

LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Wujudkan Guru Profesional



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Program Semester

Rencana Pelaksanaan
Pembelajaran Harian
Lembar Kerja Peserta
Evaluasi

Media Pembelajaran

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
LEMBAGA PENDIDIKAN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

BATCH 2 TAHUN 2022



HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh:

Nama : Maizatun Nafifah, S.Pd.

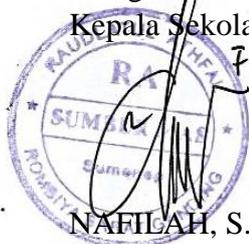
NIM : 06050822149

Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK RAUDATUL ATHFAL MELALUI TEKNIK KOLASE (PENELITIAN TINDAKAN KELAS TERHADAP ANAK KELOMPOK B DI RA. SUMBER MAS)

Telah diperiksa dan disetujui sebagai salah satu tugas akhir Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun 2022.

Sumenep, 18 Oktober 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah/Madrasah



NAFIFAH, S.Pd.I
NIP.

Mahasiswa



MAIZATUN NAFIFAH, S.Pd.
NIP/NIY.

Dosen Pembimbing



RATNA PANGASTUTI, M.Pd.I
NIP. 567198111032015032003

Menyetujui,

Guru Pamong



CHOLIDAH, S.Pd
NIP.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
RAUDATUL ATHFAL MELALUI TEKNIK KOLASE
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS TERHADAP ANAK KELOMPOK B DI
RA. SUMBER MAS)**

LAPORAN PTK

Diajukan Kepada LPTK Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Tugas

Lokakarya Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan Tahun 2022/2023

DOSEN : RATNA PANGASTUTI, M.Pd.I



Oleh:

MAIZATUN NAFIFAH, S.Pd.

NIM. 06050822149

LPTK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

September 2022

ABSTRAK

Maizatun Nafifah, 2022 Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Raudatul Athfal Melalui Teknik Kolase (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Anak Kelompok B di RA. Sumber Mas).

Kata kunci: kolase, motorik halus.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di RA. Sumber Mas desa Rombiya Barat kecamatan Ganding kabupaten Sumenep. Hal ini disebabkan oleh kurang fokusnya anak ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Rumusan masalah pada Penelitian ini yaitu, 1. Bagaimanakah kemampuan motorik halus anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan kolase pada siswa kelompok B di RA Sumber Mas Rombiya Barat? 2. Apakah terjadi peningkatan kemampuan motorik halus siswa sebelum dengan setelah pembelajaran menggunakan pembelajaran teknik kolase?

Dalam penelitian ini pembahasan yang akan diuraikan adalah penerapan kegiatan mengkolase dalam meningkatkan motorik halus anak dan apakah kegiatan mengkolase dapat meningkatkan motorik halus anak di kelompok bermain di RA. Sumber Mas desa Rombiya Barat kecamatan Ganding kabupaten Sumenep.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif antara peneliti, guru dan kepala sekolah. Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus I, II dan III terdapat empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan kolase dengan bahan alam sekitar pada setiap siklus motorik halus anak mengalami peningkatan dari prasiklus 25,5% di siklus I 40% di siklus II menjadi 60%, dan siklus III 80%, jadi kesimpulan dari penelitian ini adalah kegiatan kolase bahan alam sekitar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tindakan yang Dipilih	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Lingkup Penelitian	3
F. Signifikansi Penelitian	3
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Kemampuan Motorik	5
1. Pengertian Motorik Halus	5
2. Tujuan Perkembangan Keterampilan Motorik Halus	5
B. Definisi Media Kolase	6
1. Kelebihan kolase	7
2. Manfaat Kegiatan Kolase	8
3. Jenis Kolase	8
4. Langkah-langkah dalam bermain kolase	9
5. Bahan-bahan yang perlu digunakan untuk membuat kolase	10
6. Langkah-langkah pembuatan kolase	11
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS	
A. Metode Penelitian	12
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian	12
C. Variabel yang Diselidiki	13
D. Rencana Tindakan	13
E. Data dan Cara Pengumpulannya	14
F. Indikator Kinerja	15

G. Tim Peneliti dan Tugasnya	16
------------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	19
----------------------	----

Daftar Tabel

Daftar Gambar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa keemasan atau *golden age* anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya ia belajar seraya bermain. Bagi anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain anak akan mencoba berkreasi tentang segala hal yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi.

Anak usia dini sedang berkembang secara fisik, sosial, bahasa, kognitif, emosi dan kreativitasnya. Oleh Karena itu, pendidikan anak usia dini/Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya, Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya ialah perkembangan motorik halus.

Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur pengembangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik berkembang dengan kematangan syarat dan otot. Perkembangan motorik pada anak meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Menurut Widodo (2008), perkembangan motorik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan sesuatu kegiatan. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang

terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Dengan bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya.

Menurut Nursalam (2005:67) perkembangan motorik halus adalah “kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga”. Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004: 82) motorik halus adalah “merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini disebut keterampilan bergerak”.

Salah satu upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini adalah dengan menggunakan teknik kolase. Menurut Susanto (dalam Muharrar 2013:8) kata kolase, berasal dari kata “*coller*” dalam bahasa perancis, yang berarti merekat. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi, seperti kertas, kaca, logam, kulit telur dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Rahmawati (2013:21) kolase adalah gambar yang dibentuk dari kegiatan menyusun kain, kapas, kulit telur, kertas atau media lain yang ditempelkan pada media gambar.

Kondisi sekolah di RA Sumber Mas yaitu siswa kelas B keterampilan dalam mengkolase masih rendah, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan

tema binatang, sub binatang peliharaan, sub-sub tema kambing. Anak-anak mengkolase kambing, namun masih banyak yang belum bisa mengkolase dengan baik dan rapi karena bahan-bahan yang digunakan kurang menarik bagi anak-anak.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kolase. Agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Raudatul Athfal Melalui Teknik Kolase (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Anak kelompok B di RA. Sumber Mas).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. bagaimanakah kemampuan motorik halus anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan kolase pada siswa kelompok B di RA Sumber Mas Rombiya Barat?
2. Apakah terjadi peningkatan kemampuan motorik halus siswa sebelum dengan setelah pembelajaran menggunakan pembelajaran teknik kolase?

C. Tindakan yang Dipilih

Untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B di RA Sumber Mas maka akan dilakukan tindakan dengan menggunakan permainan kolase.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk memecahkan masalah dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui permainan kolase pada siswa kelompok B Di RA Sumber Mas.

E. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada Kelompok B RA Sumber Mas Rombiya Barat dalam mengembangkan motorik halus (materi menggunakan permainan kolase). Metode pembelajaran yang digunakan adalah kolase sebagai media pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK).

F. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan kolase.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

- Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.

b) Bagi Siswa

- Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- Melatih koordinasi mata dan tangan.

- Memperkuat daya ingat.

c) Bagi guru

- Guru dapat menerapkan metode permainan kolase dalam pembelajaran.
- Guru lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran.
- Dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan kolase.

d) Bagi Sekolah

- Merupakan sumbangsih bagi pengembangan praktek pembelajaran yang inovatif di RA Sumber Mas Rombiya Barat.
- Memotivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para guru di RA Sumber Mas Rombiya Barat.

BAB II

KAJIAN TEORI

A Pengertian Kemampuan Motorik

Motorik dalam pengertian umum mempunyai arti bentuk dari segala kegiatan yang dilakukan seseorang. Motorik berasal dari kata motor yang mempunyai arti penggerak atau (move) keadaan perilaku seseorang yang menghasilkan rangsangan atau stimulus dengan melibatkan otot-otot tubuhnya. Adapun menurut pendapat sumantri menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan gerak yang dihasilkan oleh anak yang menghubungkan antara perilaku dan kemampuan gerak anak. Konsep yang sama yang dijelaskan oleh Hurlock, bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Jadi perkembangan motorik merupakan kegiatan yang terkoordinir Antara susunan syaraf, otot, otak dan spinal cord. Perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, dimana gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisir, dan tidak terampil kearah penguasaan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Lismadina (2017:15).

Elizabeth B.Hurlock (1978:57) menyatakan bahwa “perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak-gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus”. Menurut Zukifli (didalam buku Samsudin, 2008:11) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah “segala sesuatu yang ada hubungan dengan gerakan-

gerakan tubuh yang di dalamnya terdapat 3 unsur yang menentukan yaitu otot, saraf dan otak”.

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, meyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Pada masa ini, anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti koordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan. Ahmad Rudiyanto (2016:12).

