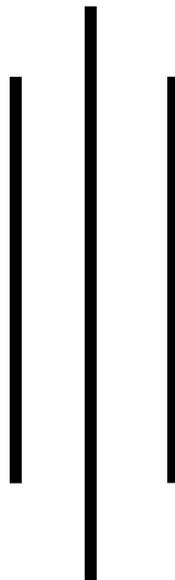


LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
KELOMPOK B
MELALUI KEGIATAN KREATIFITAS MEMBUAT BERBAGAI BENTUK
DI TK DARUL HIKMAH



Oleh
Sri hartini, S.Pd
Tahun 2020

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan fisik memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan anak. Baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung perkembangan fisik seorang anak akan menentukan ketrampilan anak dalam bergerak. Sementara secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi cara pandang anak terhadap dirinya sendiri dan cara pandang anak terhadap orang lain, perkembangan fisik berjalan seiring dengan perkembangan motorik.

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi antara mata, tangan dan otot-otot kecil pada jari-jari, pergelangan tangan, lengan yang digunakan untuk aktifitas seni seperti menggunting, melukis, dan mewarnai.

Taman kanak-kanak sebagai lembaga formal terendah juga harus mampu menciptakan anak-anak yang berkemampuan ketrampilan yang baik yang mempunyai jiwa seni yang baik pula. Akan tetapi juga tidak boleh mengesampingkan prinsip belajar di Taman Kanak-Kanak “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar” dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak juga tidak boleh mentargetkan pada suatu hasil tapi pada prosesnya. Jika prosesnya benar dan baik, secara otomatis hasilnya juga akan baik.

Covid-19 merupakan penyakit yang menular yang pertama kali ditemukan di kota Wuhan. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini juga sebenarnya bisa menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga dengan kematian.

Sebagai upaya pencegahan pandemi covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar dirumah, dan

dengan menetapkan metode pembelajaran secara daring dari perguruan tinggi hingga jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD)

Sehingga guru harus merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga materi didalam kurikulum yang sudah direncanakan akan tersampaikan kepada peserta didik.

Maka untuk meningkatkan penguasaan gerak motorik halus sesuai dengan kondisi pembelajaran luring, peneliti menggunakan kegiatan membuat berbagai kreatifitas dengan berbagai bentuk dengan bahan yang ada disekitar peserta didik dengan tepat

Dan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dituangkan dalam sebuah judul **“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN KREATIFITAS MEMBUAT BERBAGAI BENTUK DI TK DARUL HIKMAH”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kegiatan peningkatan kemmapuan motorik halus kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk di kelompok B melalui berbagai media pada TK Darul Hikmah Sidoharjo Sragen tahun ajaran 2020/2021 ditemukan berbagai masalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar yang kurang maksimal
- b. Motifasi anak yang kurang untuk mengerjakan kegiatan motorik halus dalam kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentu.
- c. Proses pembelajaran luring yang belum optimal

C. Analisis Masalah

Dengan melihat kondisi pembelajaran secara luring yang belum mendapatkan hasil yang maksimal tersebut, selain adanya motivasi siswa yang kurang, juga adanya faktor bahwa wawasan guru dalam memilih dan menerapkan media yang kurang tepat untuk digunakan dalam mengembangkan kreatifitas anak dalam membuat berbagai bentuk dengan media yang mudah didapat peserta didik.

Sehingga peneliti mencoba **“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN KREATIFITAS MEMBUAT BERBAGAI BENTUK DI TK DARUL HIKMAH”**. Media yang mudah didapat oleh peserta didik dilingkungannya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Apakah kegiatan membuat berbagai bentuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak Kelompok B di TK Darul Hikmah Sidoharjo Sragen tahun ajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pemecahan masalah yang ditemukan maka peneliti mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motorik halus dalam hal kreatifitas membuat berbagai bentuk di Kelompok B TK Darul Hikmah Sidoharjo Sragen
2. Untuk mengetahui keefektifan kegiatan pembelajaran luring dengan media yang dekat dengan peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pendidikan PAUD pada khususnya.
 - b. Penelitian ini dapat menambah wacana tentang kemampuan motorik halus melalui kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk.
 - c. Penelitian ini sebagai dasar dalam kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk untuk mengembangkan fisik motorik halus.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Anak

Melalui kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk diharapkan anak-anak senang dan tertarik serta tumbuh minatnya untuk melakukan kegiatan ini sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

b. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam memberikan kegiatan pembelajaran luring yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dalam meningkatkan motorik halus.

c. Bagi Orang Tua

Agar dapat membantu memberi wawasan kepada orang tua dalam memfasilitasi anak untuk menumbuhkan minat belajar dirumah dalam Program Belajar Di Rumah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Tindakan Kelas

a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. ^[1] PTK merupakan salah satu publikasi ilmiah dalam konteks pengembangan profesi guru secara berkelanjutan yang ditujukan untuk perbaikan dan peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran atau mutu pendidikan pada umumnya. PTK ini cocok dilakukan oleh guru karena prosesnya praktis.

b. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

1. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Masalah dalam PTK terkait dengan proses pembelajaran yang pada gilirannya menghasilkan perubahan pada perilaku guru, mitra peneliti dan siswa. Contoh permasalahan yang di-PTK-kan:

- a. metode mengajar, mungkin mengganti metode tradisional dengan metode penemuan;
- b. strategi belajar, menggunakan pendekatan integratif pada pembelajaran daripada satu gaya belajar mengajar;
- c. prosedur evaluasi, misalnya meningkatkan metode dalam penilaian kontinu/otentik;
- d. penanaman atau perubahan sikap dan nilai, mungkin mendorong timbulnya sikap yang lebih positif terhadap beberapa aspek kehidupan;

- e. pengembangan profesional guru misalnya meningkatkan keterampilan mengajar, mengembangkan metode mengajar yang baru, menambah kemampuan analisis, atau meningkatkan kesadaran diri;
- f. pengelolaan dan kontrol, pengenalan bertahap pada teknik modifikasi perilaku; dan
- g. administrasi, menambah efisiensi aspek tertentu dari administrasi sekolah (Cohen dan Manion, 1980: 181).

Kriteria dalam penentuan masalah:

- a. Masalah harus penting bagi orang yang mengusulkannya dan sekaligus signifikan dilihat dari segi pengembangan lembaga atau program;
- b. Masalahnya hendaknya dalam jangkauan penanganan. Jangan sampai memilih masalah yang memerlukan komitmen terlalu besar dari pihak para penelitinya dan waktunya terlalu lama;
- c. Pernyataan masalahnya harus mengungkapkan beberapa dimensi fundamental mengenai penyebab dan faktor, sehingga pemecahannya dapat dilakukan berdasarkan hal-hal fundamental ini daripada berdasarkan fenomena dangkal

2. Rumusan Masalah Penelitian

Inti suatu masalah adalah kesenjangan antara keadaan nyata dan keadaan yang diinginkan. Oleh karena itu rumusan masalah harus mengandung deskripsi tentang kenyataan yang ada dan keadaan yang diinginkan.

3. Analisis Masalah

Analisis masalah perlu dilakukan untuk mengetahui dimensi-dimensi masalah yang mungkin ada untuk mengidentifikasi aspek-aspek pentingnya dan untuk memberikan penekanan yang memadai.

Analisis masalah melibatkan beberapa jenis kegiatan, bergantung pada kesulitan yang ditunjukkan dalam pertanyaan masalahnya; analisis sebab dan akibat tentang kesulitan yang dihadapi, pemeriksaan asumsi yang dibuat kajian terhadap data penelitian yang tersedia, atau mengamankan data pendahuluan untuk mengklarifikasi persoalan atau untuk mengubah perspektif orang-orang yang terlibat dalam penelitian tentang masalahnya. Kegiatan-kegiatan ini dapat dilakukan melalui diskusi di antara para peserta penelitian dan fasilitatornya, juga kajian pustaka yang berhubungan.

4. Perumusan Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungan, melainkan hipotesis tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan.

Penjelasan Komponen Pokok Laporan Penelitian Tindakan Kelas

1. Abstrak

Menguraikan dengan ringkas unsur-unsur permasalahan, tujuan, prosedur dan hasil penelitian

2. Pendahuluan

Memuat unsur latar belakang masalah, data awal tentang permasalahan pentingnya masalah dipecahkan, identifikasi masalah, analisis dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta definisi istilah bila dianggap perlu.

3. Kajian Pustaka

Menguraikan teori terkait dan temuan penelitian yang relevan yang memberi arah ke pelaksanaan PTK dan usaha peneliti membangun argumen teoritik bahwa dengan tindakan tertentu dimungkinkan dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan dan pembelajaran, bukan

untuk membuktikan teori. Bab ini diakhiri dengan pertanyaan penelitian dan/atau hipotesis tindakan.

4. Pelaksanaan Penelitian

Mengandung unsur: deskripsi lokasi, waktu, mata pelajaran, karakteristik siswa di sekolah sebagai subjek penelitian. Kejelasan tiap siklus: rancangan, pelaksanaan, cara pemantauan beserta jenis instrumen, usaha validasi hipotesis dan cara refleksi. Tindakan yang dilakukan bersifat rasional dan *feasible* serta *collaborative*.

5. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menyajikan uraian masing-masing siklus dengan data lengkap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan pengamatan dan refleksi yang berisi penjelasan tentang aspek keberhasilan dan kelemahan yang terjadi. Perlu ditambahkan hal yang mendasar yaitu hasil perubahan (kemajuan) pada diri siswa, lingkungan, guru sendiri, motivasi dan aktivitas belajar, situasi kelas, hasil belajar. Kemukakan grafik dan tabel secara optimal, hasil analisis data yang menunjukkan perubahan yang terjadi disertai pembahasan secara sistematis dan jelas.

6. Kesimpulan dan Sara

Menyajikan simpulan hasil penelitian (potret kemajuan) sesuai dengan tujuan penelitian. Berikan saran tindak lanjut berdasarkan pembahasan hasil penelitian.

7. Daftar Pustaka

Memuat semua sumber pustaka yang digunakan dalam penelitian secara alfabetis.

8. Lampiran-Lampiran

Memuat instrumen penelitian, personalia tenaga peneliti, riwayat hidup masing-masing peneliti, data penelitian, dan bukti lain pelaksanaan penelitian.

B. Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Sumantri (2005:143), menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Hal yang sama dikemukakan oleh Yudha dan Rudyanto (2005:118), menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Demikianpula menurut Bambang Sujiono (2008:12.5) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakkan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya.

b. Perkembangan Motorik Halus Anak

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain puzzle, menyusun

balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulai yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha dilakukan si kecil

Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu sendiri, dan sebagainya.

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi.

Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas, menganyam kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental (Sujiono, metode perkembangan fisik).

c. Kegunaan Motorik Halus

Kegunaan/Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermainnya. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir dan sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur pengembangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik berkembang dengan kematangan syaraf dengan otot. Dalam standar kompetensi kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di TK adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Memperkenalkan dan melatih gerakan motorik halus anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dengan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Menggunakan motorik halus adalah dengan cara menggerakkan otot-otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak, yang bisa mencakup beberapa fungsi yaitu melalui keterampilan motorik halus anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang dan anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolahnya.

Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti

keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu, dan sebagainya. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas mengnyam kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental.

