atau 7,1% berkembang sesuai harapan 4 anak atau 28,6%, berkembang sangat baik 7 anak atau 50%

Berdasarkan observasi siklus III, tentang kondisi kemampuan *kegiatan* melalui permainan *imajinasi* anak PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 18
Untuk Meningkatkan Kemampuan *Kreativitas* Anak Melalui Permainan *Imajinasi* Yang Berkembang Sesuai Harapan Dan Berkembang Sangat Baik Pada Siklus III

No	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH f 3	BSB f 4	
1	Anak dapat mengenali permainan <i>imajinasi</i>	4	7	11
		28,6%	50%	78,6%
2	Anak dapat melakukan bereksperimen permainan <i>imajinasi</i>	4	7	11
		28,6%	50%	78,6%
3	Anak dapat melakukan permainan <i>imajinasi</i>	4	7	11
		28,6%	50%	78,6%
4	Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan <i>imajinasi</i> meningkat	4	7	11
		28,6%	50%	78,6%
Rata-rata			78,6%	

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan analisis data siklus III tentang kondisi kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* anak PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

1. Anak dapat mengenali permainan *imajinasi*, ada 4 anak masih berkembang sesuai harapan atau 28,6% dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 50%.
2. Anak dapat melakukan bereksperimen permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 28,6% dan berkembang sangat baik ada 7 atau 50%.
3. Anak dapat melakukan permainan *imajinasi*, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 28,6% dan berkembang sangat baik ada 7 atau 50%.
4. Kemampuan kreativitas anak dengan melakukan permainan *imajinasi* meningkat, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 28,6% dan berkembang sangat baik ada 7 atau 50%.

Berdasarkan observasi siklus III, kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* anak PAUD Bunda Hasanah berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 78,6%. Hal ini menunjukkan kemampuan *keaktivitas* melalui permainan *imajinasi* anak lebih baik dari sebelumnya, dan telah mencapai standart keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan, sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

e. Refleksi

Keberhasilan yang terjadi pada siklus III ini terdapat sisi kekuatan dari penelitian ini adalah :

- 1) Kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan.
- 2) Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang dibutuhkan.

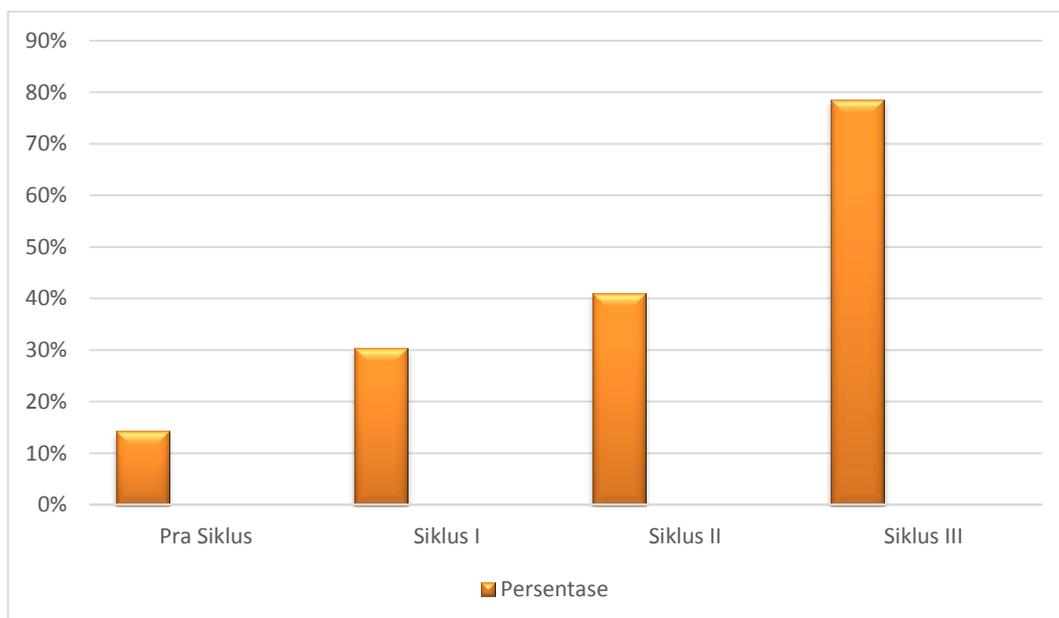
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menarik dan menyenangkan sehingga anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

E. Pembahasan dan Hasil

Proses penelitian pada siklus pertama sampai kedua terlaksana dengan baik. Perkembangan kemampuan *keaktivitas* anak melalui permainan *imajinasi* sangat meningkat, hal ini terlihat anak selama kegiatan. Pra siklus nilai menunjukkan angka 14,25%, lalu siklus I naik menjadi 30,32%, dan siklus II 41,02%, selanjutnya dari hasil siklus ke III mencapai 78,6%, dengan demikian kemampuan *keaktivitas* anak melalui permainan *imajinasi* di kelompok B di PAUD Bunda Hasanah.