Menurut Papalia, Olds, Feldman (2009:13) perkembangan motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan fisik yang melibatkan otot motorik halus serta koordinasi mata dan tangan. Adapun kegiatan motorik halus antara lain: mengancingkan baju, menggambar serta koordinasi mata dan otot halus. Seiring dengan perkembangan kemampuan motorik anak-anak prasekolah secara terus menerus menggabungkan kemampuan-kemampuan yang sudah mereka miliki dengan kemampuan mereka dapatkan untuk menghasilkan kapasitas yang lebih kompleks.

Aktifitas seorang anak sudah dimulai jauh sebelum dia dapat melihat cahaya setiap hari dan tidak akan pernah berhenti. Sejak dalam kandungan, dia berputar, menendang, jungkir balik, dan menghisap jari. Ketika baru dilahirkan dia mengangkat kepalanya, melihat sekelilingnya, menendangkan kakinya, dan menggoyang-goyangkan tangannya. Semua gerakan pertama anak sangat sederhana dan menggambarkan suatu jenis aktifitas secara keseluruhan dengan sedikit banyak kontrol. Hal ini merupakan aktifitas motorik awal di bawah kontrol subcortex, tetapi pada bulan keempat dalam kehidupan mereka mulai melakukan gerakan yang lebih disengaja yang diperintah oleh cortex (otak).

Aktifitas gerakan motorik didefinisikan sebagai perintah pada kemahiran dan keterampilan motorik yang memperlihatkan kemajuan dalam kemampuan untuk menggerakkan secara sengaja dan tepat. Keterampilan anak berlangsung dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks, misalnya anak mengangkat benda yang relatif lebih besar (besar menurut dirinya) dengan seluruh lengannya, kemudian dia berhasil menggunakan gerakan menjepit ibu jari dan telunjuknya untuk mengangkat benda yang sangat kecil (sering kali dia langsung memasukkannya ke dalam mulutnya). Setelah dia dapat mengontrol setiap gerakan secara terpisah pada lengan dan telapak tangannya, tungkai dan kakinya, akan dapat melakukan semua gerakan ini untuk berjalan. Kemampuan untuk berjalan dan ketelitian dalam mencengkeram merupakan dua dari kemampuan motorik manusia yang nyata dan tidak tampak saat bayi belum lahir.

1. Pengertian Motorik Halus

Menurut Jojoh & Cici, (2016:122) motorik halus adalah “gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil serta melakukan koordinasi yang cermat” Sedangkan menurut Bambang (2012:1.14) “menyatakan gerakan motorik halus adalah gerakan halus melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan yang tepat”. Menurut Santroc (2007:127) mengatakan “pada usia 4 tahun koordinasi motorik halus anak lebih tepat. Saat umur 5 tahun koordinasi motorik halus ini semakin meningkat. Tangan, lengan, dan jari semua bergerak bersama di bawah perintah mata”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dengan

menggunakan gerakan tangan yang tepat. Yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih, seperti meroncen balok menggunting, menulis, menggambar dan lain-lain.

Motorik halus yaitu kemampuan yang melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan, control kordinasi, dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jemari. Seperti mengkolase, menulis, menggambar, mewarnai dan lain-lain.

2. Tujuan Perkembangan Keterampilan Motorik Halus

Menurut Sputra dan Rudyanto (2005: 115) menjelaskan tujuan keterampilan motorik halus yaitu:

- a) Mampu menfunsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan
- b) Mampu mengkordinasikan kecepatan tangan dengan mata
- c) Mampu mengendalikan emosi

Hal yang sama di temukan oleh Sumatri (2005:145) yang mengatakan bahwa aktifitas motorik halus anak taman kanak-kanak bertujuan untuk melatih kemampuan kordinasi mata dan tangan di kembangkan melalui kegiatan bermain, membentuk, mewarnai, menempel, menggunting, merangkai, benda dengan benang,(meronce), memotong, menjiblak bentuk. Kemampuan daya liat merupakan kegiatan kemampuan motorik halus lainnya melatih kemampuan anak melihat kearah kiri dan kanan, atas bawah yang penting persiapan membaca awal.

Sumatri (2010:146), menyatakan bahwa fungsi perkembangan motorik halus anak adalah untuk mendukung perkembngan aspek lain yaitu bahasa, kognitif dan sosial emosional dengan aspek perkembangan lainnya saling mempengaruhi dan tidak

dapat dipisahkan. Hurlock (1978:163) mengemukakan bahwa fungsi-fungsi perkembangan motorik halus sebagai berikut:

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

Hasil penerapan diatas peneliti dapat simpulkan bahwa fungsi dari motorik halus supaya anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar, anak merasa percaya diri dan lebih mandiri. Indikator pencapaian motorik halus anak usia 5-6 tahun.

B Definisi Media

Metodologi pengajaran merupakan metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran. Sedangkan penilaian pengajaran adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai-tidaknya tujuan pengajaran. Dalam metode pengajaran itulah terdapat dua aspek yang paling menonjol, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran (Sudjana, 2005 : 1).

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education dan Communication Technology/AECT) (dalam Sadiman, et.al, 2006 : 6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan/informasi. Sementara Gagner dan Briggs juga (dalam Sadiman, et.al, 2006 : 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya

untuk belajar. Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda, yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya (Sadiman, et.al, 2006 : 7).

Ada beberapa media pengajaran yang biasa dipergunakan dalam proses pembelajaran, yaitu *media grafis (media dua dimensi, didalamnya termasuk media kolase), media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan.*

C Definisi Media Kolase

Media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi satu sumber kepada penerima, jika dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pendidik kepada peserta didik, sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Usep Kustiawan (2016: 6-7).

Kolase berasal dari bahasa Prancis, yaitu "*colle*" yang berarti lem/temple, jadi bisa dikatakan kolase adalah sebuah teknik menempel unsur-unsur yang berbeda (bisa berupa kain, kertas, kayu dan lain-lain) kedalam sebuah bingkai sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang baru. Secara umum kolase adalah teknik menggabungkan beberapa objek menjadi satu, tindakan hanya asal jadi, tapi objek-objek itu harus mampu bercerita untuk menciptakan kesan tertentu. Kolase merupakan perkembangan lebih lanjut dari seni lukis, dimana pada abad ke 20 para perupa sering menambahkan (menempelkan) unsur-unsur yang berbeda kedalam lukisan mereka seperti potongan-potongan kain, kayu ataupun kertas korang namun memang ada perbedaan yang sangat

signifikan antara seni kolase dan seni lukis. Kolase ialah gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain yang ditemple, Sue Nicholson (2005: 4).

Hasil penerapan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa media kolase adalah alat untuk menyampaikan pembelajaran melalui kegiatan menempel supaya lebih mudah untuk di pahami oleh peserta didik.

1. Kelebihan kolase

Adapun kelebihan melakukan kegiatan kolase diantaranya adalah: melatih konsentrasi, mengenal warna dan mengenal bentuk. Ika Nur Sabakti (2017: 20).

a) Melatih konsentrasi

Kegiatan menempel ini membutuhkan konsentrasi serta koordinasi mata dan tangan. Koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak dimasa pertumbuhan dan perkembangan anak. Yani Mulyani. (2007:30).

b) Mengenal warna

Kolase terdiri dari berbagai warna seperti: merah, kuning, hijau dan lain-lain, sehingga anak dapat mengenal warna melalui kegiatan kolase.

c) Mengenal bentuk

Selain warna yang beragam bentuk pada kolase bermacam-macam seperti bentuk geometri, hewan, tumbuhan, kendaraan dan lain sebagainya. Dengan kegiatan seperti ini anak akan lebih mudah dalam mengenal bentuk. Dalam penelitian Meta Hanindata. (2015: 154).

Hasil pemaparan diatas peneliti simpulkan bahwa media kolase dapat digunakan untuk meningkatkan motorik halus peserta didik.

2. Manfaat Kegiatan Kolase

Selain membuat anak menjadi senang, kolase juga memiliki manfaat lain diantaranya yaitu:

a) Melatih motorik halus

Bermain kolase melatih keterampilan jari-jemari anak sehingga saat menulis jari-jemari anak sudah lentur.

b) Meningkatkan kreativitas

Bermain kolase melatih anak untuk berkreasi memilih bahan, menyusun warna, kontur dan memadukan yang sesuai selera, sehingga menghasilkan sesuatu yang indah.

c) Melatih konsentrasi

Bermain kolase menyenangkan bagi anak, sehingga anak akan focus ketika menyelesaikan tugas dan lama pada akhirnya anak akan terbiasa berkonsentrasi.

d) Mengenal warna

Bermain kolase memadukan berbagai warna, sehingga anak akan terbiasa memadukan warna yang serasi sesuai dengan keinginan

e) Mengenal jenis dan sifat bentuk

Setiap bahan memiliki kekasaran dan kehalusan yang berbeda. Dengan menggunakan aneka bahan, anak akan banyak mengenal dan bisa membentuknya.

f) Melatih ketekunan

Menyelesaikan karya kolase butuh waktu yang cukup, lama dan tidak bisa terburu-buru, jadi anak bisa melatih ketekunan agar menghasilkan karya yang indah dan terlatih untuk bersabar

g) Melatih rasa percaya diri

Ketika karya sudah selesai, tentu anak akan merasa bangga. Kreativitas semakin terasa sehingga kepercayaan diri bertambah dan tidak ada rasa takut atau malu.