Kegunaan motorik halus :

1. Mengembangkan kemandirian, contohnya memakai baju sendiri, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, dll.
2. Sosialisasi, contohnya ketika anak menggambar bersama teman-temannya.
3. Mengembangkan konsep diri, contohnya anak telah mandiri dalam melakukan aktivitas tertentu.
4. Kebanggaan diri, anak yang mandiri akan merasa bangga terhadap kemandirian yang dilakukannya.
5. Berguna bagi keterampilan dalam aktivitas sekolah misalnya memegang pensil atau pulpen

d. Faktor – Faktor Motorik Anak

Faktor – faktor yang membantu meningkatkan motorik anak yang dapat dilakukan oleh guru atau orang tua :

1. Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya.

2. Setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai suatu keterampilan.
3. Aktivitas fisik anak yang bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan anggota tubuh.
4. Aktivitas fisik anak dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangannya.

e. Kreatifitas membuat berbagai bentuk

1. Kegiatan membuat boneka

Menyenangkan sekali kalau mainan yang kita mainkan atau anak-anak gunakan adalah buatan mereka sendiri, atau paling tidak mereka punya kesempatan untuk terlibat dalam membuatnya. Kerajinan tangan sederhana untuk membuat mainan adalah alternatifnya. Bahan-bahannya tidak harus mahal. Justru, mainan yang dibuat dengan barang-barang sampah atau bekas akan mengajarkan kepada mereka bahwa tidak semua limbah dan sampah itu tidak bermanfaat. Sedikit demi sedikit mereka juga dapat diajarkan untuk mencintai lingkungan karena ikut melakukan daur ulang (recycling).

Boneka domba dari botol susu kemasan ini sangat mudah untuk dibuat, alat dan bahan yang mudah didapat disekitar lingkungan kita.



Nah...lucu ya bonekanya. Boneka ini bisa digunakan untuk pembelajaran anak dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan anak. Boneka ini juga bisa digunakan sebagai alat untuk bercerita dan melatih kemampuan berbahasa anak. Anak juga dapat ajarkan untuk menghitung anggota tubuh boneka yang akan melatih kemampuan kognitif. Selain itu boneka domba ini bisa digunakan untuk menanamkan nilai luhur kepada anak-anak.

Alat dan Bahan

Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan:

- a. Botol susu bekas
- b. Lem fox
- c. Gunting
- d. Kater
- e. Kapas
- f. Cotton Bud
- g. Kertas warna hitam dan putih untuk kepala (bisa menggunakan kardus)



Cara pembuatan

Sekarang, jika bahan-bahan dan alatnya sudah disiapkan, marilah kita lanjutkan dengan cara membuat domba dari kardus botol bekas susu kemasan ini:

- a. Buang pembungkus dalam botol susu kemasan
 - b. Kapas dibulat-bulat
 - c. Setelah itu botol susu dilubangi kecil 4 bagian untuk dijadikan kaki masukkan cotton bud
 - d. Botol susu dikasih lem sampai rata.
 - e. Tempel satu persatu kapas sampai badan semua tertutup
 - f. Tempel kepala, buat mata dan mulut
 - g. Jadi deh boneka dombanya
 - h. Selamat mencoba
2. Menempel geometri membentuk ikan

Dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Melalui bermain anak-anak mengeksplorasi semua aspek perkembangan yang ada padanya. Melalui bentuk geometri anak akan banyak belajar darinya, baik belajar bentuk misalnya lingkaran, segitiga, kotak, persegi panjang maupun bentuk lainnya maupun belajar warna dari berbagai kertas warna-warni.

Lingkaran dan segitiga dapat kita buat berbagai bentuk misalnya membuat ikan.

Alat dan bahan:

- a. Kertas warna-warni
- b. Gunting
- c. Lem



Kreasi Kertas membentuk ikan

3. Membuat topi ayam

Alat dan Bahan :

- Kertas karton
- Kertas asturo warna kuning, merah
- Lem
- Krayon



Langkah-langkah Pembuatan



Mewarnai sayap ayam



Menempel cengger ayam



Menempel mulut dan mata



Menempel sayap kanan dan kiri



Mensteples sesuaikan dengan kepala siswa



Topi Ayam

C. PENGERTIAN BELAJAR

Definisi belajar menurut para ahli

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Berikut ini adalah pengertian dan definisi belajar menurut beberapa ahli :

NASUTION

Belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan

ERNEST H. HILGARD

Belajar adalah dapat melakukan sesuatu yang dilakukan sebelum ia belajar atau bila kelakuannya berubah sehingga lain caranya menghadapi sesuatu situasi daripada sebelum itu

NOTOATMODJO

Belajar adalah usaha untuk menguasai segala sesuatu yang berguna untuk hidup

AHMADI A.

Belajar adalah proses perubahan dalam diri manusia

OEMAR H.

Belajar adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara berperilaku yang baru berkat pengalaman dan latihan

CRONBACH

Belajar sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu menggunakan panca indranya

WINKEL

Belajar adalah suatu aktivitas mental / psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan - perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap-sikap

NOEHI NASUTION

Belajar adalah suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya perilaku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara karena suatu hal

SNELBECKER

Belajar adalah harus mencakup tingkah laku dari tingkat yang paling sederhana sampai yang kompleks dimana proses perubahan tersebut harus bisa dikontrol sendiri atau dikontrol oleh faktor-faktor eksternal

WHITERINGTON

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian sebagaimana dimanifestasikan dalam perubahan penguasaan pola-pola respon tingkah laku yang baru nyata dalam perubahan ketrampilan, kebiasaan, kesanggupan, dan sikap.

Gagne

Belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah.

Moh. Surya (1981:32)

Suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam [interaksinya](#) dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang.

Anni (2004:4)

Proses paling penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan.

M. Sobry Sutikno

Suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Slameto (2003:2)

Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Skinner (*Belajar dan pembelajaran*)

Hubungan antara stimulus dan respons yang tercipta melalui proses tingkah laku.

Trianto (2010:16)

Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar.

Ngalim Purwanto (1992 : 84)

Setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman

D. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Briggs adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pelajar supaya proses belajar terjadi. Media menurut AECT adalah segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi. dalam lingkup pendidikan media adalah salah satu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat dan di dengar, di baca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan pendidikan.1 Dalam UU No.10 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.2 Dari paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu benda atau sarana yang dapat digunakan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran yang dapat 1 Gde Putu arya Okta,

Media dan Multimedia pembelajaran, dilihat, di dengar, maupun di baca oleh pendidik maupun peserta didik agar tercapai tujuan dari pembelajaran yang diantaranya adalah terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Sudirman dilihat dari jenisnya dibagi kedalam :

- a. . Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder
- b. Media Visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam ataupun gambar bergerak.
- c. Media Audio Visual, yaitu media yang mempunyai unsure suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi jenis media yang pertama dan kedua.

Selain Sudirman, Gegne mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa kelompok yaitu (1). Benda untuk di demonstrasikan, (2) Komunikasi lisan, (3) Media cetak, (4) Gambar diam, (5) Gambar gerak, (6) Film bersuara, (8) Mesin belajar. 3Usep Kustiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar diam yang hanya melibatkan visual (penglihatan) saja tanpa terdapat suara.4 c. Fungsi media pembelajaran Secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut : 1. Fungsi Umum Media sebagai pembawa pesan (Materi) dari sumber pesan (Guru) ke penerima pesan (Murid) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. 2. Fungsi Khusus 1. Untuk menarik perhatian murid 2. Untuk memperjelas menyampaikan pesan 3. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya 4. Untuk menghindari terjadinya verbalismedan salah tafsir 5. Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

Menurut Gegne fungsi dari media pembelajaran adalah : (1) pelontar stimulus belajar, (2) penarik minat belajar,(3) contoh perilaku belajar, (4) member kondisi

eksternal, (5) menuntun cara berfikir, (6) memasukkan alih ilmu, (7) menilai prestasi dan (8) pemberi umpan balik.⁶ Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk menarik minat belajar peserta didik dan juga sebagai sarana untuk mentransfer ilmu dari pemberi materi ke penerima materi.

3. Media Gambar

Gambar adalah bahasa bentuk/rupa yang melukiskan objek tertentu yang dapat di mengerti dan dinikmati secara visual. Gambar yang dijadikan untuk media pembelajaran disebut gambar ilustrasi, baik yang dihasilkan dengan tangan maupun dengan teknik komputer.

Media gambar adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar sehingga menimbulkan daya tarik tersendiri untuk peserta didik dan dapat membantu menstimulasi daya penglihatan anak terhadap objek. Menurut Dhieni media gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah agar masalah tersebut mudah dipahami oleh anak misal gambar dibuat secara rinci dengan di bawah gambar diberi tulisan.⁸ Selain itu media gambar merupakan suatu sarana pengajaran yang berbentuk gambar yang mengandung makna situasi, keadaan, peristiwa dan benda. Selain itu, media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar.⁹ Media gambar berfungsi sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi psikologis dan fungsi sosio-kultural. Menyimak hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar memegang peranan penting dalam proses belajar. Agar dapat berfungsi dengan baik media gambar harus diterapkan dengan cara menunjukkan gambar dan peserta didik diajak memaparkan isi kejadian pada gambar.

Kelebihan media gambar, yaitu :

- a. Dibandingkan dengan grafis media ini lebih konkrit
- b. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya
- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah

Dimana ada kelebihan pastinya ada kelemahan dari setiap media pembelajaran, begitu pula dengan media gambar yang memiliki kekurangan sebagai berikut :

- a. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar
- b. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan persepsi

E. PEMBELAJARAN LURING

Pemerintah Indonesia baru mengonfirmasi kasus pertama Covid-19 pada 2 Maret 2020. Sejak saat itu, banyak kebijakan dan strategi dibuat dalam rangka mencegah transmisi dan kematian signifikan akibat penyakit ini. Namun, segala kebijakan dan strategi yang dilakukan pemerintah kita tak luput dari aneka respons dan persepsi yang diberikan masyarakat. Masa darurat Covid-19 yang mengharuskan semua guru dan siswa belajar dari rumah, nyatanya tak sekedar mengubah lokasi dan metode belajar. Penyebaran pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) mengakibatkan banyak peserta didik harus melaksanakan kegiatan belajar di rumah, baik melalui sarana dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring). Namun, tidak semua peserta didik maupun pendidik memiliki kemampuan untuk mengakses platform pembelajaran daring secara optimal.

Ditengah ketetapan yang tak terduga ini, tentu ada hal-hal yang belum siap. Baik dari segi fasilitas atau pelajar yang terlibat. “Program Belajar dari Rumah merupakan bentuk upaya Kemendikbud membantu terselenggaranya pendidikan bagi semua kalangan masyarakat di masa darurat Covid-19, khususnya membantu masyarakat yang memiliki keterbatasan pada akses internet, baik karena tantangan ekonomi maupun letak geografis,” disampaikan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, dalam telekonferensi Peluncuran Program Belajar dari Rumah di Jakarta, pada Kamis (9/4/2020). Kini digantikan dengan kegiatan pembelajaran melalui media elektronik (e-learning) baik secara sinkron ataupun secara nir-sinkron. E-learning nir-sinkron dapat dilakukan secara dalam

jaringan (daring) maupun secara luar jaringan (luring), sehingga dapat memutuskan penyebaran covid-19 dengan mematuhi protocol kesehatan dan selalu menjaga system pertahanan tubuh,.