Hasil observasi meningkatkan *keaktivitas* anak melalui permainan *imajinasi* dari pra siklus sampai siklus III dapat dilihat pada grafik berikut ini :

Grafik 5
Hasil Observasi Rata-rata Keseluruhan



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang di lakukan dapat di simpulkan bahwa pengembangan *keativitas* melalui permainan *imajinasi* di PAUD Bunda Hasanah meningkat dalam III siklus. Siklus pertama sampai siklus kedua terlaksana dengan baik. Pengembangan *keativitas* melalui permainan *imajinasi* sangat meningkat. Hal ini terlihat dari aktifitas anak selama melakukan kegiatan mulai dari silus I sampai siklus III. Pada pra siklus nilai menunjukkan angka yang masih sangat rendah yaitu dengan rata-rata 14,25%, lalu siklus I naik menjadi 30,32%, siklus II naik mencapai 41,02%, dan siklus III naik mencapai 78,6%. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang di lakukan dapat meningkatkan pengembangan *keativitas* anak melalui permainan *imajinasi* di kelompok B PAUD Bunda Hasanah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat di kemukakan beberapa saran untuk melakukan tindakan selanjutnya yaitu :

1. Kepada Peserta Didik
Lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran dan dapat bekerja sama dengan sesama teman.
2. Kepada Guru
Guru perlu menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik.
3. Meningkatkan Kompetensi
Membuat perencanaan yang matang dalam setiap pembelajaran yang akan dilakukan.

4. Kepada Kepala Sekolah

Untuk melengkapi sarana dan prasarana bagi peningkatan mutu pembelajaran.

5. Kepada Kepala Sekolah

Membantu dan mendukung setiap program yang di adakan di sekolah.

C. Penutup

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan penulis kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan tahap demi tahap penelitian ini dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan harapan semoga bermanfaat bagi siapapun yang membacanya. Dalam pembahasan-pembahasan skripsi ini tentunya tak luput dari kesalahan dan ketidak sempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapat. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis maupun kepada pembaca yang budiman Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Pengelolaan Kelas*, (Jakarta : Rajawali Pres.
- Beaty, Janice. 1994. *observing Development Of The Yaung Child (Third Edition)*,(New Jersey: Prentice-Hal Inc 1994.
- Chaplin, C. P. Ahli Bahasa Oleh Kartini Kartono. 1989. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Hasibuan, Rachma. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- (<http://www.niahidayati.net/mengembangkan-imajinasi-anak.html>).
- <https://id.theasianparent.com/membangun-imajinasi-anak/>
- <https://dokteranak.org/cara-mengembangkan-imajinasi-anak>
- [http://www.jejakpendidikan.com/2016/09/faktor-faktor-yang mempengaruhi.html](http://www.jejakpendidikan.com/2016/09/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html)
- <http://eprints.uny.ac.id/28552/1/PDF%20SKRIPSI.pdf>
- http://eprints.ums.ac.id/28936/14/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- <http://eprints.uny.ac.id/13558/1/Suyatmi%20%2810111247020%29.pdf>
- Jerome Singer & Dorothy. *observing Development Of The Yaung Child (Third Edition)*,(New Jersey: Prentice-Hal Inc 1994
- Kunandar. 2013. *.Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Novi Mulyani. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung.
- Prof. Dr. H, Mahmud, M.Si. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan* (bandung : Pusat Setia.
- Rahchmawati, Yeni dan Kurniati, Euis.2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta:Kencana.
- Supriadi. 1995. *Kreativitas Budaya, Dan Perkembangan Iptek*. Bandung:Gramedia.
- Semiawan, Conny. 1997. *Prespektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Suadirman, Partini, Siti. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas*. Jakarta: Pusat Sinar Harapan.

Sujarwo & Kartini. 2011. *Kreativitas (Teori dan Pengembangan)*. Surabaya: Laros.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.

Undang-Undang Dasar 1945 Tentang *Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 14 tentang *Pendidikan Anak Usia Dini*.

Wiratmadja, Rochiati. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas* (bandung : Remaja Rosdakarya).

(yeni rachmawati,s.pd.,m.pd.& euis kurniati, s.pd.,m.pd.:2011).

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Semester/Bulan/Minggu ke : I / / I
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema : Keluarga Sakina/ Profesi Anggota
Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan
(Guru)
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal :
KD : Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif
(2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik
(3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan

- Mengucapkan salam ketika masuk kedalam kelas.
- Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “AKU SEORANG GURU”**
- Meniru gerakan guru saat mengajar
- Menulis kata “Papan tulis”
- Menghitung pencil
- Menggunting gambar penghapus

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan kepatuhan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Gunting
- Lem
- Tongkat

D. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakina
- Meniru gerakan guru saat mengajar
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar guru
2. Anak menanyakan
 - Tentang macam-macam guru
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Menulis kata “Papan tulis”
 - Menghitung pencil
 - Menggunting gambar penghapus
4. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang kegunaan papan tulis
 - Anak mengetahui pencil
 - Anak mengetahui jumlah penghapus
5. Anak mengomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menulis kata “Papan tulis”
 - Kegiatan kelompok 2 : Menghitung pencil

- Kegiatan kelompok 3 : Menggunting gambar penghapus

Recalling :

- Anak mengetahui tentang kegunaan papan tulis
- Anak mengetahui pensil
- Anak mengetahui jumlah penghapus

F. Penutup

SOP kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama satu hari
2. Berdiskusi kegiatan satu hari
3. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Semester/Bulan/Minggu ke : I / / I
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema : Keluarga Sakina/ Profesi Anggota
Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan
(Dokter)
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal :
KD : Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif
(2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik
(3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

G. Materi Dalam Kegiatan

- Mengucapkan hadits menuntut ilmu
- Saling tolong menolong sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “AKU ADALAH DOKTER”**
- Menirukan cara dokter melayani pasien
- Melengkapi huruf “ D ” pada kata “D O K T E R”
- Menghubungkan jumlah gambar dokter dengan lambang bilangan
- Mewarnai gambar dokter

H. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

I. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Tongkat
- Krayon

J. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakina
- Mengucapkan hadits menuntut ilmu
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

K. Inti (60 menit)

6. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar dokter
7. Anak menanyakan
 - Tentang dokter
8. Anak mengumpulkan informasi
 - Melengkapi hurup “ D ” pada kata “D O K T E R”
 - Menghubungkan jumlah gambar dokter dengan lambang bilangan
 - Mewarnai gambar dokter
9. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang dokter
 - Anak mengetahui tugas dokter
 - Anak mengetahui macam-macam dokter
10. Anak mengomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi hurup “ D ” pada kata “D O K T E R”

- Kegiatan kelompok 2 : Menghubungkan jumlah gambar dokter dengan lambang bilangan
- Kegiatan kelompok 3 : Mewarnai gambar dokter

Recalling :

- Anak mengetahui tentang dokter
- Anak mengetahui tugas dokter
- Anak mengetahui macam-macam dokter

L. Penutup

SOP kepulangan

4. Menanyakan perasaan selama satu hari
5. Berdiskusi kegiatan satu hari
6. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Irsan Ar Lubis SE)

(Roudhotul Husna S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: I / / I
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (Supir)
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

M. Materi Dalam Kegiatan

- Mengucapkan hadits kebersihan
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- **Melakukan permainan imajinasi “SUPIR ANGGKOT”**
- Berjalan sambil memegang gambar mobil
- Menulis huruf “ B ” pada kata “M O B I L”
- Menghitung gambar mobil dan menulis lambang bilangannya
- Mecocok gambar mobil

N. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan keuletan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

O. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Tongkat
- Alat pencocok

P. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema Keluarga Sakina
- Mengucapkan hadits menuntut kebersihan
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

Q. Inti (60 menit)

11. Anak mengamati

- Anak mengamati gambar mobil

12. Anak menanyakan

- Tentang macam-macam kendaraan

13. Anak mengumpulkan informasi

- Menulis huruf “ B ” pada kata “M O B I L”
- Menghitung gambar mobil dan menulis lambang bilangannya
- Mecocok gambar mobil

14. Anak menalar

- Anak mengetahui tentang gambar mobil
- Anak mengetahui macam-macam kendaraan

15. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Menulis huruf “ B ” pada kata “M O B I L”
- Kegiatan kelompok 2 : Menghitung gambar mobil dan menulis lambang bilangannya

- Kegiatan kelompok 3 : Mecocok gambar mobil
-

Recalling :

- Anak mengetahui tentang gambar mobil
- Anak mengetahui macam-macam kendaraan

R. Penutup

SOP kepulangan

7. Menanyakan perasaan selama satu hari
8. Berdiskusi kegiatan satu hari
9. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: I / / I
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (petani)
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

S. Materi Dalam Kegiatan

- Menyebutkan rukun iman ada 6
- Mencerminkan sikap saling sabar dan menyayangi
- **Melakukan permainan imajinasi “PETANI”**
- Meniru cara petani menanam padai
- Menulis kata “ P A D I ”
- Mengisi angka yang kosong pada gambar pada
- Melibat gambar topi petani dari origami

T. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

U. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Tongkat
- origami

V. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakina
- Menyebutkan rukun iman ada 6
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

W. Inti (60 menit)

16. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar petani
17. Anak menanyakan
 - Tentang petani
18. Anak mengumpulkan informasi
 - Menulis kata “ P A D I ”
 - Mengisi angka yang kosong pada gambar pada
 - Melibat gambar topi petani dari origami
19. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang gambar petani
 - Anak mengetahui pekerjaan petani
20. Anak mengomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menulis kata “ P A D I ”
 - Kegiatan kelompok 2 : Mengisi angka yang kosong pada gambar pada
 - Kegiatan kelompok 3 : Melibat gambar topi petani dari origami

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang petani
- Anak menanyakan pekerjaan petani

X. Penutup

SOP kepulangan

10. Menanyakan perasaan selama satu hari
11. Berdiskusi kegiatan satu hari
12. Berdoa setelah belajar

Medan, 8 Februari 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: I / / I
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (Pilot)
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

Y. Materi Dalam Kegiatan

- Menyebutkan rukun islam
- Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “AKU PILOT”**
- Berjalan sambil memegang gambar pesawat
- Melengkapi huruf “L” pada kata “P I L O T”
- Menulis dan menghitung jumlah gambar pesawat
- Kolase gambar sayap pesawat dengan potongan origami

Z. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan kepelungannya
- SOP cuci tangan

- SOP sebelum dan sesudah makan

AA. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Tongkat
- Lem
- Potongan origami

BB. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakina
- Menyebutkan rukun islam
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

CC. Inti (60 menit)

21. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar pilot
22. Anak menanyakan
 - Tentang pilot
23. Anak mengumpulkan informasi
 - Melengkapi huruf “L” pada kata “P I L O T”
 - Menulis dan menghitung jumlah gambar pesawat
 - Kolase gambar sayap pesawat dengan potongan origami
24. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang gambar perjaan pilot
 - Anak mengetahui kegunaan pesawat
25. Anak mengomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi huruf “L” pada kata “P I L O T”

- Kegiatan kelompok 2 : Menulis dan menghitung jumlah gambar pesawat
- Kegiatan kelompok 3 : Kolase gambar sayap pesawat dengan potongan origami
-

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang gambar pekerjaan pilot
- Anak mengetahui kegunaan pesawat