3. Jenis Kolase

Karyakolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak dan material:

a) Menurut Fungsi

Dari segi fungsi kolase dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni murni (fineart). Seni murni adalah suatu karya seni yang dibuat semata-mata untuk memenuhi kebutuhan artistik. Orang yang menciptakan karya seni murni, melainkan untuk mengespresikan cinta rasa estetis, dan kebebasan berekspresi dalam seni murni sangat diutamakan. Sedangkan seni tarapan atau seni pakai (applied art) adalah karya seni rupa yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis, aplikasi seni tarapan lebih menampilkan komposisi dengan kualitas artistik yang bersifat dekoratif.

b) Menurut Matra

Matra, jenis kolase dapat di bagi dua, yaitu kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra).

c) Menurut Corak

Coraknya, wujud kolase dapat dibagi dua jenis yaitu representative dan non representatif. Representative artinya menggambarkan wujud nyata berikutnya masih dikenali. Sedangkan non representatif artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk yang nyata, bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsurevisual yang indah.

d) Menurut Material

Materia (l bahan) apapun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik atau unik. Berbagai material kolase tersebut akan direkatkan pada beragam jenis permukaan seperti, biji-bijian, daun, ampas kelapa dan kapas, dan lain sebagainya asalkan relatif dan memungkinkan untuk ditempelkan menurut Heni Meila Sari (2019:4)

4. Langkah-langkah dalam bermain kolase

Langkah-langkah dalam bermain kolasa menurut Syakir (dalam Hadiyanti, 2014) antara lain sebagai berikut:

- a) Merencanakan gambar yang akan dibuat. Menyediakan alat-alat atau bahan dan mengenalkan nama alat-alat yang digunakan dalam keterampilan kolase dan bagaimana cara menggunakannya.
- b) Membimbing anak untuk menempel pada pola, gambar dengan cara memberi perekat dengan lem, lalu menempelkannya pada gambar
- c) Menjelaskan posisi untuk menempel benda yang benar sesuai dengan bentuk gambar, sehingga hasil tempelanya tidak keluar dari garis.

- d) Latihan hendaknya diulang-ulang agar motorik halus anak terlatih karna keterampilan kolase ini mencakup gerakan-gerakan kecil seperti menjepit, melem dan menempel sehingga koordianasi jari-jari tangan terlatih.

5. Bahan-bahan yang perlu digunakan untuk membuat kolase

Adapun bahan-bahan yang perlu digunakan dalam pembuatan kolase seperti: Biji-bijian, daun, kapas dan empas kelapa.

a. Biji-bijian

Biji-bijian ini bayak jenisnya, bentuk, ukurang, warna dan testur. Biji-bijian (jaguang, kacang hijau, kacan merah dan kedelai) ini hendaknya dikeringkan terlebih dahulu supaya testurnya tidak berubah.

b. Daun

Menggunakan daun pisang sebelum digunakan daun pisang dikeringkan terlebih dahulu supaya mudah untuk ditempel kepola yang sudah di siapkan.

c. Kapas

Kapas adalah serat halus yang menyelubungi beberapa jenis biji, sebelum kapas digunakan untuk pembelajaran kapas-kapas tersebut dibentuk jadi lingkaran supaya anak mudah untuk menempelkannya.

d. Ampas kelapa

Ampas kelapa adalah sisah dari kelapa yang sudah diambil santannya menggunakan ampas kelapa ini sebelumnya dikeringkan terlebih dahulu supaya tidak berbau dan mudah untuk ditemple. Dalam penelitian Suryanto, Wahyono (2009:162).

6. Langkah-langkah pembuatan kolase

Adapun tahap pembuatan kolase sebagai berikut:

- a. Siapkan pola dan gambar
- b. Siapkan beberapa bahan yang ingin ditempelkan ke pola tersebut seperti kapas, biji-bijian, ampas kelapa dan lain-lain.
- c. Memberikan lem pada pola yang telah disediakan kemudian letakkan bahan yang telah disiapkan ke pola tersebut. Nidaul Muna fiahetal.(2018:252)

Tahap pembuatan media kolase sangatlah sederhana dan mudah untuk dilakukan dengan tahapan seperti di atas maka kegiatan ini sangat cocok untuk anak usia pra sekolah. Adapun karakteristik perkembangan motorik halus sebagai berikut:

- a. Anak mampu memegang alat tulis
- b. Anak mampu menggunting garis lurus
- c. Anak mampu memasukkan tali ke lubang papan jahit
- d. Anak dapat membuat menara balok
- e. Anak mampu membuat lingkaran, meniru garis, membuat persegi empat, meniru tulisan, membuat bentuk-bentuk
- f. Melipat kertas secara horizontal, vertikal, dan diagonal menjadi macam-macam bentuk

Dari beberapa perkembangan motorik halus di atas dapat peneliti simpulkan bahwa penelitiannya dapat mengembangkan kemampuan gerak motorik halus anak supaya anak mampu mempersiapkan diri untuk melanjutkan diri ke jenjang berikutnya. Adapun langkah-langkah membuat kolase dari bahan alam:

- a. Menyiapkan gambar pola

- b. Gunting, bahan alam yang mau ditempel seperti daun, biji-bijian, kapas dan ampas kelapa
- c. Lem kertas, pensil dan penghapus

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan tindakan kelas atau penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metode tertentu. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA Sumber Mas Desa Rombiya Barat Kec. Ganding Kab. Sumenep. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas B dengan jumlah siswa 10 orang dengan rincian sebagai berikut laki-laki 3 Perempuan 7.

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media permainan kolase.

D. Rencana Tindakan

Berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas, maka kegiatan dilakukan pada tiap tahap siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Perencanaan

- a. Rencana perbaikan dalam RPPH 1 untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kolase pada kelompok B
- b. Membuat rencana perbaikan pembelajaran
- c. Langkah-Langkah perbaikan pembelajaran
 - a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan menggunakan media pembelajaran kolase
 - b) Mempelajari bahan pembelajaran yang akan diajarkan.
 - c) Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru di Raudhatul Athfal
 - d) Membuat lembaran observasi untuk mengganti dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

2) Tahap pelaksanaan Tindakan

- a. Pelaksanaan siklus pertama RPPH meliputi perencanaan, pengamatan dan refleksi
- b. Perencanaan adalah sebagai berikut :
 1. Membuat rencana perbaikan dalam pembelajaran
 2. Pembuatan media, sumber belajar atau alat pembelajaran dan mempersiapkan lembar penilaian perkembangan anak
 3. Pembuatan lembar observasi anak
- c. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diamati oleh pengamat dari teman sejawat dari awal proses pembelajaran sampai pada akhir pembelajaran

- d. Pengamat melakukan pengamatan dan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan
- e. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.
- f. Adapun proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut : Sebelum masuk kelas anak-anak berbaris di halaman dengan tertib dan rapi, dimulai dari gerak dan lagu untuk memberikan motivasi dan semangat pada anak.