Ada satu hal lain yang kini menjadi lebih penting dari sebelumnya, dan seharusnya menjadi sama pentingnya dengan kebersihan tangan. Sesuatu yang jarang dikemukakan dalam debat publik atau dalam katalog rekomendasi pemerintah, yaitu sistem kekebalan atau pertahanan tubuh yang berfungsi dengan baik. Pada dasarnya, tubuh manusia memiliki sistem imun untuk melawan virus dan bakteri penyebab penyakit.

Pembelajaran luring memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan, diantaranya:

Kelebihan :

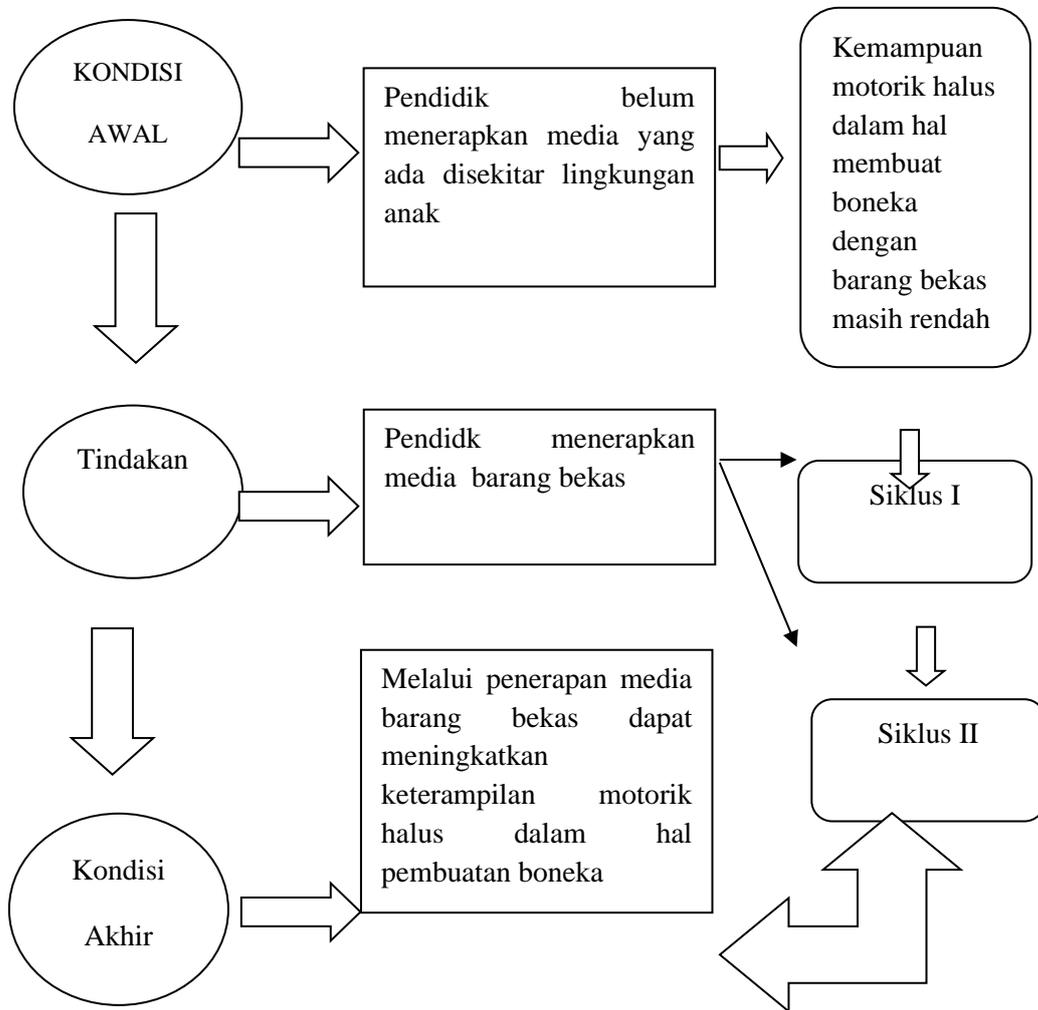
- a. Tanpa harus membebani orang tua untuk menyediakan HP Android atau Leptop
- b. Tanpa harus mengeluarkan biaya membeli paket data
- c. Guru masih dapat bersilatuhrahmi jika tidak memakai jasa kurir

Kekurangan:

- a. Menyusun panduan materi dan memperbanyak atau menggandakan materi agar kebutuhan siswa semua terpenuhi
- b. Menguras waktu, tenaga dan biaya karena harus mendatangi rumah siswa masing-masing atau menyewa jasa kurir
- c. Bahan ajar yang akan dipelajari siswa terbatas.
- d. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa secara tatap muka

F. KERANGKA BERPIKIR

Membuat kreatifitas berbagai bentuk dari barang yang mudah didapat oleh peserta didik yang pada sesi ini membuat topi ayam adalah suatu kegiatan keterampilan untuk melatih kreatifitas anak dalam membuat sesuatu dengan memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan anak. Pembelajaran membuat kreatifitas membuat topi berbentuk ayam dari barang yang mudah didapat oleh peserta didik pada umumnya sudah berjalan dengan baik. Namun, berdasarkan hasil pengamatan pada saat pembelajaran luring , membuat topi ayam dari kertas pada kelompok B TK Darul Hikmah Sidoharjo , anak cenderung belum antusias dan kurang adanya inisiatif sendiri dari anak. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreasi baru yang dapat merangsang daya imajinasi, kreativitas, dan inisiatif anak. Hal inilah yang mendorong untuk dilakukannya penelitian berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk di kelompok B TK Darul Hikmah Tahun Pelajaran 2020/2021. Pelaksanaan metode ini dilakukan melalui 2 siklus yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Skema Kerangka Berfik

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas atau PTK Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dengan kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk di kelompok B Taman Kanak – Kanak Darul Hikmah Sidoharjo.

B. Subjek Penelitian

Rencana penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Darul Hikmah pada tahun pelajaran 2020/2021 yang terdiri dari 5 siswa.

C. Setting Penelitian (Tempat Dan Waktu)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelompok B Taman Kanak – Kanak Darul Hikmah Sidoharjo. Waktu pelaksanaan semester I tahun pelajaran 2020/2021 secara luring.

D. Faktor Yang Diteliti.

Faktor yang diteliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yang diteliti adalah :

1. Anak didik, yaitu kreativitas dan partisipasi anak dalam proses pembelajaran daring melalui whatsapp group
2. Guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan membuat boneka dengan barang bekas melalui vidio pebelajaran yang kreatif , inovatif dan menyenangkan bagi anak
3. Orang tua yang mendampingi putra putri untuk belajar dari rumah

E. Rencana dan Pelaksanaan Tindakan.

Rencana dan Pelaksanaan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan yaitu :

1. Persiapan Tindakan

Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar anak melalui keterampilan membuat berbagai bentuk dengan memanfaatkan barang bekas yang ada disekitar rumah anak melalui pembelajaran luring. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan dua siklus, tiap – tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan partisipasi dan kompetensi yang dicapai, berdasarkan perencanaan yang telah didesain sebelumnya. Untuk mengetahui kompetensi dan hasil dari metode tersebut dilakukan prosedur penilaian serta kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan guru selanjutnya didiskusikan dengan guru lain yang mengamati terhadap kegiatan yang dilaksanakan untuk didiskusikan hasilnya dengan tujuan sebagai perbaikan. Sedangkan untuk mengetahui partisipasi anak dalam pembelajaran luring dilakukan pengamatan keterlibatan anak melalui observasi kegiatan.

a. Perencanaan Tindakan.

Penelitian dilakukan secara luring Kelompok B yang berjumlah 5 anak. Tema yang diambil dalam penerapan pembelajaran yaitu meningkatkan perkembangan motorik halus anak dengan kegiatan kreatifitas membuat berbagai bentuk menggunakan barang yang mudah didapat peserta didik . Rencana tindakan tersebut meliputi hal – hal sebagai berikut :

1. Pembuatan lembar instrument penelitian.
2. Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)
3. Mempersiapkan media pembelajaran.
4. Mempersiapkan materi pembelajaran daring yang akan dibagikan melalui whatsapp group maupun melalui link .

5. Membuat evaluasi setiap tahap hasil penelitian, agar dapat mengetahui hasil dari penelitian tindakan kelas.

b. Pelaksanaan Tindakan.

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di daring kelompok B TK Darul Hikmah dengan melibatkan anak didik secara luring untuk melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan dibahas

c. Pengamatan

Dalam tahap ini dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi diawali dengan memeriksa catatan yang diperoleh dari pengamatan penelitian, sehingga dapat mengetahui apakah metode keterampilan kreatifitas membuat berbagai bentuk dapat membantu mengembangkan motorik halus anak. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat mengetahui titik kelemahan maupun kelebihan sehingga dapat menentukan upaya perbaikan pada setiap siklus berikutnya. Proses ini akan berlangsung dua siklus, sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

2. Tahapan Siklus

Adapun tahapan siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Siklus Satu Tahapan Perencanaan pada siklus satu diawali dengan melakukan langkah – langkah pembelajaran dengan membuat Video pembelajaran sesuai dengan rencana RPPH yang dipersiapkan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus satu dilaksanakan dua kali pertemuan dalam satu minggu. Tahapan Pelaksanaan dalam siklus satu dilaksanakan proses pembelajaran luring dengan kegiatan membuat boneka domba dari barang bekas.. Tahapan observasi pada siklus satu dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Tahapan Refleksi pada siklus satu merupakan kegiatan untuk mengemukakan apa yang sudah dilakukan. Kegiatan mengevaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dalam

perencanaan siklus selanjutnya. Pada siklus satu anak masih belum menyelesaikan kegiatan latihan yang dicontohkan guru melalui demonstrasi.

b. Siklus Dua

Tahapan Perencanaan pada siklus dua diawali dengan melakukan langkah – langkah pembelajaran dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang dipersiapkan sebelum pembelajaran.. Pada siklus dua dilaksanakan tiga kali pertemuan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dan menyiapkan sarana pendukung. Tahapan Pelaksanaan pada siklus dua dilaksanakan proses belajar mengajar dengan aspek kegiatan membuat kreatifitas geometri membentuk ikan. Guru mendemonstrasikan pembelajaran kepada anak yang akan dibantu orang tua dalam pembelajarannya. Dalam pelaksanaan peneliti dibantu satu orang guru dan satu orang kepala sekolah. Tahapan Observasi pada siklus dua dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi, Tanya jawab kepada anak tentang keterampilan kreatifitas geometri membentuk ikan dengan memanfaatkan kertas warna-warni. Tahapan Refleksi pada siklus dua merupakan kegiatan mengevaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan. Perhatian anak tercurah pada kegiatan main keterampilan kreatifitas geometri membentuk ikan dengan kertas warna-warni , anak dapat mengikuti dan bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Siklus Tiga

Siklus III merupakan pendalaman materi yang telah diberikan pada tindakan siklus I dan II. Dalam pelaksanaannya siklus III Difokuskan pada aspek ekspresi anak pada kesesuaian kegiatan membuat topi berbentuk ayam dengan memanfaatkan kertas yang ada disekitar peserta didik. Tindakan siklus III merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran pada tindakan I dan II. Tindakan siklus I dilaksanakan pada 2 kali pertemuan, tindakan siklus II dilaksanakan 5 kali pertemuan dan tindakan siklus III dilaksanakan 2 kali pertemuan. Untuk mengetahui berhasil tidaknya dalam suatu proses belajar mengajar dilakukan tes praktek. Tes praktek dilakukan dengan tujuan untuk

mengetahui kemampuan anak dalam hal menguasai cara membuat boneka dengan memanfaatkan barang bekas. Tes praktek dilakukan dengan cara video call dengan 4-5 anak per 1 sesi. Dengan jumlah siswa 20 anak maka akan berjalan 4-5 sesi. Untuk melihat berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran diadakan evaluasi akhir dan pencatatan selama proses kegiatan berlangsung.