DD. Penutup

SOP kepulangan

13. Menanyakan perasaan selama satu hari
14. Berdiskusi kegiatan satu hari
15. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II / / II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (Nelayan)
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

EE. Materi Dalam Kegiatan

- Membaca surah Annas
- Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “NELAYAN”**
- Berjalan berjinjit sambil memegang gambar ikan
- Melengkapi kata “S” pada kata “S A M P AN”
- Menulis jumlah gambar sampan
- Apus abur gambar ikan

FF. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan keuletan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

GG. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Krayon
- Alat peraga bercerita

HH. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema Keluarga Sakina
- Membaca surah Annas
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

II. Inti (60 menit)

26. Anak mengamati

- Anak mengamati gambar sampan

27. Anak menanyakan

- Tentang kegiatan nelayan

28. Anak mengumpulkan informasi

- Melengkapi kata “S” pada kata “S A M P AN”
- Menulis jumlah gambar sampan
- Apus abur gambar ikan

29. Anak menalar

- Anak mengetahui tentang gambar sampan
- Anak mengetahui warna kegiatan nelayan

30. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi kata “S” pada kata “S A M P AN”
- Kegiatan kelompok 2 : Menulis jumlah gambar sampan
- Kegiatan kelompok 3 : Apus abur gambar ikan

Recalling :

- Anak mengetahui tentang gambar sampan
- Anak mengetahui warna kegiatan nelayan

JJ. Penutup

SOP kepulangan

16. Menanyakan perasaan selama satu hari
17. Berdiskusi kegiatan satu hari
18. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II / / II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (Satpam)
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

KK. Materi Dalam Kegiatan

- Membaca surah Al-fatiha
- Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “SATPAM”**
- Meniru gerakan Satpan sedang bekerja
- Menulis kata “S A T P A M”
- Menarik garis sesuai gambar dan kuruf
- Mewarnai gambar topi satpam

LL. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan keuletan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

MM. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Krayon
- Alat peraga bercerita

NN. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakinah
- Membaca surah al-fatihah
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

OO. Inti (60 menit)

31. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar satpam
32. Anak menanyakan
 - Tentang tugas satpam
33. Anak mengumpulkan informasi
 - Menulis kata “S A T P A M”
 - Menarik garis sesuai gambar dan kuruf
 - Mewarnai gambar topi satpam
34. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang gambar satpam
 - Anak mengetahui tugas satpam
35. Anak mengomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menulis kata “S A T P A M”
 - Kegiatan kelompok 2 : Menarik garis sesuai gambar dan kuruf
 - Kegiatan kelompok 3 : Mewarnai gambar topi satpam

Recalling :

- Anak mengetahui tentang gambar satpam
- Anak mengetahui tugas satpam

PP. Penutup

SOP kepulangan

19. Menanyakan perasaan selama satu hari
20. Berdiskusi kegiatan satu hari
21. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II / / II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (Presiden)
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

QQ. Materi Dalam Kegiatan

- Membaca surah Al-kausar
- Memiliki sikap saling tolong menolong sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “PRESIDEN”**
- Berjalan lurus kedepan sambil memegang gambar presiden
- Menulis kata “presiden”
- Menulis jumlah gambar baju presiden
- Mencocok gambar topi presiden

RR. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan keuletan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

SS. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Alat pencocok
- Alat peraga bercerita

TT. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakina
- Membaca surah al-kausar
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

UU. Inti (60 menit)

36. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar presiden
37. Anak menanyakan
 - Tentang tugas presiden
38. Anak mengumpulkan informasi
 - Menulis kata “presiden”
 - Menulis jumlah gambar baju presiden
 - Mencocok gambar topi presiden
39. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang gambar presiden
 - Anak mengetahui tugas presiden
40. Anak mengomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menulis kata “presiden”
 - Kegiatan kelompok 2 : Menulis jumlah gambar baju presiden
 - Kegiatan kelompok 3 : Mencocok gambar topi presiden

Recalling :

- Menanyakan kembali tentangpresiden
- Anak menanyakan tugas presiden

VV. Penutup

SOP kepulangan

22. Menanyakan perasaan selama satu hari
23. Berdiskusi kegiatan satu hari
24. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II / / II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (Polwan)
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

WW. Materi Dalam Kegiatan

- Membaca hadist saling menyayangi
- Memiliki sikap saling tolong menolong sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “AKU SEORANG POLWAN”**
- Berjalan lurus kedepan sambil memegang gambar polwan
- Melengkapi kata “W” pada kata “P O L W A N”
- Menarik garis
- Mengurutkan gambar dari yang besar-kecil

XX. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan

- SOP sebelum dan sesudah makan

YY. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Gambar sapi
- Alat peraga bercerita

ZZ. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakina
- Membaca hadist saling menyayangi
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

AAA. Inti (60 menit)

41. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar polwan
42. Anak menanyakan
 - Tentang tugas polwan
43. Anak mengumpulkan informasi
 - Melengkapi kata “W” pada kata “P O L W A N”
 - Menarik garis
 - Mengurutkan gambar dari yang besar-kecil
44. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang gambar polwan
 - Anak mengetahui tugas polwan
45. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi kata “W” pada kata “P O L W A N”
- Kegiatan kelompok 2 : Menarik garis
- Kegiatan kelompok 3 : Mengurutkan gambar dari yang besar-kecil

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang polwan
- Anak menanyakan tugas seorang polwa

BBB. Penutup

SOP kepulangan

25. Menanyakan perasaan selama satu hari
26. Berdiskusi kegiatan satu hari
27. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II / / II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Keluarga Sakina/ Profesi Anggota Keluarga/ Macam-Macam Pekerjaan (Desainer)
Kelompok/Usia	: A / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