1. Kegiatan Awal

- Salam, berdoa
- Presensi
- Motivasi siswa (tepuk semangat)
- Appersepsi
 - a. Guru menyanya kabar anak
 - b. Guru menanyakan kegiatan anak sebelum berangkat kesekolah
 - c. Guru mengulas materi pelajaran sebelumnya
 - d. Guru menyampaikan tema, sub tema, sub-sub tema dan tujuan pembelajaran hari ini

2. Kegiatan Inti

- a. Guru bercerita tentang macam-macam binatang ternak (*literasi*)
- b. Guru mengajak anak mengamati PPT tentang binatang ternak (*mengamatai*)-
TPACK
- c. Guru mengarahkan anak untuk tanya jawab tentang binatang ternak (*menanya*)

- d. Guru mengumpulkan informasi dari beberapa jawaban anak tentang binatang ternak (*mengumpulkan informasi*)
- e. Anak-anak menalar tentang binatang ternak (*mengasosiasikan*)
- f. Guru mengajak anak untuk mengkomunikasikan dalam bentuk kegiatan;
 - Kelompok I : Memasang gambar binatang ternak dengan namanya
 - Kelompok II : Menuliskan kata sederhana pada gambar kambing
 - Kelompok III : Mengkolase gambar kambing
 - Pengaman : bermain gambar binatang ternak

3. Kegiatan Akhir

- Menyanyi binatang darat
- Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
- Tanya jawab tentang perasaan selama pembelajaran yang sudah dilalui
- Memberikan perbaikan dan nasihat kepada sikap yang kurang tepat
- Tujuan Materi dan Penilaian terhadap hasil karya secara verbal
- Memberi tugas anak mengamati binatang ternak bersama ayah dan ibu
- Doa penutup, salam

3) Tahap Observasi

a. Cara pengumpulan data melalui hasil kegiatan pengembangan dan observasi

b. Instrumen data meliputi :

- Penilaian lembar kegiatan anak
- Penilaian terhadap kegiatan anak

4) Refleksi

- a. Menganalisa hasil observasi Menganalisa penilaian lembar kerja anak
- b. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat diketahui dengan lembar observasi dan penilaian terhadap kegiatan yang dilaksanakan anak sudah dapat mengenal melalui media kolase, hasil yang didapat sudah mulai sesuai dengan yang diharapkan. Anak sudah dapat hewan dengan baik dan benar. Kegiatan ini berhasil karena sebelum kegiatan tersebut dilakukan guru merangsang atau memotivasi minat anak sehingga anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Sehingga kegiatan tersebut akan ditanyakan lagi pada siklus ke 2.

Siklus 2

1) Perencanaan

- a. Rencana perbaikan dalam RPPH 1 untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kolase pada kelompok B
- b. Membuat rencana perbaikan pembelajaran
- c. Langkah-Langkah perbaikan pembelajaran
 - a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan menggunakan media pembelajaran kolase
 - b) Mempelajari bahan pembelajaran yang akan diajarkan.
 - c) Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru di Raudhatul Athfal
 - d) Membuat lembaran observasi untuk mengganti dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

2) Tahap pelaksanaan Tindakan

- a. Pelaksanaan siklus pertama RPPH meliputi perencanaan, pengamatan dan refleksi
- b. Perencanaan adalah sebagai berikut :
 1. Membuat rencana perbaikan dalam pembelajaran
 2. Pembuatan media, sumber belajar atau alat pembelajaran dan mempersiapkan lembar penilaian perkembangan anak
 3. Pembuatan lembar observasi anak
- c. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diamati oleh pengamat dari teman sejawat dari awal proses pembelajaran sampai pada akhir pembelajaran
- d. Pengamat melakukan pengamatan dan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan
- e. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.
- f. Adapun proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut : Sebelum masuk kelas anak-anak berbaris di halaman dengan tertib dan rapi, dimulai dari gerak dan lagu untuk memberikan motivasi dan semangat pada anak.

1. Kegiatan Awal

- Salam, berdoa
- Presensi
- Motivasi siswa (tepuk semangat)
- Appersepsi
 - a. Guru menyanya kabar anak

- b. Guru menanyakan kegiatan anak sebelum berangkat kesekolah
- c. Guru mengulas materi pelajaran sebelumnya
- d. Guru menyampaikan tema, sub tema, sub-sub tema dan tujuan pembelajaran hari ini

2. Kegiatan Inti

- a. Guru bercerita tentang macam-macam binatang ternak (*literasi*)
- b. Guru mengajak anak mengamati PPT tentang binatang ternak (*mengamatai*)- *TPACK*
- c. Guru mengarahkan anak untuk tanya jawab tentang binatang ternak (*menanya*)
- d. Guru mengumpulkan informasi dari beberapa jawaban anak tentang binatang ternak (*mengumpulkan informasi*)
- e. Anak-anak menalar tentang binatang ternak (*mengasosiasikan*)
- f. Guru mengajak anak untuk mengkomunikasikan dalam bentuk kegiatan;
 - Kelompok I : Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya
 - Kelompok II : Menulils kata sederhana pada gambar kambing
 - Kelompok III : Mengkolase gambar kambing
 - Pengaman : bermain gambar binatang ternak

3. Kegiatan Akhir

- Menyanyi binatang darat
- Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
- Tanya jawab tentang perasaan selama pembelajaran yang sudah dilalui
- Memberikan perbaikan dan nasihat kepada sikap yang kurang tepat
- Tujuan Materi dan Penilaian terhadap hasil karya secara verbal

- Memberi tugas anak mengamati binatang ternak bersama ayah dan ibu
- Doa penutup, salam

3) Tahap Observasi

a. Cara pengumpulan data melalui hasil kegiatan pengembangan dan observasi

b. Instrumen data meliputi :

- Penilaian lembar kegiatan anak
- Penilaian terhadap kegiatan anak

4) Refleksi

- a. Menganalisa hasil observasi Menganalisa penilaian lembar kerja anak
- b. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat diketahui dengan lembar observasi dan penilaian terhadap kegiatan yang dilaksanakan anak sudah dapat mengenal melalui media kolase, hasil yang didapat sudah mulai sesuai dengan yang diharapkan. Anak sudah dapat mengenal binatang peliharaan dengan baik dan benar. Kegiatan ini berhasil karena sebelum kegiatan tersebut dilakukan guru merangsang atau memotivasi minat anak sehingga anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Sehingga kegiatan tersebut akan ditanyakan lagi pada siklus ke 3.

Siklus 3

1) Perencanaan

- a. Rencana perbaikan dalam RPPH 1 untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kolase pada kelompok B
- b. Membuat rencana perbaikan pembelajaran

- c. Langkah-Langkah perbaikan pembelajaran
 - a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan menggunakan media pembelajaran kolase
 - b) Mempelajari bahan pembelajaran yang akan diajarkan.
 - c) Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru di Raudhatul Athfal
 - d) Membuat lembaran observasi untuk mengganti dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

2) Tahap pelaksanaan Tindakan

- a. Pelaksanaan siklus pertama RPPH meliputi perencanaan, pengamatan dan refleksi
- b. Perencanaan adalah sebagai berikut :
 - 1. Membuat rencana perbaikan dalam pembelajaran
 - 2. Pembuatan media, sumber belajar atau alat pembelajaran dan mempersiapkan lembar penilaian perkembangan anak
 - 3. Pembuatan lembar observasi anak
- c. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diamati oleh pengamat dari teman sejawat dari awal proses pembelajaran sampai pada akhir pembelajaran
- d. Pengamat melakukan pengamatan dan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan
- e. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

- f. Adapun proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut : Sebelum masuk kelas anak-anak berbaris di halaman dengan tertib dan rapi, dimulai dari gerak dan lagu untuk memberikan motivasi dan semangat pada anak.

1. Kegiatan Awal

- Salam, berdoa
- Presensi
- Motivasi siswa (tepuk semangat)
- Appersepsi
 - a. Guru menyanya kabar anak
 - b. Guru menanyakan kegiatan anak sebelum berangkat kesekolah
 - c. Guru mengulas materi pelajaran sebelumnya
 - d. Guru menyampaikan tema, sub tema, sub-sub tema dan tujuan pembelajaran hari ini

2. Kegiatan Inti

- a. Guru bercerita tentang macam-macam binatang ternak (*literasi*)
- b. Guru mengajak anak mengamati PPT tentang binatang ternak (*mengamatai*)- *TPACK*
- c. Guru mengarahkan anak untuk tanya jawab tentang binatang ternak (*menanya*)
- d. Guru mengumpulkan informasi dari beberapa jawaban anak tentang binatang ternak (*mengumpulkan informasi*)
- e. Anak-anak menalar tentang binatang ternak (*mengasiasikan*)
- f. Guru mengajak anak untuk mengkomonikasikan dalam bentuk kegiatan;

- Kelompok I : Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya
- Kelompok II : Menuliskan kata sederhana pada gambar kambing
- Kelompok III : Mengkolase gambar kambing
- Pengaman : bermain gambar binatang ternak

3. Kegiatan Akhir

- Menyanyi binatang darat
- Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
- Tanya jawab tentang perasaan selama pembelajaran yang sudah dilalui
- Memberikan perbaikan dan nasihat kepada sikap yang kurang tepat
- Tujuan Materi dan Penilaian terhadap hasil karya secara verbal
- Memberi tugas anak mengamati binatang ternak bersama ayah dan ibu
- Doa penutup, salam

3) Tahap Observasi

a. Cara pengumpulan data melalui hasil kegiatan pengembangan dan observasi

b. Instrumen data meliputi :

- Penilaian lembar kegiatan anak
- Penilaian terhadap kegiatan anak

4) Refleksi

a. Menganalisa hasil observasi Menganalisa penilaian lembar kerja anak

b. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat diketahui dengan lembar observasi dan penilaian terhadap kegiatan yang dilaksanakan anak sudah dapat mengenal melalui media kolase, hasil yang

didapat sudah mulai sesuai dengan yang diharapkan. Anak sudah dapat mengenal binatang peliharaan (kambing) dengan baik dan benar. Kegiatan ini berhasil karena sebelum kegiatan tersebut dilakukan guru merangsang atau memotivasi minat anak sehingga anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

Kali ini peneliti dalam pengumpulan data, secara garis besar peneliti akan menggunakan teknik observasi, dan teknik dokumentasi. Sehingga peneliti dapat melihat apakah terjadi peningkatan, penurunan, atau bahkan tidak berpengaruh sama sekali metode permainan melalui media kolase yang diterapkan oleh peneliti terhadap siswa kelas B di RA Sumber Mas.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati aktifitas anak dalam kegiatan pembelajaran dan juga untuk mengamati kemampuan siswa.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab atau melakukan percakapan pada guru kelas B Di RA. Sumber Mas.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan, dan pengambilan gambar maupun rekaman terhadap objek yang diteliti.