F. Instrumen Penelitian.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hal - hal sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Adalah perangkat pembelajaran sebagai pedoman guru dalam mengajar yang memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, alat peraga dan penilaian.

2. Lembar Observasi Anak.

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan motorik halus anak dalam menggunakan metode keterampilan membuat boneka dengan memanfaatkan barang bekas.

3. Lembar Observasi Guru.

Lembar observasi ini disusun untuk memantau perkembangan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penguasaan terhadap metode keterampilan menganyam serta penguasaan guru dalam penerapan metode tersebut.

4. Pedoman Evaluasi Guru.

Pedoman evaluasi guru disusun dan digunakan oleh guru untuk mengevaluasi anak guna mengetahui hasil dari metode yang dilaksanakan oleh guru, agar dapat mengetahui perkembangan motorik halus anak selanjutnya.

5. Jurnal guru.

Jurnal guru digunakan untuk mengevaluasi keterampilan membuat boneka dengan memanfaatkan barang bekas yang dilakukan oleh guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung agar dapat diketahui hasil dalam kegiatan tersebut.

G. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dan diperoleh berupa :

1. Observasi yaitu pengamatan yang bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau pembuktian terhadap informasi / keterangan yang diperoleh sebelumnya.
2. Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subyek yang diteliti melalui video call dengan anak.
3. Dokumentasi yaitu berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumen primer maupun skunder yang menunjang proses pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data disusun berdasarkan buku penelitian tindakan kelas yang disusun oleh Zainal Aqib 2009/115 yaitu data yang diperoleh melalui observasi persiklus selama 2 kali pertemuan analisis dalam menentukan kelebihan atau kelemahan tindakan. Melalui kegiatan refleksi, setiap indikator dicermati sehingga diperoleh kesimpulan untuk program perbaikan pada siklus berikutnya.

Data yang diperoleh melalui lembar kegiatan atau lembar evaluasi yang merupakan hasil komunikasi guru dan anak setiap pertemuan pembelajaran dalam setiap siklus lalu dipersentasikan berapa siswa yang dapat aktif dan merespon dalam kegiatan membuat boneka dengan memanfaatkan barang bekas sehingga perkembangan motorik halus anak dapat tercapai selama kurang lebih 30 menit dengan bimbingan orang tua

dirumah dengan melihat video pembelajaran yang sudah dibuat guru dan juga melalui video call.

Data ini untuk mengetahui perkembangan anak secara umum. Sebaliknya untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan anak setiap individu, penelitian membuat catatan khusus pencapaian anak setiap siklus, hal ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Adapun pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan motorik halus anak dengan metode keterampilan menganyam dilakukan berhasil jika pembelajaran itu minimal mencapai 70% - 80% yang berarti (berkembang sesuai harapan) dari sejumlah anak yang ada dikelas yang dirumuskan dalam tiap keberhasilan pembelajaran dengan pedoman penilaian hasil kemampuan anak dalam partisipan yang disampaikan oleh guru.

Nilai Rata – rata jumlah anak = Jumlah Nilai Anak X 100%

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Pelaksanaan Siklus 1

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Oktober 2020 pukul 08-10.00. Jumlah peserta didik yang mengikuti pertemuan I siklus I yaitu sebanyak 5 peserta didik, dengan 3 anak perempuan dan 2 anak laki-laki dengan metode pembelajaran daring melalui Zoom. Ditahap perencanaan tindakan dipertemuan I siklus I yaitu:

- a. Mempersiapkan pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian baik berupa silabus, dan sumber belajar yang akan digunakan.
- b. Melakukan diskusi terkait dengan langkah-langkah model pembelajaran daring untuk menyusun RPP terkait dengan tema Binatang sub tema binatang berkaki 4 dan sub-sub tema domba.
- c. Menyiapkan RPP siklus I pertemuan 1
- d. Lembar kerja peserta didik, lembar observasi aktifitas peserta didik
- e. Menyiapkan media yang akan digunakan guru dan peserta didik
- f. Menyiapkan orang tua dan peserta didik serta kuota internet yang memadai.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Oktober 2020 pukul 08-10.00. Jumlah peserta didik yang mengikuti pertemuan I siklus I yaitu sebanyak 5 peserta didik, dengan 3 anak perempuan dan 2 anak laki-laki dengan metode pembelajaran daring melalui Zoom. Tahap pelaksanaan yang guru lakukan pada tahap pelaksanaan tindakan dipertemuan I siklus I diantaranya:

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan diawali dengan guru membuka pelajaran. Guru memberi salam dan berdoa, kemudian peserta didik menjawab salam melalui tatap muka daring. Setelah itu guru mengabsen kehadiran siswa melalui nyanyian dan melakukan muroja'ah hafalan. Setelah itu melalui daring guru bersama peserta didik melakukan kegiatan fisik motorik kasar melompat bervariasi.

Guru dan peserta didik melalui video yang sudah di share screen melalui zoom. Peserta didik melihat video pembelajaran domba kemudian guru berusaha untuk memancing pengetahuan peserta didik tentang domba, ciri-ciri serta manfaatnya. Peserta didik menjawab setiap pertanyaan yang guru sampaikan. Serta guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan peserta didik lakukan.



Gambar 1. Berdoa sebelum kegiatan



Gambar 2. Apersepsi



Gambar 3. Fisik motorik kasar

Gambar 3. Merupakan tahap lanjutan dari kegiatan pendahuluan

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tahap pengerjaan setiap kegiatan. Kegiatan 1 guru menjelaskan cara menghitung gambar domba kemudian menempel angka sesuai dengan jumlah gambarnya.

Guru : “Anakku semua, untuk kegiatan kita yang pertama menghitung gambar domba. Coba kita lihat gambar domba ini. Setelah itu kita hitung gambarnya...”

Anak: “1..2..3..4..5..6..7..ya betul ada 7”.

Guru: “Kita ambil angka 7 lalu kita tempelkan dengan lem. Bisa...?”

Anak: “Bisa ustadzah”..

Guru: “Hebat semuanya”.



Gambar 4. Menghitung gambar domba

Untuk kegiatan yang kedua guru menjelaskan setiap tahap pembuatan boneka domba, kemudian anak mengikuti setiap petunjuk gurunya.

Guru: “Anakku semua untuk kegiatan kita yang kedua adalah membuat boneka domba”. Sudah siap...?”

Anak : “Siap ustadzah”

Guru : “yang pertama kita ambil cotton bud, kemudian kita masukkan pada lubang yang sudah kita siapkan. Sudah...?”

Anak : “Sudah ustadzah”

Guru: “Setelah itu, kita kasih lem pada seluruh bagian botol,kemudian kasih kapas satu persatu sampai selesai.”

Anak: “Ustadzah aku sudah selesai”. Salah satu anak sudah selesai memberi kapas

Guru: “Hebat mas Naufal”

Guru: “Setelah itu kita tempelkan kepala dan telinganya”. “Bagaimana bisa semuanya”

Anak : “Bisa Ustadzah”

Peserta didik dan guru menampilkan boneka yang telah selesai di buatnya



Gambar 5. Membuat boneka domba

Gambar 5. Merupakan tahap lanjutan dari kegiatan inti

Untuk kegiatan yang selanjutnya, guru menjelaskan kegiatan mewarnai gambar domba dengan rapi.

Guru: “Anakku semua untuk kegiatan kita yang selanjutnya adalah mewarnai gambar domba”. Sudah siap...?”

Anak : “Siap ustadzah”

Guru : “ayo warna domba tadi apa ya?”

Anak : “Putihh ustadzah”

Guru: “ya betul, untuk kali ini anak-anak boleh mewarnai gambar domba sesuai dengan kesukaan anak-anak. Boleh menggunakan warna apa saja.”

Anak: “Ustadzah aku pakai warna merah”.

Guru: “Boleh”

Anak: “aku mau warna orange ust..”

Guru : “ Boleh juga”.

Guru: “ bagaimana anak-anak sudah selesai gambar dombanya”

Anak: “Sudah Ust”

Guru: “Bagus semuanya. Setelah itu kita warnai rumputnya”

Anak: “Sudah ust”

Guru: “Setelah itu boleh di kasih awan dan matahari”

Beberapa anak merasa sudah lelah dengan kegiatan mewarnai. Sehingga tidak mau lagi untuk menyelesaikannya.

Anak: "ust aku sudah capek"

Guru: "Ya sudah mba...istirahat dulu ya sambil emnunggu temannya"

Guru dan peserta didik selesai untuk kegiatan mewarnai.



Gambar 6. Mewarnai gambar domba

Gambar 6. Merupakan tahap lanjutan dari kegiatan inti

Guru berusaha untuk menggali pengetahuan anak tentang domba dan berusaha untuk membuat anak mau menceritakannya. Ada beberapa anak yang mau menceritakannya



Gambar 7. Bercerita ciri-ciri dan manfaat domba

Gambar 7. Merupakan tahap lanjutan dari kegiatan inti

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak-anak yang telah mengerjakan kegiatan dengan baik. Serta guru menyampaikan perasaan apa

yang peserta didik rasakan. Apakah senang atau sebaliknya. Di kegiatan ini anak-anak merasa senang terutama pada kegiatan membuat boneka domba..

Guru menyampaikn pesan kepada peserta didik untuk kegiatan yang telah dilakukan untuk dikirim melalui WAG. Serta pesan guru agar selalu menjaga kesehatan, sering mencuci tangan, memakai masker bila keluar rumah dan makan makanan yang bergizi. Dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok.



Gambar 8. Pesan kesan anak dan guru

Guru menutup dengan salam dan mengucapkan terimakasih.



Gambar 9. Berdoa sesudah kegiatan

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Observasi dilakukan secara bersamaan dalam kegiatan praktik pembelajaran. Data yang diambil yaitu dari observasi aktifitas peserta didik, serta lembar kerja peserta didik yang dikirim melalui WAG

a. Observasi aktifitas peseta didik

Melalui pengamatan dalam pembeljaran daring ada kekuatan, kelemahan dan temuan-temuan dalam proses pembelajarannya. Diantaranya:

1) Kekuatan

- a. Antusias anak untuk belajar bersama guru
- b. Anak senang dalam melakukan kegiatan terutama dalam membuat boneka domba
- c. Anak senang dengan video yang ditampilkan dalam share screen
- d. Guru menyiapkan semua bahan yang dibutuhkan sebelum pembelajaran berlangsung
- e. Sebelum pembelajaran dimulai, guru mensosialisasikan penggunaan zoom
- f. Guru menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Guru home visit)

2) Kelemahan

- a. Walaupun sudah disosialisasikan penggunaan zoom, wali masih ada yang kesulitan untuk masuk
- b. Karena kurangnya kekuatan sinyal, ada anak yang keluar dari forum pembelajaran
- c. Ada anak yang mulai tidak semangat dalam kegiatan mewarnai
- d. Proses pembelajaran kurang maksimal karena tidak secara langsung tatap muka antara guru dan anak

3) Temuan-temuan

- a. Anak senang dalam melakukan kegiatan
- b. Anak yang keluar masuk dalam forum pembelajaran
- c. Anak mulai tidak semangat
- d. Beberapa anak yang aktif , tetapi ada juga anak yang diam

Dari kelemahan yang ada guru berusaha memberikan solusi yang terbaik buat anak dalam mengikuti pembelajaran. Orang tua wali yang kesulitan dengan penggunaan zoom, guru langsung video call untuk mempermudah orang tua harus mengklik yang mana agar bisa masuk dalam zoom. Dan orang tua yang kesulitan sinyal yang ternyata menggunakan wifi guru menyarankan untuk

menggunakan paket data saja. Sehingga pembelajaran bisa berlangsung dengan baik.