CCC. Materi Dalam Kegiatan

- Membaca surah annas
- Sabar menunggu giliran
- **Melakukan permainan imajinasi “AKU SEORANG DESAINER”**
- Berjalan lurus kedepan sambil memegang gambar baju
- Menulis kata” DESAINER”
- Menulis gambar baju
- Mewarnai gamabar baju

DDD. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan keuletan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

EEE. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Krayon
- Alat peraga bercerita

FFF. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang keluarga sakina
- Membaca surah annas
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

GGG. Inti (60 menit)

46. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar baju
47. Anak menanyakan
 - Tentang apa itu desainer
48. Anak mengumpulkan informasi
 - Menulis kata” DESAINER”
 - Menulis gambar baju
 - Mewarnai gambar baju
49. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang gambar baju
 - Anak mengetahui mengetahui tugas desainer
50. Anak mengomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menulis kata” DESAINER”
 - Kegiatan kelompok 2 : Menulis gambar baju
 - Kegiatan kelompok 3 : Menulis gambar baju

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang desainer
- Anak menanyakan warna tugas desainer

HHH. Penutup

SOP kepulangan

28. Menanyakan perasaan selama satu hari
29. Berdiskusi kegiatan satu hari
30. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II / / III
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang / Binatang Peliharaan / Harimau
Kelompok/Usia	: A / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

III. Materi Dalam Kegiatan

- Menyebutkan rukun islam
- Saling tolong menolong sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “ HARIMAU JAHAT”**
- Menirukan gerakan harimau berjalan
- Melengkapi huruf “I” pada kata “H A R I M A U” dengan mengangkat tongkat keatas
- Menulis menghitung dan menulis buaya
- Mewarnai gambar harimau

JJJ.Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

KKK. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Krayon
- Tongkat yang bertuliskan huruf

LLL. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang harimau
- Menyebutkan rukun islam
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

MMM. Inti (60 menit)

51. Anak mengamati

- Anak mengamati gambar harimau

52. Anak menanyakan

- Tentang harimau

53. Anak mengumpulkan informasi

- Melengkapi huruf “I” pada kata “H A R I M A U” dengan mengangkat tongkat keatas
- Menulis menghitung dan menulis buaya
- Mewarnai gambar harimau

54. Anak menalar

- Anak mengetahui tentang gambar harimau
- Anak mengetahui warna harimau
- Anak mengetahui makanan harimau

55. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi huruf “I” pada kata “H A R I M A U” dengan mengangkat tongkat keatas
- Kegiatan kelompok 2 : Menulis menghitung dan menulis buaya
- Kegiatan kelompok 3 : Mewarnai gambar harimau

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang harimau
- Anak menanyakan warna harimau
- Anak menanyakan makanan harimau

NNN. Penutup

SOP kepulangan

31. Menanyakan perasaan selama satu hari
32. Berdiskusi kegiatan satu hari
33. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : II / / III

Tema/Sub tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan / Macan

Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun

Hari/Tanggal :

KD : Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif
(2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik
(3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

OOO. Materi Dalam Kegiatan

- Menyebutkan rukun iman ada 6
- Sabar menunggu giliran
- **Melakukan permainan imajinasi “MACAN JAHAT”**
- Menirukan gerakan macan berjalan
- Melengkapi huruf “C” pada kata “M A C A N” dengan mengangkat tongkat keatas
- Mencari perbedaan pada gambar macan
- Mengurutkan gambar macan dari yang kecil-besar

PPP. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan kepolitan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

QQQ. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Gambar macan
- Tongkat yang bertuliskan huruf

RRR. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang harimau
- Menyebutkan rukun iman ada 6
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

SSS. Inti (60 menit)

56. Anak mengamati

- Anak mengamati gambar macan

57. Anak menanyakan

- Tentang macan

58. Anak mengumpulkan informasi

- Melengkapi huruf “C” pada kata “M A C A N” dengan mengangkat tongkat keatas
- Mencari perbedaan pada gambar macan
- Mengurutkan gambar macan dari yang kecil-besar

59. Anak menalar

- Anak mengetahui tentang gambar macan
- Anak mengetahui warna macan
- Anak mengetahui makanan macan

60. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi huruf “C” pada kata “M A C A N” dengan mengangkat tongkat keatas
- Kegiatan kelompok 2 : Mencari perbedaan pada gambar macan
Mengurutkan gambar macan dari yang kecil-besar
- Kegiatan kelompok 3 : Mengurutkan gambar macan dari yang kecil-besar

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang macan
- Anak menanyakan warna macan
- Anak menanyakan makanan macan

TTT. Penutup

SOP kepulangan

34. Menanyakan perasaan selama satu hari
35. Berdiskusi kegiatan satu hari
36. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II / / III
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang / Binatang Peliharaan / Beruang
Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
Hari/Tanggal	:
KD	: Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif (2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik (3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

UUU. Materi Dalam Kegiatan

- Menyebutkan rukun islam
- Tanya jawab tentang binatang beruang
- Memiliki perilaku dapat menyesuaikan diri
- **Melakukan permainan imajinasi “SI BERUANG”**
- Menirukan gerakan macan berjalan
- Melengkapi huruf “R” pada kata “B E R U A N G” dengan mengangkat tongkat keatas
- Menulis dan menjumlahkan gambar binatang beruang
- Mewarnai gambar beruang