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila kemampuan motorik halus anak usia dini dalam mengkolase pada siswa kelas B di RA Sumber Mas mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dan rata-rata hasil belajar siswa kelas RA Sumber Mas setelah diterapkan permainan kolase mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebanyak 85%

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Tim peneliti dari penelitian ini adalah peneliti itu sendiri sekaligus sebagai guru kelas Kelompok B di RA Sumber Mas.

Dalam kegiatan penelitian kali ini peneliti atau guru materi bekerjasama dengan guru kelas. Berikut identitas peneliti dan kolaborator :

Nama : Maizatun Nafifah

Tugas : Membuat RPP dan melakukan praktek penelitian

Nama : Hayati

Tugas : membantu melakukan observasi Kemudian berdiskusi untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep. RA Sumber Mas berada di daerah pedesaan, masyarakat utamanya bekerja sebagai petani, selain itu banyak yang bekerja sebagai peternak dan nelayan.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan tiga kali pertemuan dalam tiga siklus. Pertemuan pertama Siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 September 2022, pertemuan kedua Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 September 2022, pertemuan terakhir yaitu yang ketiga pada tanggal 12 Oktober 2022.

Proses pembelajaran di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep dilaksanakan setiap hari Sabtu sampai dengan Kamis, yang dimulai dari pukul 07.00 WIB dan berakhir pukul 10.00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti dua ruang kelas yang nyaman, kamar kecil/WC, mushollah, halaman bermain dan lainnya.

Subyek pada penelitian ini adalah kelompok B yang jumlahnya adalah 10 anak. Terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Berikut tabel jumlah anak kelompok B di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep.

Tabel Data Anak Kelompok B RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	DAFFASYA ALFIDI AKBAR	Laki-laki
2	SARIROTUN	Perempuan

3	HASINAH	Perempuan
4	NAURATUL MAULIDIA	Perempuan
5	AHMAD FAIQ	Laki-laki
6	ROFIDHATUL MUNAWWAROH	Perempuan
7	NURIL MAULIDIAH	Perempuan
8	IZUL ATIQ	Laki-laki
9	ADAM ALFATIH	Laki-laki
10	RAUDLATUL JANNAH	Perempuan

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Pra Tindakan

Hasil observasi peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan kolase pada siswa kelas B di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep sebelum tindakan dapat diperoleh data pada tabel berikut ini:

Hasil penilaian unjuk kerja kegiatan Bermain Kolase pada siswa kelompok B di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep

No	Nama	Kolase Kambing			
		1	2	3	4
1	DAFFASYA ALFIDI AKBAR			√	
2	SARIROTUN		√		
3	HASINAH		√		

4	NAURATUL MAULIDIA		√		
5	AHMAD FAIQ		√		
6	ROFIDHATUL MUNAWWAROH			√	
7	NURIL MAULIDIAH		√		
8	IZUL ATIQ	√			
9	ADAM ALFATIH		√		
10	RAUDLATUL JANNAH	√			
	JUMLAH	2	6	2	
	PROSENTASE	20%	60%	20%	
	INDIKATOR KEBERHASILAN	85%			

Keterangan:

Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu menyelesaikan Kolase

Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu menyelesaikan Kolase

Berkembang sesuai harapan(BSH/3): Anak mampu menyelesaikan Kolase

Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu menyelesaikan Kolase dan mau membantu temannya

Berdasarkan Tabel hasil perolehan Pratindakan hanya ada 2 anak yang berkembang sesuai harapan (Tuntas). Hasil rata-rata Prosentase mendapatkan hanya 20% saja, maka Peneliti merencanakan Tindakan sebanyak 2 Siklus untuk mendapatkan hasil perolehan sebesar 80% secara klasikal.

b. Siklus I

1) Tahap I .Perencanaan Tindakan I

- a) Siklus I direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:
 - (1) Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan bermain Kolase
- c) Menyiapkan RPPH dengan tema Binatang/sub tema binatang darat.
- d) Menyiapkan LKPD gambar kambing
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan I

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam satu hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Proses Pembelajaran Kelompok B

Guru mengadakan penelitian dikelompok B dari Kamis tanggal 22 September 2022 di mulai pukul 07.30-09.00 WIB.

(1) Siklus I Pertemuan 1

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas. Mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam binatang peliharaan yang dikenali oleh anak-anak dengan menampilkan media sumber belajar macam-macam binatang peliharaan berupa PPT sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan kolase kambing.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas mengkolase kambing, Kegiatan lainnya memasangkan gambar kambing dengan namanya, kemudian menuliskan nama kambing, kegiatan ketiga mengkolase gambar kambing.

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan menghafal ayat tentang binatang peliharaan. Sesudah anak menghafal doa guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

3) Tahap 3. Tindakan Observasi I

Hasil Penilaian pemberian tugas peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan kolase pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Hasil penilaian unjuk kerja Siklus I kegiatan Bermain kolase pada siswa kelompok B di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep

No	Nama	Kolase Kambing			
		1	2	3	4
1	DAFFASYA ALFIDI AKBAR			√	
2	SARIROTUN		√		
3	HASINAH		√		
4	NAURATUL MAULIDIA		√		
5	AHMAD FAIQ		√		
6	ROFIDHATUL MUNAWWAROH			√	
7	NURIL MAULIDIAH			√	
8	IZUL ATIQ			√	
9	ADAM ALFATIH		√		
10	RAUDLATUL JANNAH	√			

	JUMLAH	1	5	4	
	PROSENTASE	20%	50%	40%	
	INDIKATOR KEBERHASILAN	40%			

Keterangan:

Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu menyelesaikan kolase

Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu menyelesaikan kolase

Berkembang sesuai harapan(BSH/3): Anak mampu menyelesaikan kolase

Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu menyelesaikan kolase dan mau membantu temannya.

4) Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan bermain kolase adanya peningkatan dalam kemampuan motorik halus. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing-masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan dari 20% menjadi 40%, jadi mengalami peningkatan 20%. Maka dilanjutkan dengan Siklus II dengan prosentase perolehan sebesar 80%.

c. Siklus II

1) Tahap I. Perencanaan Tindakan II

- a) Siklus II direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:

(1) Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan bermain kolase

- c) Menyiapkan RPPH dengan tema binatang sub tema binatang air
- d) Menyiapkan LKPD gambar ikan
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, dan Kegiatan penutup.

2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan II

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Proses Pembelajaran Kelompok B

Guru mengadakan penelitian dikelompok B dari Sabtu tanggal 21 Juni 2022 di mulai pukul 07.30 –09.00 WIB.

Siklus II Pertemuan 2

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas dan menirukan gerakan ikan. Mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam ikan yang dikenali oleh anak-anak dengan menampilkan Media Sumber belajar ikan berupa aquarium pintar dan PPT sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan kolase ikan.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas mengkolase ikan. Kegiatan lainnya menyebutkan dan menuliskan kata ikan dan mewarnai ikan.

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan menghafal dua kalimat syahadat. Sesudah anak menghafal, guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

3) Tahap 3. Tindakan Observasi II

Hasil Penilaian pemberian tugas peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan kolase pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Hasil penilaian unjuk kerja Siklus II kegiatan Bermain kolase pada siswa kelompok B di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep.