Dalam pembelajaran yang telah berlangsung ternyata ada peserta didik yang kurang semangat untuk mengerjakan. Peserta didik merasa lelah dalam kegiatan mewarnai gambar domba. Sebenarnya LK yang guru pakai tidak terlalu besar, hanya saja kegiatan mewarnai gambar ini berada paad akhir kegiatan sehingga peserta didik sudah lelah dengan membuat boneka domba yang memang media yang guru pakai terlalu besar.

Guru akan berusaha untuk memperbaiki pada kegiatan pembelajaran selanjutnya pada PPL 1 siklus II.

b. Observasi Lembar Kerja peserta didik / Hasil karya

**Hasil Karya Anak
Membuat Boneka Domba**

No	Nama/Hasil Karya	Penilaian			
		MB	BB	BSH	BSB
1.	Ashfa 			✓	
2.	Lutfi 			✓	

3.	Debby 		✓		
4.	Aida 		✓		
5.	Naufal 		✓		

HASIL BELAJAR MEMBUAT BONEKA DOMBA

Siklus 1

NO	Nama Anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Ashfa			✓	
2.	Debby		✓		
3.	Naufal		✓		
4.	Lutfi			✓	
5.	Aida		✓		

Tabel Persentasi Nilai Siklus 1

Kategori	Siklus 1	
	Jumlah	Persentase
Belum Berkembang		
Mulai Berkembang	3	60%
Berkembang Sesuai Harapan	2	40%
Berkembang Sangat Baik		

- Anak yang mendapat nilai belum berkembang (BB) sebanyak.....anak
- Anak yang mendapat nilai mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak
- Anak yang mendapat nilai sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak
- Anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik (BSB) sebanyak.....anak

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan fisik motorik halus kreatifitas membuat boneka domba masih perlu ditingkatkan lagi, karena hasil yang diharapkan masih belum maksimal.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Oktober 2020 pukul 08-10.00. Jumlah peserta didik yang mengikuti pertemuan I siklus I yaitu sebanyak 5 peserta didik, dengan 3 anak perempuan dan 2 anak laki-laki dengan metode pembelajaran daring melalui Zoom.

Dalam praktik pembelajaran pertemuan I siklus I ini, ada tiga tahap diantaranya perencanaan, tindakan dan observasi/ pengamatan.

Pada saat pembelajarn banyak sekali kekuatan, kelemahan dan temuan-temuan yang sudah dijelaskan di observasi/pengamatan dalam pembelajaran. Guru akan berusaha untuk meningkatkan lagi di kekuatan dan akan memperbaiki kegiatan pembelajaran pada kelemahan yang ada.

Guru akan berusaha untuk memotivasi peserta didik yang kurang semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Guru juga akan berusaha untuk melihat lagi karakteristik peserta didik dalam pemilihan media pembelajaran (pemilihan botol susu yang digunakan untuk membuat boneka domba), sehingga akan tepat sesuai dengan usia peserta didik yang dalam pelaksanaan pembelajaran ini berusia 5-6 tahun atau berada dikelompok B.

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, guru melakukan diskusi dengan teman sejawat serta mendapat masukan dari dosen pengampu dan guru pamong. Dari masukan-masukan yang ada, guru akan berusaha untuk menindak lanjuti pada pembelajaran selanjutnya di PPL 1 pertemuan I siklus II.

Semoga dari masukan yang ada, guru akan memperbaiki pembelajaran terutama dalam kegiatan fisik motorik halus membuat boneka domba dengan bahan bekas akan meningkat hasilnya dan peserta didik akan semangat dalam melakukannya

B. Praktik Pembelajaran Siklus 2

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pertemuan I siklus 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Oktober 2020 pukul 08.00-10.00. Jumlah peserta yang mengikuti pada pertemuan I siklus 2 yaitu sebanyak 5 peserta didik, dengan 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki dengan metode pembelajaran luring. Ditahap perencanaan tindakan dipertemuan I siklus 2 yaitu:

- a. Mempersiapkan pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian baik berupa silabus, dan sumber belajar yang akan digunakan.
- b. Melakukan diskusi terkait dengan langkah-langkah model pembelajaran luring untuk menyusun RPP terkait dengan tema Binatang sub tema binatang air dan sub-sub tema ikan.
- c. Menyiapkan RPP siklus 2 pertemuan I
- d. Menyiapkan lembar kerja peserta didik, lembar observasi aktifitas peserta didik
- e. Menyiapkan media yang akan digunakan guru dan peserta didik
- f. Menyiapkan tempat/kelas untuk pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pertemuan I siklus 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Oktober 2020 pukul 08.00-10.00. Jumlah peserta yang mengikuti pada pertemuan I siklus 2 yaitu sebanyak 5 peserta didik, dengan 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki dengan metode pembelajaran luring. Ditahap pelaksanaan tindakan dipertemuan I siklus 2 yaitu:

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan diawali dengan peserta didik baris didepan kelas, setelah itu masuk kelas guru membuka pelajaran. Guru memberi salam dan berdoa, kemudian peserta didik menjawab salam melalui tatap muka. Setelah itu guru mengabsen kehadiran siswa melalui nyanyian dan melakukan muroja'ah hafalan. Setelah itu melalui tatap muka guru bersama peserta didik melakukan

kegiatan mengekspresikan gerak lagu ikan berenang dengan lincah dengan melihat tayangan video.



Gambar 1. Anak baris didepan kelas



Gambar 2. Berdoa sebelum belajar



Gambar 3. Gerak lagu ikan berenang

Guru dan peserta didik melakukan pengamatan secara langsung ikan. Kemudian peserta didik menyampaikan ciri-ciri, manfaat dan cara memelihara ikan. Guru membantu peserta didik menggali pengetahuan dengan tanya jawab.

Guru: “Anak-anak ini apa ya?”

Anak: “Ikan”

Guru: “pinter....” Kita perhatikan ya anak-anak....Ikan memiliki apa saja ya...?Yang buat makan apa ya?”

Anak: “Mata ust”

Guru: “Pinter”

Dst.



Gambar 4. Apersepsi

(Peserta didik mengamati beberapa ikan, guru menggali pengetahuan anak)

b. Kegiatan Inti

- ❖ Pada kegiatan inti guru menjelaskan tahap pengerjaan setiap kegiatan. Kegiatan 1 guru menjelaskan cara menghitung gambar ikan kemudian menempel angka sesuai dengan jumlah gambarnya.

Guru: “anak-anak untuk kegiatan kita yang pertama menghitung gambar ikan, kita hitung bersama-sama ya.....1...2...3..4..5...6..7..8” Menghitung guru bersama peserta didik.”bisa anak-anak....”

Anak: “bisa ust...”

Guru: “Alhamdulillah...”



Gambar 5. Guru menjelaskan menghitung gambar ikan

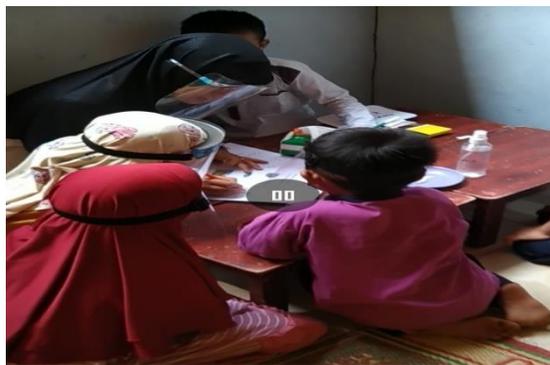
- ❖ Kegiatan 2 guru menjelaskan kegiatan menyebut dan menulis kembali kata “ikan lele. Ikan nila dll” dengan benar.

Guru: “anak-anak untuk kegiatan yang kedua, ada gambar apa ini?”

Anak:”ikan lele ust”

Guru : “betul....anak-anak nanti ditulis kata ikan lele disini...bisa...?guru memberi contoh cara menulisnya.

Anak: “bisa ust...”



Gambar 6. Guru menjelaskan menulis kata

- ❖ Kegiatan 3 guru menjelaskan kegiatan menempel geometri membentuk ikan dengan rapi.

Guru: “anak-anak...untuk kekgiatan kita selanjutnya kita membuat ikan dari bentuk geometri...ini bentuk apa?” guru menunjukkan salah satu bentuk geometri

Anak: “betul...hebat semuanya”

Guru: “kalau yang ini...?” Guru menunjuka lagi satu bentuk geometri lagi.

Anak : “Segitiga ust...”

Guru : “betulll...hebat..



Gambar 7. Guru menjelaskan menempel geometri membentuk ikan

- ❖ Kegiatan 4 guru menjelaskan kegiatan melukis dengan jari (finger painting) dengan rapi

Guru : “anak-anak untuk kegiatan selanjutnya, kita melukis dengan menggunakan jari, kita ambil warna merah kita bentuk ikan dengan jari kita, setelah itu kuning untuk badannya, hijau untuk rumputnya, ungu bisa untuk hiasan yang lain. Anak-anak bisa membuat sesuai yang anak-anak inginkan, tidak harus sama yang dibuat ustadzah, bisa....?”

Anak :”bisa ust..”



Gambar 8. Guru menjelaskan cara melukis dengan jari (finger painting)

Setelah selesai guru menjelaskan semua kegiatan, guru menawarkan kepada peserta didik untuk bisa memilih kegiatan yang diinginkan peserta didik. Sebelum kegiatan dilakukan, guru melakukan tepuk semangat untuk menyemangati anak-anak untuk mengerjakan.

“Tepuk Semangat”

Prok prok

Se....prok prok

Ma...prok prok

Ngat....prok prok

Se..ma...ngat...(kedua tangan di putar terus diangkat)

Peserta didik mengerjakan kegiatan sesuai yang diminati, setelah itu berputar kekegiatan yang lain dan kosong.

Peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati. Kegiatan yang pertama, peserta didik menghitung gambar ikan yang kemudian mengambil angka yang sesuai dengan jumlah gambar dan menempelnya menggunakan lem. Kegiatan dilakukan sampai semua gambar ikan dihitung semua.



Gambar 9. Peserta didik menghitung gambar ikan

Kegiatan yang kedua, peserta didik menyebut dan menulis kata sesuai dengan gambar. Misalnya ikan lele, ikan gurame, ikan koi dan ikan nila. Setelah itu peserta didik menulis kata sesuai dengan kotak yang sudah disediakan. Peserta didik sangat senang melakukan kegiatan ini dan cepat sekali selesainya.



Gambar 10. Peserta didik menulis kata

Kegiatan yang ketiga, peserta didik mengkreasikan bentuk geometri membentuk ikan. Peserta didik sangat tertarik, meskipun lama untuk mengerjakan karena butuh kreatifitas peserta didik. Peserta didik satu persatu menempel bentuk geometri sehingga membentuk ikan dengan baik. Alhamdulillah semua selesai mengerjakan kegiatan ini.