VVV. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan kepatuhan
- SOP cuci tangan

- SOP sebelum dan sesudah makan

WWW. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Krayon
- Tongkat yang bertuliskan huruf

XXX. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang beruang
- Menyebutkan rukun islam
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

YYY. Inti (60 menit)

61. Anak mengamati
 - Anak mengamati gambar beruang
62. Anak menanyakan
 - Tentang beruang
63. Anak mengumpulkan informasi
 - Melengkapi huruf “R” pada kata “B E R U A N G” dengan mengangkat tongkat keatas
 - Menulis dan menjumlahkan gambar binatang beruang
 - Mewarnai gambar beruang
64. Anak menalar
 - Anak mengetahui tentang gambar beruang
 - Anak mengetahui warna beruang
 - Anak mengetahui makanan beruang
65. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi huruf “R” pada kata “B E R U A N G” dengan mengangkat tongkat keatas
- Kegiatan kelompok 2 : Menulis dan menjumlahkan gambar binatang beruang
- Kegiatan kelompok 3 : Mewarnai gambar beruang

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang beruang
- Anak menanyakan warna beruang
- Anak menanyakan makanan beruang

ZZZ. Penutup

SOP kepulangan

37. Menanyakan perasaan selama satu hari
38. Berdiskusi kegiatan satu hari
39. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : II / / III

Tema/Sub tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan / Buaya

Kelompok/Usia : A / 5- 6 Tahun

Hari/Tanggal :

KD : Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif
(2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik
(3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

AAAA. Materi Dalam Kegiatan

- Membaca surah annas
- Tanya jawab tentang binatang buaya
- Saling tolong menolong sesama teman
- **Melakukan permainan imajinasi “BUAYA JAHAT”**
- Menirukan gerakan macan berjalan
- Melengkapi huruf “A” pada kata “B U A Y A” dengan mengangkat tongkat keatas
- Menghitung jumlah gambar binatang buaya
- Melingkari gambar buaya

BBBB.Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedisiplinan dan keuletan
- SOP cuci tangan

- SOP sebelum dan sesudah makan

CCCC. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Tongkat yang bertuliskan huruf

DDDD. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang buaya
- Membaca surah annas
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

EEEE.Inti (60 menit)

66. Anak mengamati

- Anak mengamati gambar buaya

67. Anak menanyakan

- Tentang buaya

68. Anak mengumpulkan informasi

- Melengkapi huruf “A” pada kata “B U A Y A” dengan mengangkat tongkat keatas
- Menghitung jumlah gambar binatang buaya
- Melingkari gambar buaya

69. Anak menalar

- Anak mengetahui tentang gambar buaya
- Anak mengetahui bagian tubuh buaya
- Anak mengetahui makanan buaya

70. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi huruf “A” pada kata “B U A Y A” dengan mengangkat tongkat keatas
- Kegiatan kelompok 2 : Menghitung jumlah gambar binatang buaya
- Kegiatan kelompok 3 : Melingkari gambar buaya

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang buaya
- Anak menanyakan bagian tubuh buaya
- Anak menanyakan makanan buaya

FFFF. Penutup

SOP kepulangan

40. Menanyakan perasaan selama satu hari
41. Berdiskusi kegiatan satu hari
42. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : II / / III

Tema/Sub tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan / Hiu

Kelompok/Usia : A / 5-6 Tahun

Hari/Tanggal :

KD : Nam (1.1,1.2) Bahasa (3.11-4.11) Kognitif
(2.2,3.5-4.5)Sosem(2.6, 2.12) Fisik Motorik
(3.3-4.3) Seni (2.4,3.15-4.15)

GGGG. Materi Dalam Kegiatan

- Membaca surah Al-fatihah
- Tanya jawab tentang hiu
- Saling tolong menolong sesama tema
- **Melakukan permainan imajinasi “ HIU JAHAT”**
- Senam baby shake
- Melengkapi huruf “H” pada kata “H I U” dengan mengangkat tongkat keatas
- Menulis jumlah gambar hiu
- Melipat gambar hiu dari origami

HHHH. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

- Mengucapkan salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan

- SOP sebelum dan sesudah makan

III. Alat Dan Bahan

- Pencil
- Kertas
- Penghapus
- Tongkat yang bertuliskan huruf

JJJJ. Pembukaan (30 Menit)

- Bernyanyi
- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang hiu
- Membaca surah Al-fatiha
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

KKKK. Inti (60 menit)

71. Anak mengamati

- Anak mengamati gambar hiu

72. Anak menanyakan

- Tentang hiu

73. Anak mengumpulkan informasi

- Melengkapi huruf “H” pada kata “H I U” dengan mengangkat tongkat keatas
- Menulis jumlah gambar hiu
- Melipat gambar hiu dari origami

74. Anak menalar

- Anak mengetahui tentang gambar hiu
- Anak mengetahui bagian tubuh hiu
- Anak mengetahui makanan hiu

75. Anak mengomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : Melengkapi huruf “H” pada kata “H I U” dengan mengangkat tongkat keatas
- Kegiatan kelompok 2 : Menulis jumlah gambar hiu
- Kegiatan kelompok 3 : Melipat gambar hiu dari origami

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang hiu
- Anak menanyakan bagian tubuh hiu
- Anak menanyakan makanan hiu

LLLL.Penutup

SOP kepulangan

43. Menanyakan perasaan selama satu hari
44. Berdiskusi kegiatan satu hari
45. Berdoa setelah belajar

Medan, 2018

Diketahui, Kepala Sekolah

Tema Sejawat

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

Penulis

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Semester / Bulan/ Minggu : I/ / I