No	Nama	Kolase Kambing			
		1	2	3	4
1	DAFFASYA ALFIDI AKBAR			√	
2	SARIROTUN		√		
3	HASINAH		√		
4	NAURATUL MAULIDIA		√		
5	AHMAD FAIQ		√		
6	ROFIDHATUL MUNAWWAROH			√	
7	NURIL MAULIDIAH			√	
8	IZUL ATIQ			√	
9	ADAM ALFATIH			√	
10	RAUDLATUL JANNAH			√	
	JUMLAH	0	4	6	
	PROSENTASE	0%	40%	60%	
	INDIKATOR KEBERHASILAN	80%			

Keterangan:

Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu menyelesaikan Kolase

Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu menyelesaikan Kolase

Berkembang sesuai harapan(BSH/3): Anak mampu menyelesaikan Kolase

Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu menyelesaikan Kolase dan mau membantu temannya.

4) Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan bermain kolase adanya peningkatan dalam kemampuan motorik halus. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan 40% menjadi 60% jadi mengalami peningkatan 20%. Maka dilanjutkan dengan Siklus III dengan prosentase perolehan sebesar 80%

d. Siklus III

1) Tahap I. Perencanaan Tindakan III

a) Siklus III direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit tiap kali pertemuan

b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:

(1) Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan bermain kolase

c) Menyiapkan RPPH dengan tema binatang sub tema binatang air

- d) Menyiapkan LKPD gambar ikan
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, dan Kegiatan penutup.

2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan III

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Proses Pembelajaran Kelompok B

Guru mengadakan penelitian dikelompok B pada hari Selasa tanggal 11 Oktober 2022 di mulai pukul 07.30 –09.00 WIB.

Siklus III Pertemuan 3

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas dan menirukan gerakan lebah. Mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam serangga yang dikenali oleh anak-anak dengan menampilkan Media Sumber belajar ikan berupa video dan PPT sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan kolase lebah.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas mengkolase lebah. Kegiatan lainnya menyebutkan dan menuliskan kata lebah dan mengkolase.

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan menghafal kalimat thayyibah. Sesudah anak menghafal, guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

3) Tahap 3. Tindakan Observasi III

Hasil Penilaian pemberian tugas peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan kolase pada siklus III disajikan pada tabel berikut:

Hasil penilaian unjuk kerja Siklus III kegiatan Bermain kolase pada siswa kelompok B di RA Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep.

No	Nama	Kolase Kambing			
		1	2	3	4
1	DAFFASYA ALFIDI AKBAR			√	
2	SARIROTUN			√	
3	HASINAH			√	
4	NAURATUL MAULIDIA		√		
5	AHMAD FAIQ		√		
6	ROFIDHATUL MUNAWWAROH			√	
7	NURIL MAULIDIAH			√	
8	IZUL ATIQ			√	
9	ADAM ALFATIH			√	
10	RAUDLATUL JANNAH			√	
	JUMLAH	0	2	6	
	PROSENTASE	0%	20%	80%	
	INDIKATOR KEBERHASILAN	80%			

Keterangan:

Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu menyelesaikan Kolase

Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu menyelesaikan kolase

Berkembang sesuai harapan(BSH/3): Anak mampu menyelesaikan kolase

Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu menyelesaikan kolase dan mau membantu temannya

4) Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus III

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus III dengan bermain kolase adanya peningkatan dalam kemampuan motorik halus. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan 60% menjadi 80% jadi mengalami peningkatan 20%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian pada pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui kegiatan kolase dengan bahan alam sekitar pada anak RA. Sumber Mas Rombiya Barat Ganding Sumenep. Dalam kegiatan kolase yang meliputi 4 aspek yaitu: anak mampu mengoles lem pada bahan sebelum ditempelkan pada gambar dengan menggunakan tangan kanan dan kiri, anak mampu menempel dengan rapi sesuai dengan pola, anak mampu menggerakkan mata dan jari-jari tangan secara terkoordinasi untuk menempelkan bahan kolase, anak mampu mengoleskan bahan yang telah di sediakan dalam kegiatan kolase. Hal ini dapat di lihat dengan adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak pada saat pelaksanaan siklus I mencapai 40% dengan kategori Mulai Berkembang, pada saat pelaksanaan siklus II mencapai 60% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan dan pelaksanaan siklus III mencapai 80% dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahawa penerapan media kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di RA. Sumber Mas desa Rombiya Barat kecamatan Ganding kabupaten Sumenep.

B. Saran

Dari kesimpulan penelitian diatas, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

Penggunaan kolase dan media pembelajaran lainnya sangatlah penting adanya. Oleh karenanya, maka guru hendaknya senantiasa selalu mengupayakan pengadaan media tersebut. Pengadaannya tidaklah harus dengan membeli, akan tetapi guru dapat ber-improvisasi dengan cara membuatnya, menugaskan pada siswa, dan lain-lain. Nilai sebuah media pembelajaran tidaklah bergantung pada mahal dan mewahnya media tersebut, tetapi bergantung pada ketepatan penggunaan media dengan materi ajar yang diberikan.

2. Bagi Lembaga

Lembaga diharapkan agar dapat member fasilitas dan motivasi kepada pendidik untuk melenkapi kegiatan pembelajaran, menggunakan media yang tepat dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanindata Meta. 2015. "Play Andleard" Yokyakarta: Cv PrimamitraMedia(halaman 154)
- Hurlock, Elisabeth B. 1978. Perkembangan Anak Jilid I. Jakarta: Erlangga
- Lismadiana 2017 "Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini" FIKUNY: Yokyakarta (halaman 15) jurnal
- Nicholso Sue. 2005. "MembuatKolase" Terj. Much SofanZakasi Solo: Pt Tiga Serangkai Pustaka Mandiri (halaman 4).
- Rudiyanto Ahmad 2016 "Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini" Lampung Darussalam Press Lampung (halaman 12)
- Sabakti Nur Ika. 2017. "Peningkatan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Metode Demostrasi Proses KeriasiKolase Kulit Bawang" DI TK Dharma Indra II Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi (Universitas Jember.2017).
- Sadiman, Arif S. et.all. 2006. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfatannya. Jakarta : Rajagrafindo.
- Sudjana, dan Rivai, Ahmad. 2005. Medi Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sumantri. 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan NasionalDirektorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Syakir Muharrar. Sri Verayanti. (2013). Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana. Jakarta. Erlangga.

lampiran



YAYASAN SUMBER MAS RA. SUMBER MAS

(Terakreditasi B)

NSM 101235290191

Kantor Jalan RKH. A. Zaki Zamzam Rombiya Barat Ganding Sumenep 69462

NPSN 69746973

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Semester / Minggu	: I/IX
Hari / Tanggal	: Kamis, 22 September 2022
Tema / Sub tema	: Binatang / Binatang Ternak
Kelompok / Usia	: B/5-6
Jam	: 07.30-09.30 WIB
Alokasi waktu	: 180 (menit)
Model Pembelajaran	: Kelompok
Karakter	: Mandiri dan kreatif

Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingintahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun, dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
- KI-3 : Menggali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, teknologi sei dan budaya dirumah,tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : Mengamati dengan indera, (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba) Menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-4 : Menunjukkan yang di ketahui, dirasakan, dibutuhkan dan difikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (nilai agama dan moral)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (sosial emosional)
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (Kog)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (SENI)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (BHS)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)

Indikator

- 1.1.3 Membaca surah An-nahl ayat 5 bersama-sama (NAM)
- 2.2.1 Memiliki rasa ingin tahu terhadap macam-macam binatang ternak (sosem)
- 3.3.7 Mengenal dan menyebutkan macam-macam binatang ternak (KOG)
- 4.3.8 Menyanyikan lagu binatang ternak (FM)
- 3.12.4 Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya (bahasa)
- 4.12.5 Menulisi kata sederhana pada gambar kambing dan menghitungnya (kognitif dan bahasa)

3.15.4 Mengetahui cara mengkolase (KOG)

4.15.5 Mengkolase gambar kambing (seni)

Strategi Pembelajaran : Kelompok

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu Menghafal surah An-nahl ayat 5
2. Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu mengetahui macam-macam binatang ternak dengan benar
3. Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu menyebutkan macam-macam binatang ternak dengan benar
4. Setelah melihat video anak mampu bernyanyi sesuai irama dengan benar
5. Setelah mencermati gambar anak mampu memasang gambar binatang ternak sesuai namanya dengan benar
6. Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu menulis kata sederhana pada gambar kambing dan menghitung gambar kambing dengan benar
7. Setelah dijelaskan oleh guru anak mampu mengetahui cara mengkolase dengan benar
8. Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu mengkolase gambar kambing dengan rapi

Alat Peraga Edukatif : Gambar binatang ternak

Alat dan Bahan : Karton, Kapas, Lem, Spidol, Gunting, gambar kambing

Sumber belajar : PPT kambing

Materi Pembiasaan (SOP)