Gambar 11. Membuat kreasi geometri membentuk ikan

Kegiatan yang keempat, peserta didik melukis dengan jari (Fingerpainting). Peserta didik satu persatu mengambil warna yang sudah tersedia dan menggoreskannya diatas kertas. Pertama peserta didik membentuk ikan kemudian ditambah dengan aksesoris warna-warna lain membentuk daun dan batu. Terlihat sangat bagus kreatifitas peserta didik. Mereka sangat menikmati kegiatannya dengan baik.



Gambar 12. Peserta didik melukis dengan jari

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak-anak yang telah mengerjakan kegiatan dengan baik. Serta guru menyampaikan perasaan apa yang peserta didik rasakan. Apakah senang atau sebaliknya. Serta pesan guru agar selalu menjaga kesehatan, sering mencuci tangan, memakai

masker bila keluar rumah dan makan makanan yang bergizi. Dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok.

Guru: “Alhamdulillah...anak-anak kegiatan kita sudah selesai. Bagaimana perassannya...senang...?”

Anak : “Senang ust”

Guru : “Alhamdulillah, hari ini kita belajar apa saja ya?”

Anak : “berhitung,menulis, membuat ikan , melukis dengan jari” peserta didik menyebutkan satu persatu kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

Setelah itu, salah satu peserta didik memimpin doa dan pulang.



Gambar 13. Merefleksikan kegiatan



Gambar 14. Doa pulang

5. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Observasi dilakukan secara bersamaan dalam kegiatan praktik pembelajaran. Data yang diambil yaitu dari observasi aktifitas peserta didik dan lembar kerja peserta didik .

a. Observasi aktifitas peseta didik

Observasi aktifitas peserta didik, harus memuat kekuatan, kelemahan dan temuan. Guru mendeskripsikan dengan lengkap berdasarkan pengamatan kegiatan peserta didik.

❖ Kekuatan:

- 1) Anak sangat senang untuk belajar dengan guru
- 2) Anak sangat tertarik dengan media yang dibawa oleh guru (berbagai macam ikan

- 3) Anak sangat tertarik dengan kegiatan utama yang akan dilakukan
- 4) Anak sangat senang saat gerak lagu ikan berenang
- 5) Anak sangat senang dengan reward yang diberikan guru walaupun hanya berupa pujian

❖ Kelemahan:

- 1) Video yang sudah saya siapkan lupa untuk ditampilkan karena anak sangat tertarik dengan ikan yang dibawa guru
- 2) Guru tidak memberi reward yang nyata misalnya berupa bintang atau yang lainnya. Tapi rewardnya berupa pujian kepada peserta didik.
- 3) Ada anak yang tidak semangat dalam kegiatan utama, misalnya dalam gerak lagu ikan berenang dan fingerpainting karena habis sakit.

❖ Temuan-temuan dalam kegiatan praktik pembelajaran

- 1) Anak senang dengan media yang guru siapkan, dari sebelum belajar sampai pulang.
- 2) Waktu terasa kurang, karena kegiatan yang dilakukan menyenangkan buat anak
- 3) Anak kreatif dalam kegiatan
- 4) Kurang semangat

Dari temuan-temuan dan kelemahan itu, guru berusaha dengan semaksimal mungkin sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Peserta didik yang kurang bersemangat guru berusaha mendekati, memotivasinya dan mengajak untuk ikut dalam kegiatan.



Gambar 15. Peserta didik tidak ikut dalam kegiatan gerak lagu

Video yang sudah disiapkan untuk menambah pengetahuan anak dalam apersepsi tidak bisa ditayangkan. Karena peserta didik lebih tertarik dengan media asli yang dibawa guru dalam pembelajaran. Peserta didik senang dengan berbagai macam ikan yang dibawa.



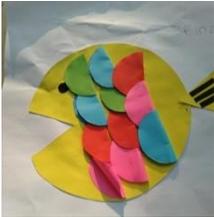
Gambar 16. Peserta didik sangat senang dengan berbagai macam ikan yang dibawa guru

4) Observasi Lembar Kerja peserta didik / Hasil karya

Hasil Karya Anak Membuat kreasi geometri membentuk ikan

No	Nama/Hasil Karya	Penilaian			
		MB	BB	BSH	BSB
1.	Rifda 			✓	

2.	<p>Pandu</p> 			✓	
3.	<p>Naufal</p> 			✓	
4.	<p>Satria</p> 	✓			

5.	Fina 		✓		

HASIL BELAJAR

Membuat kreasi geometri membentuk ikan

Siklus 2

NO	Nama Anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Rifda			✓	
2.	Pandu			✓	
3.	Naufal			✓	
4.	Satria		✓		

5.	Fina		✓		

Tabel Persentasi Nilai Siklus 2

Kategori	Siklus 2	
	Jumlah	Persentase
Belum Berkembang		
Mulai Berkembang	2	40 %
Berkembang Sesuai Harapan	3	60 %
Berkembang Sangat Baik		

- a. Anak yang mendapat nilai belum berkembang (BB) sebanyak.....anak
- b. Anak yang mendapat nilai mulai berkembang (MB) sebanyak.1 anak
- c. Anak yang mendapat nilai sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak
- d. Anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik (BSB) sebanyak.....anak

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan kreatifitas menempel geometri membentuk ikan masih perlu ditingkatkan lagi, karena hasil yang diharapkan masih belum maksimal.

6. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pertemuan I siklus 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Oktober 2020 pukul 08.00-10.00. Jumlah peserta yang mengikuti pada pertemuan I siklus 2 yaitu sebanyak 5 peserta didik, dengan 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki dengan metode pembelajaran luring. Alhamdulillah kegiatan berjalan dengan lancar, hanya beberapa kendala tapi bisa diatasi dengan baik. Dalam kegiatan ini peserta didik sangat senang, terutama pada kegiatan apersepsi guru membawa media asli yaitu beberapa macam ikan. Dari beberapa ikan itu, anak bisa membedakan ciri-cirinya. Selain itu dikegiatan kreasi menempel bentuk geometri membentuk ikan, meskipun

membutuhkan waktu lama dan ketelatenan, peserta didik tetap melakukan dengan baik dan hasilnya baik. Hanya beberapa anak yang butuh disemangati karena merasa sudah lelah. Tapi tetap dilakukan dengan baik dan selesai. Ada satu anak yang kurang semangat untuk melakukan kegiatan karena baru sembuh dari saakitnya. Tapi anak tetap melakukan semua kegiatan.

Didalam praktik pembelajaran ini, banyak hal yang memang membutuhkan persiapan yang matang. Baik dari media yang dibutuhkan dan sumber belajar. Dalam pembuatan kreasi menempel bentuk geometri membentuk ikan ini, banyak kendala dalam mengerjakannya. Peserta didik merasa lelah untuk melakukan kegiatan, karena memang ikan yang dibuat terlalu besar dan bentuk geometri terlalu banyak. Meskipun begitu, anak tetap menyelesaikan kegiatan dengan baik.

Kedepannya saya akan membuatnya tidak terlalu besar dan setengah lingkaran yang digunakan sebagai sisik tidak terlalu banyak, sehingga akan mudah untuk dibuat peserta didik. Selain itu, saya akan berusaha untuk membuat pembelajaran yang menarik lagi bagi peserta didik dan akan memperbaiki pada siklus 3, sehingga akan lebih meningkat lagi kemampuan fisik motorik halus peserta didik.

Berdasarkan data yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan kreatifitas dalam rangka meningkatkan fisik motorik halus dalam kegiatan menempel geometri membentuk ikan akan lebih saya tingkatkan dalam PPL II SIKLUS III yang akan datang.

C. Perencanaan Praktik Pembelajaran Siklus 3

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pertemuan I siklus 3 dilaksanakan pada hari Senin, 9 November 2020 pukul 08.00-10.00. Jumlah peserta yang mengikuti pada pertemuan I siklus 3 yaitu sebanyak 6 peserta didik, dengan 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki dengan metode pembelajaran luring. Ditahap perencanaan tindakan dipertemuan I siklus 3 yaitu:

- a. Mempersiapkan pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian baik berupa silabus, dan sumber belajar yang akan digunakan.
- b. Melakukan diskusi terkait dengan langkah-langkah model pembelajaran luring untuk menyusun RPP terkait dengan tema Binatang sub tema binatang peliharaan dan sub-sub tema ayam.
- c. Menyiapkan RPP siklus 3 pertemuan I
- d. Menyiapkan lembar kerja peserta didik, lembar observasi aktifitas peserta didik
- e. Menyiapkan media yang akan digunakan guru dan peserta didik
- f. Menyiapkan tempat/kelas untuk pembelajaran

3. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pertemuan I siklus 3 dilaksanakan pada hari Senin, 9 November 2020 pukul 08.00-10.00. Jumlah peserta yang mengikuti pada pertemuan I siklus 3 yaitu sebanyak 6 peserta didik, dengan 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki dengan metode pembelajaran luring. Ditahap pelaksanaan tindakan dipertemuan I siklus 3 yaitu:

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan diawali dengan peserta didik baris didepan kelas, setelah itu masuk kelas guru membuka pelajaran. Guru memberi salam dan berdoa, kemudian peserta didik menjawab salam melalui tatap muka. Setelah itu guru mengabsen kehadiran siswa melalui nyanyian dan melakukan muroja'ah hafalan. Setelah itu melalui tatap muka guru bersama peserta didik melakukan kegiatan mengekspresikan senam gerakan ayam dengan lincah dengan melihat tayangan video.



Gambar 1. Anak baris didepan kelas



Gambar 2. Berdoa sebelum belajar



Gambar 3. Senam gerakan ayam

Guru dan peserta didik melakukan pengamatan secara langsung ayam. Kemudian peserta didik menyampaikan ciri-ciri, manfaat dan cara memelihara ayam. Guru membantu peserta didik menggali pengetahuan dengan tanya jawab.

Guru: “Anak-anak apa yang ustadzah bawa?”

Anak: “ayam”

Guru: “pinter....” Kita perhatikan ya anak-anak....ayam memiliki apa saja ya...?

Anak: “Mata ust”

Guru: “Pinter”

Dst...



Gambar 4. Apersepsi

(Peserta didik mengamati ayam, guru menggali pengetahuan anak)

b. Kegiatan Inti

- ❖ Pada kegiatan inti guru menjelaskan tahap pengerjaan setiap kegiatan.

Kegiatan 1 guru menjelaskan cara menulis diatas pasir kata ayam.

Guru: “anak-anak untuk kegiatan kita yang pertama menulis kata diatas pasir, kata ayam...bisa anak-anak...”

Anak: “bisa ust...”

Guru: “Alhamdulillah...”



Gambar 5. Guru menjelaskan menulis kata ayam diatas pasir

- ❖ Kegiatan 2 guru menjelaskan kegiatan menghitung gambar ayam dan menulis angkanya dengan benar.

Guru: “anak-anak untuk kegiatan yang kedua, menghitung gambar ayam, sama-sama kita hitung ya...”

Anak bersama guru menghitung jumlah gambar ayam....

Guru : “ada berapa gambar ayamnya....?”

Anak: “ 8 ust...”

Guru: “betul.....bisa untuk melakukan kegiatan sendiri...?”

Anak: “bisa ust...”



Gambar 6. Guru menjelaskan menulis kata

❖ Kegiatan 3 guru menjelaskan kegiatan membuat topi ayam

Guru: “anak-anak...untuk kegiatan kita selanjutnya kita membuat topi ayam...kita lihat bahannya ya...?”

Setelah melihat bahan yang akan digunakan untuk membuat topi, guru mendemonstrasikan cara membuat topinya.