Tema : Keluarga Sakina

Sub Tema : Profesi Anggota

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1,1.2 3.11-4.11 2.2,3.5- 4.5 2.6, 2.12 3.3-4.3 2.4,3.15- 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam ketika masuk kedalam kelas. • Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “AKU SEORANG GURU” • Mengucapkan hadits menuntut ilmu • Saling tolong menolong sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “AKU ADALAH DOKTER” • Mengucapkan hadits kebersihan • Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran • Melakukan permainan imajinasi “SUPIR ANGGKOT” 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis kata “Papan tulis” • Menghitung pencil • Menggunting gambar penghapus • Melengkapi hurup “ D ” pada kata “D O K T E R” • Menghubungkan jumlah gambar dokter dengan lambang bilangan • Mewarnai gambar dokter • Menulis huruf “ B ” pada kata “M O B I L” • Menghitung gambar mobil dan menulis lambang bilangannya • Mecocok gambar mobil • Menulis kata “ P A D I ” • Mengisi angka yang kosong pada gambar pada • Melibat gambar topi petani dari origami

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan rukun iman ada 6 • Mencerminkan sikap saling sabar dan menyayangi • Melakukan permainan imajinasi “PETANI” • Menyebutkan rukun islam • Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “AKU PILOT” 	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi huruf “L” pada kata “P I L O T” • Menulis dan menghitung jumlah gambar pesawat • Kolase gambar sayap pesawat dengan potongan origami
--	---	---

Mengetahui Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

PAUD Bunda Hasanah

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

(Qaiyimah Hartini)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Semester / Bulan/ Minggu : I/ / II

Tema : Keluarga Sakina

Sub Tema : Profesi Anggota

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1,1.2 3.11-4.11 2.2,3.5- 4.5 2.6, 2.12 3.3-4.3 2.4,3.15- 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca surah Annas • Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “NELAYAN” • Membaca surah Al-fatihah • Mencerminkan sikap saling sayang sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “SATPAM” • Membaca surah Al-kausar • Memiliki sikap saling tolong menolong sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “PRESIDEN” • Membaca hadist saling menyayangi • Memiliki sikap saling tolong menolong sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “AKU SEORANG POLWAN” 	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi kata “S” pada kata “S A M P A N” • Menulis jumlah gambar sampan • Apus abur gambar ikan • Menulis kata “S A T P A M” • Menarik garis sesuai gambar dan kuruf • Mewarnai gambar topi satpam • Menulis kata “presiden” • Menulis jumlah gambar baju presiden • Mencocok gambar topi presiden • Melengkapi kata “W” pada kata “P O L W A N” • Menarik garis • Mengurutkan gambar dari yang besar-kecil

	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca surah annas • Sabar menunggu giliran • Melakukan permainan imajinasi “AKU SEORANG DESAINER” 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis kata” DESAINER” • Menulis gambar baju • Mewarnai gambar baju
--	--	--

Mengetahui Kepala Sekolah

Peneliti

PAUD Bunda Hasanah

(Syamdinar S.Pdi)

(Qaiyimah Hartini)

Teman Sejawat

(Ratna Sari S.Pdi)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Semester / Bulan/ Minggu : I/ / III

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Buas

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1,1.2 3.11-4.11 2.2,3.5-4.5 2.6, 2.12 3.3-4.3 2.4,3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca surah Al-fatiha • Tanya tawab tentang hiu • Saling tolong menolong sesama teman • Melakukan permainan imajinasi “ HARIMAU JAHAT” • Menyebutkan rukun iman ada 6 • Tanya tawab tentang binatang macan • Sabar menunggu giliran • Melakukan permainan imajinasi “MACAN JAHAT” • Menyebutkan rukun islam • Tanya tawab tentang binatang beruang • Memiliki perilaku dapat menyesuaikan diri • Melakukan permainan imajinasi “SI BERUANG” • Membaca surah annas • Tanya tawab tentang binatang buaya • Saling tolong menolong 	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi huruf “H” pada kata “H I U” dengan mengangkat tongkat keatas • Menulis jumlah gambar hiu • Melipat gambar hiu dari origami • Melengkapi huruf “C” pada kata “M A C A N” dengan mengangkat tongkat keatas • Mencari perbedaan pada gambar macan • Mengurutkan gambar macan dari yang kecil-besar • Melengkapi huruf “R” pada kata “B E R U A N G” dengan mengangkat tongkat keatas • Menulis dan menjumlahkan gambar binatang beruang • Mewarnai gambar beruang • Melengkapi huruf “A” pada kata “B U A Y A” dengan mengangkat tongkat keatas • Menghitung jumlah gambar binatang buaya • Melingkari gambar buaya • Melengkapi huruf “I” pada kata “H A R I M A U”

	<p>sesama teman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan imajinasi “BUAYA JAHAT” • Menyebutkan rukun islam • Tanya jawab tentang binatang hariamu <p>Saling tolong menolong sesama teman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan imajinasi “ HIU JAHAT” 	<p>dengan mengangkat tongkat keatas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis menghitung dan menulis buaya • Mewarnai gambar harimau
--	--	---

Mengetahui Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

PAUD Bunda Hasanah

(Syamdinar S.Pdi)

(Ratna Sari S.Pdi)

(Qaiyimah Hartini)

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2(APKG)

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN

KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS I

NAMA	:
NPM	:
TEMPAT MENGAJAR	:
KELOMPOK	:
TEMA	:
SUB TEMA	:
SIKLUS	:
WAKTU	:
HARI/TANGGAL	:

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

	Rata-rata butir A= <input type="text" value="5"/>				
B. Mengelola interaksi	1	2	3	4	
	5				
1. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B= <input type="text" value="4,75"/>				
C. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	
	5				
1. Menggunakan kelengkapan tematik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau bermain seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C= <input type="text" value="5"/>				
D. Melaksanakan penelitian	1	2	3	4	
	5				

1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D=				<input type="text" value="5"/>
E. Kesan umum kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	
	5				
1. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Keaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E=				<input type="text" value="5"/>

Nilai APKG 1

$$R = \frac{A+B+C+D+E}{5} = 4.9375$$

Oktober 2018

Penilai

(Ratna Sari, S. Pdi
Hartini)

Medan,

Peneliti

(Qayimah

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2(APKG)

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN

KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS II

NAMA	:
NPM	:
TEMPAT MENGAJAR	:
KELOMPOK	:
TEMA	:
SUB TEMA	:
SIKLUS	:
WAKTU	:
HARI/TANGGAL	:

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

	Rata-rata butir A=	<input type="text" value="5"/>			
G. Mengelola interaksi	1 5	2	3	4	
7. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10. Mengembangkan hubungan antar pribadi anak yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihan dan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B=	<input type="text" value="4,75"/>			
H. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1 5	2	3	4	
7. Menggunakan kelengkapan tematik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau bermain seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C=	<input type="text" value="5"/>			
I. Melaksanakan penelitian	1 5	2	3	4	

3. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D=				<input type="text" value="5"/>
J. Kesan umum kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
5. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Keaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E=				<input type="text" value="5"/>

Nilai APKG 1

$$R = \frac{A+B+C+D+E}{5} = 4.9375$$

Oktober 2018

Penilai

(Ratna Sari, S. Pdi
Hartini)

Medan,

Peneliti

(Qayimah

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU-2(APKG)

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN

KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS III

NAMA	:
NPM	:
TEMPAT MENGAJAR	:
KELOMPOK	:
TEMA	:
SUB TEMA	:
SIKLUS	:
WAKTU	:
HARI/TANGGAL	:

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

	Rata-rata butir A= <input type="text" value="5"/>				
L. Mengelola interaksi	1	2	3	4	
	5				
13. Menunjukkan perhatian serta sikap bersahabat, terbuka dan penuh pengertian kepada anak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15. Melakukan komunikasi secara efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16. Mengembangkan hubungan antar pribadi anakyang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17. Menghargai keragaman anak serta membantunya menyadari kelebihandan kekurangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir B= <input type="text" value="4,75"/>				
M. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	
	5				
13. Menggunakan kelengkapan tematik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14. Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16. Menggukan prinsip bermain sambil belajar atau bermain seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir C= <input type="text" value="5"/>				
N. Melaksanakan penelitian	1	2	3	4	
	5				

5. Melaksanakan penilaian pada awal dan selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir D=				<input type="text" value="5"/>
O. Kesan umum kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
9. Penguasaan substansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10. Peka terhadap kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Penampilan guru dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Keaktifan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Rata-rata butir E=				<input type="text" value="5"/>

Nilai APKG 1

$$R = \frac{A+B+C+D+E}{5} = 4.9375$$

Oktober 2018

Penilai

(Ratna Sari, S. Pdi
Hartini)

Medan,

Peneliti

(Qayimah



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

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

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

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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

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

Medan, 17 November 2017

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Qaiyimah Hartini
Npm : 1401240020
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Kredit Kumulatif :
Mengajukan Judul sebagai berikut :



No	Pilihan Judul	Fersetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai		Drs. Lisanudin M.Pd	
2	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Mahfudzat (Menghafal) di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai			
3	Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Metode Sosiodrama di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai			

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

Wassalam
Hormat Saya

Qaiyimah Hartini

Keterangan :

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :

1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lejur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

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

Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi
Dosen Pembimbing : Drs. Lisanuddin, M.Pd

Nama Mahasiswa : Qaiyimah Hartini
NPM : 1401240020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
8/5 2018	• RPPH & RPPM • subjek & objek (Nama Anak). • Daftar Isi		
10/8 2018	Ace Humira		

Diketahui/Disetujui
Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Medan, 10.8.2018

Pembimbing Proposal

Drs. Lisanuddin, M.Pd



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) BUNDA HASANAH

Izin : 420/3113.PNFI/2016

NPSN : 69927240

Alamat : Jl. Raya Medan Tenggara No. 4 Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai Medan

Nomor : /Paud B-H/2018
Lamp : -
Hal : **Penerimaan Riset (PTK)**
Kepada Yth : **Dekan Fakultas Agama Islam**
Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

Di Tempat

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini pengelola PAUD Bunda Hasanah dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Qayimah Hartini

Npm : 1401240020

Semester : VII

Fakultas : Fakultas Agama Islam

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul skripsi: Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Permaianan Imajinasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Bunda Hasanah Medan Denai

kami menerima mahasiswa yang namanya tersebut mengadakan riset (PTK) di PAUD Bunda Hasanah Medan Denai terhitung mulai tanggal 29 Januari – 23 Februari 2018, dalam rangka penyusunan Skripsi Mahasiswa guna memperoleh Gelar Sarjana SI di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara (FAI UMSU) Medan

Demikian surat penerimaan riset mahasiswa ini kami sampaikan

Medan, 29 Januari 2018

PAUD Bunda Hasanah

Syamdinar S.Pd