1. Mengucapkan salam, masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum
4. Menghafalkan doa-doa harian
5. Menghafalkan surat-surat pendek

Materi Pembelajaran

- Mengucapkan doa
- Menghafal surah An-nahl ayat 5
- Memasang gambar binatang ternak dengan namanya
- Menulis kata sederhana pada gambar kambing
- Mengkolase gambar kambing
- Menyanyikan lagu binatang ternak

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Proses	Kegiatan	Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none">- Salam, berdoa- Presensi- Motivasi siswa (tepuk semangat)- Appersepsi<ol style="list-style-type: none">a. Guru menyanya kabar anakb. Guru menanyakan kegiatan anak sebelum berangkat kesekolahc. Guru mengulas materi pelajaran sebelumnyad. Guru menyampaikan tema, sub tema, sub-sub tema dan tujuan pembelajaran hari ini	30 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">a. Guru mengajak anak bernyanyi binatang ternakb. Guru bercerita tentang macam-macam binatang ternak	60 menit

	<p>(literasi)</p> <p>c. Guru mengajak anak mengamati PPT tentang binatang ternak (<i>mengamatai</i>)- TPACK Link vedio https://youtu.be/DuSkw5ktN0c</p> <p>d. Guru mengarahkan anak untuk tanya jawab tentang binatang ternak (<i>menanya</i>)</p> <p>e. Guru mengumpulkan informasi dari beberapa jawaban anak tentang binatang ternak (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>f. Anak-anak menalar tentang binatang ternak (<i>mengasosiasikan</i>)</p> <p>g. Guru mengajak anak untuk mengkomonikasikan dalam bentuk kegiatan;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok I : Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya - Kelompok II : Menulils kata sederhana pada gambar kambing dan menghitung gambar kambing - Kelompok III : Mengkolase gambar kambing - Pengaman : bermain plastisin 	
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> - Doa sebelum makan dan sesudah makan, - Cuci tangan, - Makan dan minum bekal anak, - Bermain bebas 	30 menit
Penutup	<p>a. Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini</p> <p>b. Tanya jawab tentang perasaan selama pembelajaran yang sudah dilalui</p> <p>c. Memberikan perbaikan dan nasihat kepada sikap yang kurang tepat</p> <p>d. Tujuan Materi dan Penilaian terhadap hasil karya secara verbal</p> <p>e. Menyampaikn tema pembelajaran dan kegiatan esok hari</p> <p>f. Memberi pesan moral terhadap peserta didik</p> <p>g. Doa penutup, salam</p>	30 menit

Penilaian

1. Aspek Perkembangan, Kompetensi Dasar, dan Indikator
2. Kisi-kisi Penilaian
3. Teknik Penilaian

Mengetahui,
Kepala Lembaga

(Nafilah, S.Pd.I)



Sumenep, 22 September 2022
Guru Kelompok B,


(Maizatun Nafifah, S.Pd.)

Lampiran: Penilaian

A. Pengembangan Indikator Penilaian

Aspek Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Membaca surah An-nahl ayat 5
Sosial Emosional	2.2	Memiliki rasa ingin tahu terhadap macam-macam binatang ternak
Kognitif	3.3	Mengenal dan menyebutkan macam-macam binatang ternak
Fisik Motorik	4.3	Menyanyikan lagu binatang ternak
Bahasa	3.12	Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya
Kognitif dan bahasa	4.12	Menuliskan kata sederhana pada gambar kambing dan menghitungnya
KOG	3.15	Mengetahui cara mengkolase
Seni	4.15	Mengkolase gambar kambing

B. Kisi-kisi Penilaian

Indikator	Aspek Pengembangan	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Menghafal surah An-nahl ayat 5	NAM	Ceklis	Lembar observasi
Memiliki rasa ingin tahu terhadap macam-macam binatang ternak	SIKAP	Ceklis	Anekdote record
Mengenal dan menyebutkan macam-macam binatang ternak	PENGETAHUAN	Ceklis	Penugasan
Menyanyikan lagu binatang ternak	FM	Ceklis	Penugasan
Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya	PENGETAHUAN	Skor	Penugasan

Menuliskan kata sederhana pada gambar kambing dan menghitungnya	BAHASA	Skor	Hasil karya
Mengetahui cara mengkolase	KOG	Skor	Hasil karya
Mengkolase gambar kambing	SENI	Skor	Hasil karya

C. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap Spiritual

a. Lembar Observasi (*Checklist Observation*)

Indikator 1.1.1:

Anak dapat Menghafal surah An-nahl ayat 5

NO	NAMA	Anak dapat Menghafal surah An-nahl ayat 5			
		BB	MB	BSH	BSB

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Kriteria penilaian:

BB	Jika anak memenuhi 1 dari kriteria pelafalan
MB	Jika anak memenuhi 2 dari kriteria pelafalan
BSH	Jika anak memenuhi 3 dari kriteria pelafalan
BSB	<ul style="list-style-type: none"> - Anak Menghafal surah An-nahl ayat 5 dengan tepat - Anak Menghafal surah An-nahl ayat 5 dengan lancar - Anak Menghafal surah An-nahl ayat 5 dengan jelas - Anak Menghafal surah An-nahl ayat 5 dengan lengkap

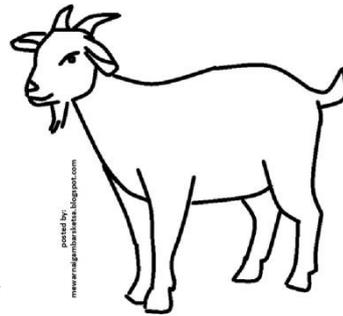
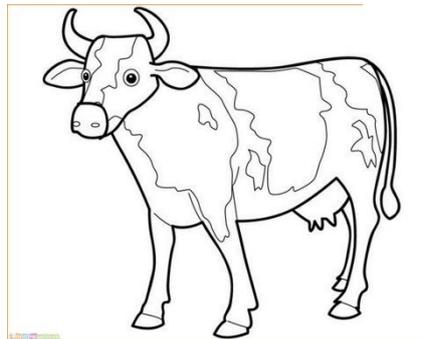
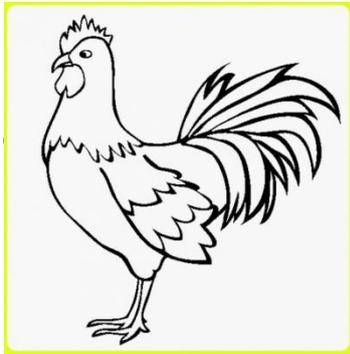
No	Aspek	Kriteria	
		2 Bintang	1 bintang
1	Menempel	Jika peserta didik mampu menempel dengan rapi dan kuat	Jika peserta didik menunjukkan salah satu kemampuan menempel
2	Menggunting	Jika peserta didik menggunting dengan rapi dan tidak sobek	Jika peserta didik menunjukkan salah satu kemampuan menggunting

MEMASANGKAN GAMBAR BINATANG TERNAK SESUAI NAMANYA

KD : 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS)

Indikator : 3.12.4 Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya

Tujuan Media : Untuk melatih bahasa



A. Bahan dan Alat

1. Download gambar binatang ternak dari internet

B. Langkah-langkah pembuatan media

- Mencari gambar binatang ternak melalui internet
- Menulis nama binatang ternak dan menghitungnya
- Media siap digunakan

C. Cara Penggunaan Media

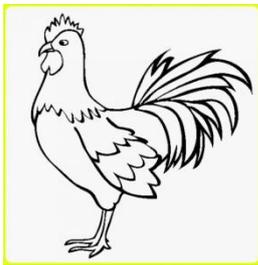
Guru mengajak anak mengamati Gambar binatang ternak, kemudian Guru mengarahkan untuk tanya jawab tentang binatang ternak kepada peserta didik, kemudian mengajak anak untuk mengumpulkan informasi tentang binatang ternak yang disediakan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

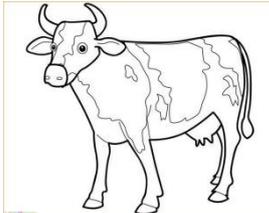
Bidang Pengembangan bahasa

Nama :
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema / Sub Tema : Binatang /Binatang Ternak
Petunjuk kegiatan : memasang gambar binatang ternak sesuai namanya
Kompetensi Dasar : 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
Indikator : 3.12.4 Memasangkan gambar binatang ternak dengan namanya
Tujuan Pembelajaran : Setelah proses pembelajaran, diharapkan anak mampu memasang gambar sesuai tulisan dengan benar

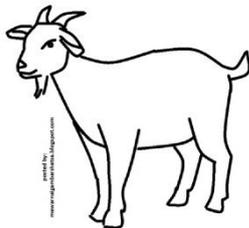
Pasangkanlah gambar sesuai tulisan!