Guru : “anak-anak yang pertama kita ambil cucuknya, mata, cengger kemudian sayapnya, setelah kita steples sesuaikan dengan kepala kita. Bisa anak-anak...”

Anak : “bisa ust...”

Guru : “hebat semuanya....”



Gambar 7. Guru menjelaskan menempel geometri membentuk ikan

❖ Kegiatan 4 guru menjelaskan kegiatan kolase dengan daun kering.

Guru : “anak-anak untuk kegiatan selanjutnya, kita membuat kolase ayam, apa yang ustadzah bawa...?”

Anak : “daun ust”

Guru : “Pinter....kita ambil kepalanya, badan, sayap, cengger, kaki, dan mata setelah itu kita kasih lem dan tempelkan. Bisa....”

Anak :”bisa ust..”



Gambar 8. Guru menjelaskan cara membuat topi ayam

Setelah selesai guru menjelaskan semua kegiatan, guru menawarkan kepada peserta didik untuk bisa memilih kegiatan yang diinginkan peserta didik. Sebelum kegiatan dilakukan, guru melakukan tepuk semangat untuk menyemangati anak-anak untuk mengerjakan.

“Tepuk Semangat”

Prok prok

Se....prok prok

Ma...prok prok

Ngat....prok prok

Se..ma...ngat...(kedua tangan di putar terus diangkat)

Peserta didik mengerjakan kegiatan sesuai yang diminati, setelah itu berputar kekegiatan yang lain dan kosong.

Kegiatan yang pertama, peserta didik menulis kata ayam diatas pasir dengan benar. Anak menulis kata sesuai dengan contohnya.



Gambar 9. Peserta didik menulis kata ayam diatas pasir

Kegiatan yang kedua, peserta didik menghitung gambar ayam sesuai dengan perintah guru dengan benar. Peserta didik satu persatu menghitung gambarnya, kemudian menulis angka sesuai dengan jumlah gambarnya.



Gambar 10. Peserta didik menghitung gambar ikan

Kegiatan yang ketiga, peserta didik membuat topi ayam dengan bahan yang sudah guru siapkan. Peserta didik menempel satu persatu bagian mulai dari mengambil kertas berbentuk persegi panjang, cucuk, mata, sayap, kemudian cengger dengan menggunakan lem. Setelah selesai peserta mensteples yang disesuaikan dengan kepala peserta didik. Setelah selesai guru memfoto satu persatu sebagai dokumentasi.



Gambar 11. Peserta didik membuat topi ayam

Kegiatan yang keempat, peserta didik membuat kolase ayam dari daun kering. Disini guru menggunakan daun angka. Guru membuat pola ayam, dari kepala, badan, sayap, cengger, kaki dan juga ekor. Setelah itu peserta didik

menempel pola sesuai dengan arahan guru. Setelah selesai, peserta didik boleh minum, atau ke sudut pengaman.



Gambar 12. Peserta didik membuat kolase ayam

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak-anak yang telah mengerjakan kegiatan dengan baik. Serta guru menyampaikan perasaan apa yang peserta didik rasakan. Apakah senang atau sebaliknya. Serta pesan guru agar selalu menjaga kesehatan, sering mencuci tangan, memakai masker bila keluar rumah dan makan makanan yang bergizi. Dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok.

Guru: “Alhamdulillah...anak-anak kegiatan kita sudah selesai. Bagaimana perassannya...senang...?”

Anak : “Senang ust”

Guru : “Alhamdulillah, hari ini kita belajar apa saja ya?”

Anak : “berhitung, menulis, membuat ikan , melukis dengan jari” peserta didik menyebutkan satu persatu kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

Setelah itu, salah satu peserta didik memimpin doa dan pulang



Gambar 13. Merefleksikan kegiatan



Gambar 14. Doa pulang

6. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Observasi dilakukan secara bersamaan dalam kegiatan praktik pembelajaran. Data yang diambil yaitu dari observasi aktifitas peserta didik dan lembar kerja peserta didik .

a. Observasi aktifitas peserta didik

Observasi aktifitas peserta didik, harus memuat kekuatan, kelemahan dan temuan. Guru mendeskripsikan dengan lengkap berdasarkan pengamatan kegiatan peserta didik.

❖ Kekuatan:

- 1) Anak sangat tertarik dengan media yang guru bawa
- 2) Dalam kegiatan senam ayam, anak semangat dan ceria dalam melakukan
- 3) Anak sangat senang dengan kegiatan yang dilakukan hari ini, terutama membuat topi ayam

❖ Kelemahan:

Ada anak yang baru datang cemberut karena tidak diperbolehkan ibunya untuk berangkat luring karena bukan jadwalnya. Tapi setelah itu anak ceria dan bersemangat setelah melakukan kegiatan sampai selesai.

❖ Temuan-temuan dalam kegiatan praktik pembelajaran

- 1) Anak senang dengan media yang guru siapkan, dari sebelum belajar sampai pulang.
- 2) Anak senang melakukan kegiatan terutama membuat topi ayam
- 3) Anak senang dengan media yang dibawa guru
- 4) Satu anak yang awalnya kurang semangat, setelah pembelajaran dimulai sangat senang dan ceria

1) Observasi Lembar Kerja peserta didik / Hasil karya

Hasil Karya Anak

Membuat Topi Ayam

No	Nama/Hasil Karya	Penilaian			
		MB	BB	BSH	BSB
1.	<p>Debby</p> 			✓	
2.	<p>Senandung</p> 			✓	
3.	<p>Lutfi</p> 		✓		

4.	Arfa 		✓		
5.	Firnas 		✓		

HASIL BELAJAR

Melakukan kegiatan membuat topi ayam

Siklus 3

NO	Nama Anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Debby			✓	
2.	Senandung			✓	
3.	Lutfi		✓	✓	
4.	Arfa			✓	

5.	Firnas			✓	

Tabel Persentasi Nilai Siklus 3

Kategori	Siklus 3	
	Jumlah	Persentase
Belum Berkembang		
Mulai Berkembang	1	20 %
Berkembang Sesuai Harapan	4	80 %
Berkembang Sangat Baik		

- a. Anak yang mendapat nilai belum berkembang (BB) sebanyak.....anak
- b. Anak yang mendapat nilai mulai berkembang (MB) sebanyak.1 anak
- c. Anak yang mendapat nilai sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak
- d. Anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik (BSB) sebanyak.....anak

6. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pertemuan I siklus 3 dilaksanakan pada hari Senin, 9 November 2020 pukul 08.00-10.00. Jumlah peserta yang mengikuti pada pertemuan I siklus 3 yaitu sebanyak 6 peserta didik, dengan 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki dengan metode pembelajaran luring. Alhamdulillah kegiatan berjalan dengan lancar, hanya beberapa kendala tapi bisa diatasi dengan baik. Dalam kegiatan ini peserta didik sangat senang, terutama pada kegiatan apersepsi guru membawa media asli yaitu ayam. Dari ayam itu, anak bisa membedakan ciri-cirinya. Guru berusaha menggali pengetahuan peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. Peserta didik melakukan 4 kegiatan. Kegiatan yang pertama menulis kata dengan pasir, kedua menghitung gambar ayam, ketiga membuat topi dan yang terakhir membuat kolase ayam. Dari keempat kegiatan itu, peserta didik sangat

senang membuat topi ayam. Peserta didik sangat asyik membuatnya. Hanya saja peserta didik kesulitan untuk menyesuaikan dengan kepalanya. Tapi itu tidak mengendorkan semangatnya dan gurupun membantu untuk memasangkan ke kepala peserta didik.

Ada satu peserta didik yang kurang semangat saat berangkat luring, dikarenakan ingin ikut pembelajaran dengan guru. Ibunya merasa karena bukan jadwalnya tidak diperbolehkan untuk masuk. Tapi setelah guru mendekati, mengajak untuk berkomunikasi dan menyemangati untuk melakukan kegiatan, akhirnya dia ceria dan bersemangat serta melakukan kegiatan sampai selesai.

Kegiatan praktik pembelajaran ini, memberikan motivasi guru untuk bisa memperbaiki diri kearah yang lebih baik lagi dari hari-hari kemarin. Guru berusaha berinovasi dalam pembelajaran , sehingga peserta didik akan bersemangat, senang untuk melakukan kegiatan dan bisa selalu merindukan guru. Dari usaha-usahanya itu, semoga bisa menjadi guru yang memesona bagi peserta didik yang memiliki daya tarik tersendiri.

Kedepannya semoga bisa memberikan pembelajaran yang lebih menraik lagi dengan kegiatan-kegiatan yang beranekaragam. Sehingga peserta didik dapat menggali pengetahuannya sendiri dan bisa menjadi pengalaman berharga dikemudian harinya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan kemampuan fisik motorik halus anak pada kelompok B di TK Darul Hikmah dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dengan kegiatan membentuk suatu benda dengan media yang berbeda-beda.
2. Metode serta perilaku guru dalam menyampaikan materi merupakan kunci efektifnya proses belajar mengajar di TK Darul Hikmah

B. SARAN

Untuk melaksanakan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak dalam kreativitas dengan kegiatan membuat berbagai bentuk hendaknya:

1. Guru dapat menggunakan media asli dalam apersepsi, sehingga anak akan mudah untuk menggali pengetahuannya sendiri
2. Guru dapat menggunakan pencampuran metode seperti metode pendekatan emosional dengan anak agar penyampaian materi dapat berjalan dengan baik
3. Guru dapat meningkatkan latihan dan bimbingan bagi anak yang belum paham dan belum bisa membuat berbagai kreativitas membentuk sesuatu dengan berbagai media.

DAFTAR PUSTAKA

Djamrah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain: 2004, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Djiwandono, Sri Esti Wuryani: 2002, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : PT. Grasindo

TIM PG_PAUD; 2009, *Analisis Kegiatan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka

Malang : Gunung Samudra, 2016 , hlm 14

Yogyakarta : Depublish, 2017, hlm 4-5 Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2014), hlm 24

https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_tindakan_kelas

<https://ainamulyana.blogspot.com/2011/05/langkah-langkah-dan-sistematika.html>

<http://novehasanah.blogspot.com/2015/08/cara-membuat-boneka-domba-dari-kardus.html>

<https://indahsuaranews.co/pembelajaran-daring-anak-usia-dini-di-era-pandemi/>

<https://www.kompasiana.com/ardirasalwa10/5f310fac097f361ca64e0872/pembelajaran-daring-untuk-paud?page=3>

LAMPIRAN

1. RPPH Siklu 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK DARUL HIKMAH
Hari/Tanggal	: Selasa, 13 Oktober 2020
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Binatang / Binatang Berkaki 4/ domba
Judul Kegiatan Belajar	: Membuat domba dari botol susu bekas
Youtube Link	: https://youtu.be/eL5L575nVSc

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, guru dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
----------------------	------------------	---------------------------------

Nilai Agama dan Moral,	1.1	Mengetahui domba sebagai makhluk ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3-4.3	Koordinasi anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus membentuk boneka domba
Kognitif,	3.6-4.6	Menghitung gambar domba
Bahasa,	3.11-4.11	Menceritakan kembali ciri-ciri domba
Sosial-Emosional	2.12	Memiliki sikap tanggungjawab terhadap tugas(Menyelesaikan tugas sampai selesai)
Seni	3.15-4.15	Membuat berbagai hasil karya melalui mewarnai gambar domba