KAMBING



AYAM



SAPI

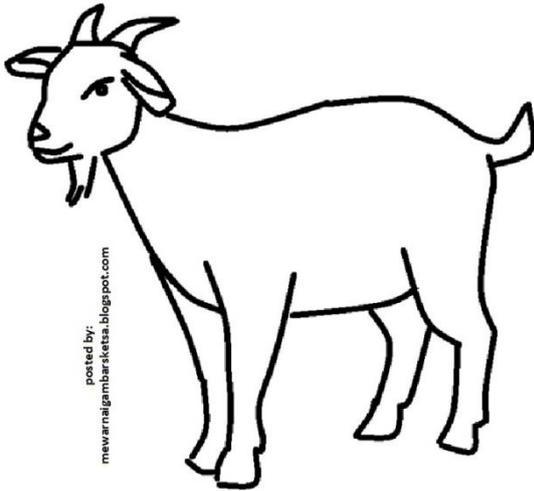
NILAI	TANGGAL	PARAF

MENULIS KATA SEDERHANA PADA GAMBAR KAMBING

KD : 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (SENI)

Indikator : 4.12.5 Menulisi kata sederhana pada gambar kambing dan menghitungnya

Tujuan Media : Untuk melatih kognitif dan bahasa



A. Bahan dan Alat

1. Download gambar binatang ternak dari internet

B. Langkah-langkah pembuatan media

- Mencari gambar binatang ternak melalui internet
- Menulis nama binatang ternak dan menghitungnya
- Media siap digunakan

C. Cara Penggunaan Media

Guru mengajak anak mengamati Gambar binatang darat, kemudian Guru mengarahkan untuk tanya jawab tentang binatang darat kepada peserta didik, kemudian mengajak anak untuk mengumpulkan informasi tentang binatang darat yang disediakan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Bidang Pengembangan Bahasa dan kognitif

Nama :

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema / Sub Tema : Binatang /Binatang Ternak

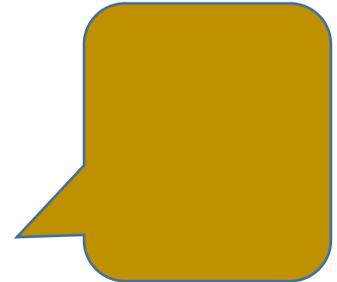
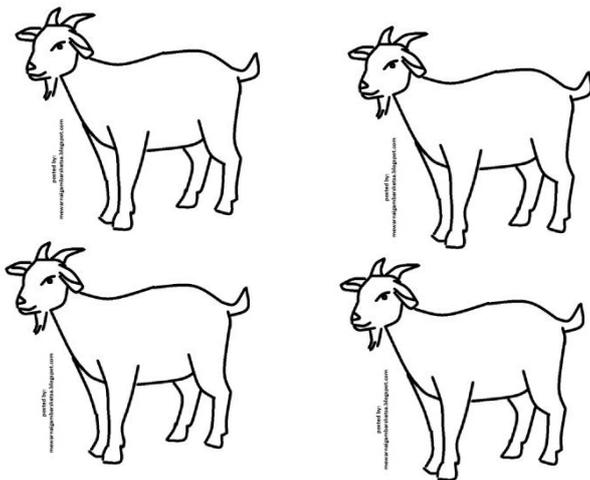
Petunjuk kegiatan : Menulisa kata pada gambar kambing

Kompetensi Dasar : 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (SENI)

Indikator : 4.12.5 Menulisi kata sederhana pada gambar kambing dan menghitungnya

Tujuan Pembelajaran: Setelah proses pembelajaran, anak diharapkan mampu menulis kata sesuai gambar dan menghitung dengan benar

hitunglah gambar kambing tulislah angkanya di dalam kotak cokelat, kemudian tulislah kata sesuai gambar pada kotak putih!



--	--	--	--	--	--	--

NILAI	TANGGAL	PARAF

KOLASE BINATANG TERNAK/KAMBING

KD : 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)

Indikator : 4.15.5 Mengkolase gambar kambing

Tujuan Media : Untuk melatih sosial emosional dan fisikmotorik anak



A. Bahan dan Alat

1. Karton
2. Kapas
3. Lem
4. Spidol
5. Gunting
6. Gambar kambing

B. Langkah-langkah pembuatan media

- Menyiapkan alat bahan yang akan digunakan.
- Mengambil kapas yang sudah digulung lalu ditempelkan ke gambar kambing dengan menggunakan lem sampai penuh
- Media siap digunakan

C. Cara Penggunaan Media

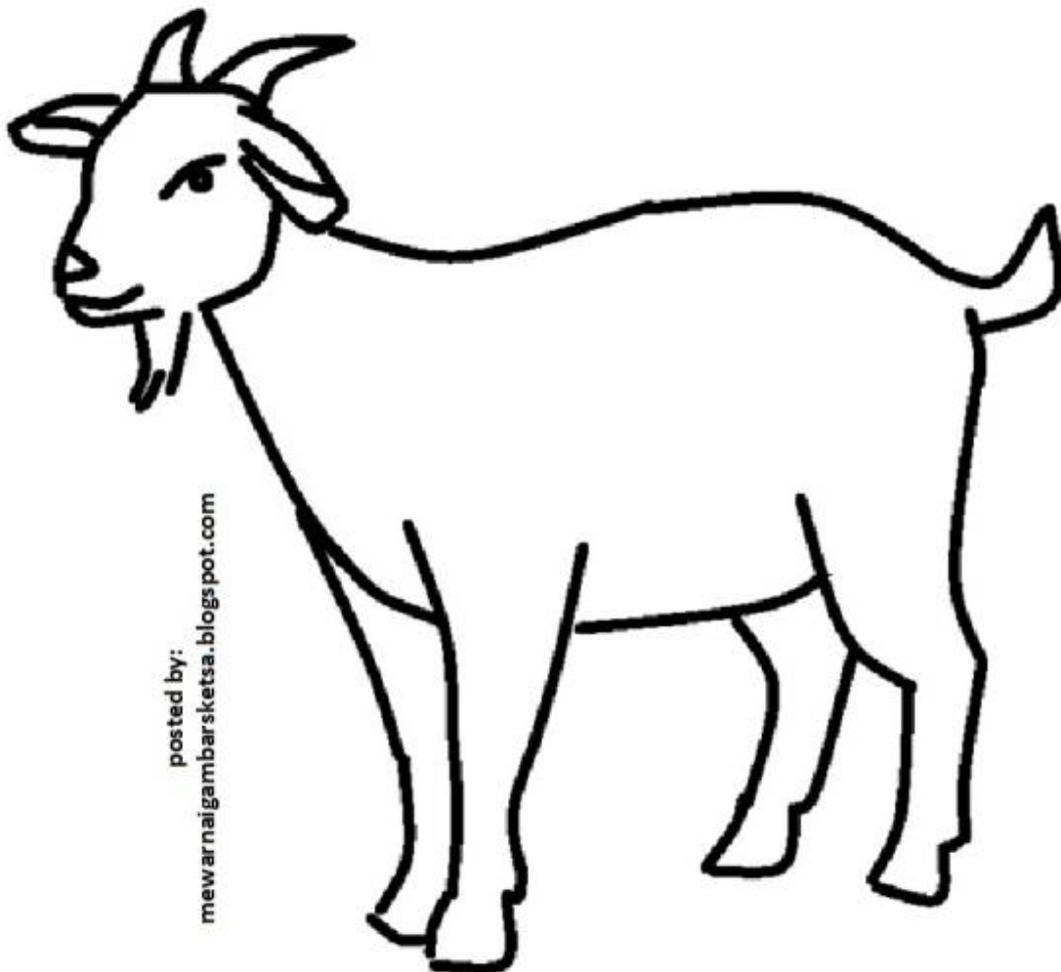
Guru mengajak anak mengamati Gambar binatang darat, kemudian Guru mengarahkan untuk tanya jawab tentang binatang darat kepada peserta didik, kemudian mengajak anak untuk mengumpulkan informasi tentang binatang darat yang disediakan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Bidang Pengembangan Fisik Motorik dan sosem

Nama :
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema / Sub Tema : Binatang /Binatang Ternak
Petunjuk kegiatan : Mengkolase gambar kambing
Kompetensi Dasar : 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)
Indikator : 4.15.5 Mengkolase gambar kambing
Tujuan Pembelajaran : Setelah diberi contoh Anak mampu mengkolase gambar kambing dengan rapi

silahkan kolase dengan alat dan bahan yang telah disiapkan



NILAI	TANGGAL	PARAF