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengetahui domba sebagai makhluk ciptaan Tuhan
2. Anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuh membuat boneka domba
3. Anak mampu menceritakan kembali ciri-ciri domba
4. Anak mampu membilang dengan gambar domba
5. Anak dapat melakukan tugas dengan penuh tanggungjawab
6. Anak dapat membuat berbagai hasil karya dengan mewarnai gambar domba

D. Materi Pembelajaran

1.1 Mengetahui domba sebagai makhluk ciptaan Tuhan

3.3-4.3 Membuat boneka domba

3.11-4.11 Menceritakan kembali ciri-ciri domba

3.6-4.6 Menghitung gambar domba

2.12 Melakukan tugas dengan penuh tanggungjawab (menyelesaikan tugas sampai selesai)

3.15-4.15 Mewarnai gambar domba dengan rapi

E. Langkah-Langkah Pembelajaran Online

TAHAP PEMBELAJARAN/ALOKASI WAKTU	KEGIATAN PEMBELAJARAN ONLINE	SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN
A. Kegiatan Pendahuluan (07.30-08.00)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	Salam, sapaan tema binatang sub tema binatang berkaki 4 sub-sub tema domba	Video pembelajaran guru
Apersepsi	Memahami binatang berkaki 4 dan ada binatang apa saja yang termasuk binatang berkaki 4. Menyaksikan video tentang domba (ciri- ciri dan manfaatnya)	Video guru Gambar dari internet
Motivasi	Semangat untuk melakukan kegiatan main tema binatang sub tema binatang ternak dan sub sub tema domba	Video guru, HP

B. Kegiatan Inti		
08.00-09.00		
Kegiatan 1	Anak menghitung gambar domba Ada berapa jumlahku?	Orang tua menggambar domba, anak menghitungnya.
Kegiatan 2	Membuat boneka membentuk domba	Video guru , HP Anak menyiapkan peralatan: kapas, botol aqua tanggung atau bisa diganti dengan botol susu kemasan,lem,gunting,cotton bud
Kegiatan 3	Mewarnai gambar domba dengan rapi	Vidio cara mewarnai domba Youtube link http://youtu.be/sSqdkF1RxM Orang tua menggambar, anak mewarnai
Kegiatan 4	Menceritakan kembali ciri-ciri domba	Video guru
C. Kegiatan Penutup		
(09.00-09.015)		
Pesan-pesan guru	- Mengerjakan tugas sampai	Video pembelajaran guru

	selesai - Tetap semangat belajar bersama orang tua - Mematuhi perintah orang tua - Salam	
--	---	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sri Sudarni, S.Pd

Sri Hartini, S.Pd

2. RPPH Siklus 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK DARUL HIKMAH
 Hari/Tanggal : Sabtu, 24 Oktober 2020
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
 Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang Air / Ikan
 Judul Kegiatan Belajar : Membuat aneka kreasi bentuk ikan

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, guru dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1	Menjelaskan Ikan sebagai makhluk ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3-4.3	Melakukan kegiatan menempel geometri membentuk ikan dengan rapi
Kognitif,	3.6-4.6	Menghitung jumlah gambar ikan dengan benar
Bahasa,	3.12-4.12	Menyebutkan dan menulis kembali kata “ikan” dengan rapi
Sosial-Emosional	2.8	Menunjukkan kegiatan sebelum,saat, dan setelah kegiatan dengan mandiri
Seni	3.15-4.15	- Mengekspresikan gerak lagu ikan berenang dengan lincah - Membuat bentuk ikan dengan cara fingerpainting dengan rapi

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati ikan dan tayangan video, siswa mampu menjelaskan ikan sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- Melalui demonstrasi, siswa mampu melakukan kegiatan menempel geometri membentuk ikan dengan rapi
- Melalui pengamatan gambar binatang ikan, siswa mampu menghitung gambar ikan dengan benar
- Setelah membaca teks powerpoint dilayar, siswa mampu menyebutkan dan menulis kembali kata “ikan” dengan rapi
- Melalui demonstrasi, siswa mampu menerapkan kegiatan sebelum,saat, dan setelah kegiatan dengan mandiri
- Setelah melihat tayangan video, siswa mampu mengekspresikan gerak lagu ikan berenang dengan lincah

	<p>Humazah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya 	<p>4C</p>
	<p>Siswa melakukan Gerak lagu ikan berenang dengan bimbingan guru dengan lincah</p>	<p>Guru, siswa, laptop</p> <p>TPACK</p>
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang binatang di air - Siswa bercerita tentang pengalamannya tentang binatang ikan (ciri, makanan dan manfaat) 	<p>Guru, siswa, ikan</p> <p>Tahapan saintifik</p>
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi semangat anak melalui video tema binatang sub tema binatang di air dan sub sub tema ikan dengan semangat - Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan kegiatan pembelajaran yang hendak dicapai 	<p>Guru, siswa</p> <p>TPACK</p> <p>Sintak kooperatif learning</p>
B. Kegiatan Inti		

08.30-09.30		
Kegiatan 1	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimak demonstrasi guru cara menghitung gambar ikan dan menunjukkan angkanya - Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan cara menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar ikan 	<p>LK, angka, lem</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">Sintak kooperatif learning</div>
Kegiatan 2	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyebut dan menulis kembali kata "ikan" dengan rapi 	<p>Guru, siswa, LK, pensil/spidol</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">Sintak kooperatif learning</div>
Kegiatan 3	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menempel geometri membentuk ikan 	<p>Guru, siswa</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">Sintak kooperatif learning</div> <p>Alat dan bahan: gunting, lem, kertas warna warni,</p>
Kegiatan 4	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa melakukan kegiatan fingerpainting membentuk ikan dengan rapi 	<p>Guru, siswa</p> <p>Alat dan bahan: lem fox, pewarna makanan, kertas cover</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">Sintak kooperatif learning</div>

C. ISTIRAHAT		
09.30-09.45	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa makan - Makan snack - Berdoa sesudah makan 	Air, sabun, tissue, snack
D. Kegiatan Penutup		
(09.45-10.00)		
Pesan-pesan guru	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa Mengerjakan tugas sendiri - Pesan guru kepada siswa agar tetap semangat belajar bersama orang tua - Pesan guru kepada Siswa agar selalu mematuhi perintah orang tua - Pesan guru kepada Siswa agar selalu menjaga kesehatan, cuci tangan, tidur siang, memakai masker jika bepergian - Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran 	Guru, siswa

Sidoarjo, 24 Oktober 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sri Sudarni, S.Pd

Sri Hartini, S.Pd

3. RPPH Siklus 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK DARUL HIKMAH
Hari/Tanggal : Senin, 9 November 2020
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan /Ayam
Judul Kegiatan Belajar : Membuat aneka kreasi bentuk Ayam

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, guru dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.2	Menjelaskan cara bersyukur kepada Tuhan dengan menyayangi binatang ayam
Fisik-Motorik,	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none">• Meniru gerak tari ayam dengan baik• Berkreasi membuat topi berbentuk ayam

		dengan rapi
Kognitif,	3.6-4.6	Menghitung jumlah gambar ayam dengan benar
Bahasa,	3.12-4.12	Menulis kata ayam diatas pasir dengan benar
Sosial- Emosional	2.12	Menerapkan aturan sebelum, sesudah dan setelah kegiatan dengan penuh tanggung jawab
Seni	3.15-4.15	Membuat kolase ayam dengan daun kering dengan rapi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melihat tayangan video dan pengamatan ayam, siswa mampu bersyukur kepada Tuhan dengan menyayangi ayam
2. Setelah melihat demonstrasi dari guru, siswa mampu mengikuti gerak tari ayam dengan baik
3. Setelah melihat demonstrasi dari guru, siswa mampu membuat topi berbentuk ayam dengan rapi
4. Melalui pengamatan gambar ayam, siswa mampu menghitung gambar ayam dengan benar
5. Melalui demonstrasi guru, siswa mampu menulis kata ayam diatas pasir dengan benar
6. Melalui demonstrasi, siswa mampu menerapkan aturan sebelum, sesudah dan setelah kegiatan dengan penuh tanggung jawab
7. Melalui demonstrasi, siswa mampu membuat kolase ayam dengan daun kering dengan rapi

D. Materi Pembelajaran

- 1.2 Bersyukur kepada Tuhan dengan menyayangi binatang ayam
- 3.3-4.3 Gerak tari ayam
Membuat topi berbentuk ayam
- 3.6-4.6 Menghitung jumlah gambar ayam
- 3.12-4.12 Menulis kata "ayam" diatas pasir
- 2.12 Memiliki sikap tanggungjawab terhadap tugas
- 3.15-4.15 Kolase ayam dengan daun kering

PPK : Religius, Nasionalisme, Rasa Kemandirian

Model : Cooperative

Pendekatan : Saintifik, TPACK

Metode : Tanya jawab, observasi, penugasan, unjuk kerja

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN/ALOKASI WAKTU	KEGIATAN PEMBELAJARAN LURING	SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN
E. Kegiatan Pendahuluan (08.00-08.30)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none">- Siswa menjawab salam yang diutarakan oleh guru dalam tatap muka- Siswa dicek kehadiran dengan nyanyian- Kegiatan dilanjut dengan berdoa- Siswa menyiapkan diri agar bersiap untuk belajar serta memeriksa kerapian dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan- Siswa menyanyikan lagu garuda pancasila- Melalui tatap muka siswa muroja'ah hafalan surat Al Humazah- Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya	Guru, siswa   

	Siswa melakukan Gerak tari ayam dengan bimbingan guru dengan lincak	Guru, siswa, laptop TPACK
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang binatang ternak - Siswa bercerita tentang pengalamannya tentang binatang ayam (ciri, makanan dan manfaat) 	Guru, siswa, ikan 4C Tahapan saintifik
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi semangat anak melalui video tema binatang sub tema binatang ternak dan sub sub tema ayam dengan semangat - Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan kegiatan pembelajaran yang hendak dicapai 	Guru, siswa TPACK Sintak kooperatif learning
F. Kegiatan Inti		
08.30-09.30		
Kegiatan 1	- Siswa menyimak demonstrasi guru cara menghitung	LK, spidol

	<p>gambar ayam dengan benar dan menulis angkanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan cara menulis angkanya 	<p>Sintak kooperatif learning</p>
Kegiatan 2	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menulis kata "ayam" diatas pasir dengan benar 	<p>Guru, siswa, pasir, nampan</p> <p>Sintak</p>
Kegiatan 3	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimak demonstrasi guru cara membuat topi berbentuk ayam dengan rapi - Siswa membuat topi berbentuk ayam dengan rapi 	<p>Guru, siswa</p> <p>Sintak kooperatif learning</p> <p>Alat dan bahan: gunting, lem, kertas asturo</p>
Kegiatan 4	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa berkreasi membuat kolase ayam dengan daun kering 	<p>Guru, siswa</p> <p>Alat dan bahan: Lk, daun kering, lem, gunting</p> <p>Sintak kooperatif learning</p>
G. ISTIRAHAT		
09.30-09.45	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa makan 	Air, sabun, tissue, snack

	<ul style="list-style-type: none"> - Makan snack - Berdoa sesudah makan 	
H. Kegiatan Penutup (09.45-10.00)		
Pesan-pesan guru	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa Mengerjakan tugas sendiri - Pesan guru kepada siswa agar tetap semangat belajar bersama orang tua - Pesan guru kepada Siswa agar selalu mematuhi perintah orang tua - Pesan guru kepada Siswa agar selalu menjaga kesehatan, cuci tangan,tidur siang,memakai masker jika bepergian - Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran 	Guru, siswa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Sudarni, S.Pd

Guru Kelas

Sri Hartini, S.Pd