

**PENGARUH METODE *STORYTELLING* DALAM KEGIATAN *CIRCLE TIME* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI
PAUD IT CENDEKIA TUNGKOP – ACEH BESAR**

SKRIPSI

Oleh:

RAUDHAH FARAH DILLA

NIM: 140 210 027

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM-BANDA ACEH

2018 M/1439 H

**PENGARUH METODE *STORYTELLING* DALAM KEGIATAN *CIRCLE*
TIME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI
PAUD IT CENDEKIA TUNGKOP-ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

RAUDHAH FARAH DILLA

NIM. 140210027

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

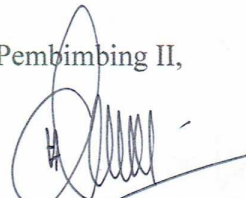
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dra. Aisyah Idris, M.Ag
NIP. 196612311992032010

Pembimbing II,



Dewi Fitriani, M.Ed
NIP. 2006107803

**PENGARUH METODE *STORYTELLING* DALAM KEGIATAN *CIRCLE TIME* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI
PAUD IT CENDEKIA TUNGKOP – ACEH BESAR**

SKRIPSI

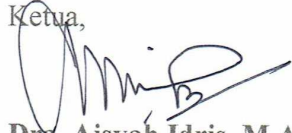
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Sabtu, 10 Februari 2018
24 Jumadil Awwal 1439

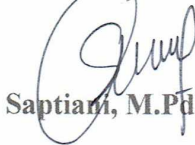
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dra. Aisyah Idris, M.Ag
NIP. 196612311992032010

Sekretaris,



Saptiani, M.Pd

Penguji I,



Dr. Mujiburrahman, M.Ag
NIP. 197109082001121001

Penguji II,



Dewi Fitriani, M.Ed
NIDN. 2006107803

Mengetahui,

✓ Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry ✓
Darussalam Banda Aceh




Dr. Mujiburrahman, M.Ag.
NIP. 197109082001121001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651 – 7553020 Situs: www.tarbiyah.ar-ranity.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Raudhah Farah Dilla
NIM : 140210027
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jusul Skripsi : Pengaruh metode *storytelling* dalam kegiatan *circle time* terhadap peningkatan motivasi belajar anak di PAUD IT Cendekia Tungkop-Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan skripsi ini, saya:

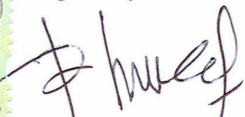
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya sipa dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 26 Januari 2018
Yang menyatakan,




(Raudhah Farah Dilla)

“Cintai Dan Nikmati Apa Yang Kamu Lakukan, Maka Kamu Akan Mendapatkan
Cinta Dan Nikmat Dari Apa Yang Kamu Lakukan”

(Raudhah Farah Dilla ☺)

Allah SWT,

Sungguh tak ada yang bisa memberikan kemudahan hidup, ketenangan jiwa selain dari seluruh kuasa dan bantuan-Mu Rabbi. Sampai titik terlelah dan terlemahku, janji-Mu didalam ayat-ayat-Mu menjadi andalanku melalui ingatan dan detak jantungku.

Ayah dan Mamak,

Mungkin tidak ada aku saat ini tanpa tetesan keringatmu, gelisah sebelum tidurmu, harapmu dalam doamu, cintamu dalam tatapanmu, marahmu dalam katamu. Aku mencintaimu dalam diam dan doaku. Cita-citaku hanya untukmu Ayah dan Mamak tanpa perlu engkau tau. Tunggu aku dengan izin Allah sampai titik aku mampu membahagiakanmu seutuhnya..

Teman-Teman,

Mungkin tak akan habis kusebutkan seluruh nama temanku, namun terima kasih kepada kalian yang sudah membawa aku menjadi sosok pada hari ini. Namun besar terima kasihku kepada teman-teman yang masih berada disampingku ketika aku berada pada titik terlelah dan lemahku...

Ibu Dra.Aisyah Idris, M.Ag dan Ibu Dewi Fitriani M.Ed,

Terima kasih ibu, atas tambahan keyakinanmu untuk aku menyelesaikan tulisan sederhana ini. Tidak terbayangkan jika hanya berlandaskan yakinku... terima kasih Ibu Aisyah resah gelisahmu kini terjawab sudah dengan bekal ilmuku yang hanya satu biji bayam. Terima kasih Ibu Dewi, sungguh caramu mendidik kami akan selalu membekas indah dalam hati dan ingatan kami.

Alhandulillahirabbil'alamin.....

ABSTRAK

Nama : Raudhah Farah Dilla
NIM : 140210027
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak di PAUD IT Cendekia Tungkop-Aceh Besar
Tanggal Sidang : 10 Februari 2018/ 24 Jumadil Awwal 1439
Tebal Skripsi : 82 Halaman
Pembimbing I : Dra. Aisyah Idris, M.Ag
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M.Ed
Kata Kunci : Motivasi Belajar, Metode *Storytelling*, Interaksi Ekstratekstual

Penggunaan metode yang menyenangkan didalam pembelajaran anak usia dini sangatlah diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang efektif, terutama pada kegiatan awal pembelajaran (*circle time*) yang dilakukan untuk mengenalkan tema, pembiasaan, akhlak dan moral pada anak. Namun hasil observasi pada Kelompok TK B PAUD IT Cendekia guru tidak menggunakan metode yang menyenangkan, hal ini berakibat pada berkurangnya motivasi belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *storytelling* yang diterapkan peneliti menggunakan interaksi ekstratekstual untuk peningkatan motivasi belajar anak didalam kegiatan *circle time*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *pre eksperimental*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok TK B PAUD IT Cendekia Tungkop-Aceh Besar Tahun Ajaran 2017/2018 dengan jumlah 20 peserta didik. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rata-rata data *pre-test* dan *post-test* yang dikumpulkan melalui observasi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan Uji-T dari hasil skala motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *storytelling* didalam kegiatan *circle time* terhadap peningkatan motivasi belajar anak. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Pada kondisi awal didapatkan rata-rata nilai awal sebesar 45,45, sedangkan pada kondisi akhir didapatkan rata-rata sebesar 85,05. Selain itu, hasil pengkategorian kondisi awal diperoleh kategori kurang dan pada kondisi akhir diperoleh kategori tinggi. Salah satu interaksi ekstratekstual yang sangat berpengaruh dalam bercerita adalah *Attention* yaitu menarik perhatian anak menggunakan media yang menarik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Metode *Storytelling* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar anak kelompok TK B PAUD IT Cendekia Tungkop-Aceh Besar tahun ajaran 2017/2018.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Storytelling* dalam Kegiatan *Circle Time* terhadap peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B PAUD IT Cendekia Tungkop-Aceh Besar” disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan kepada untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang telah memberikan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan UIN beserta staf yang memberi izin untuk melakukan penelitian.
3. Ketua jurusan PIAUD yang telah memberi kesempatan, kemudahan dalam pelaksanaan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Aisyah Idris, M. Ag dan Ibu Dewi Fitriani M.Ed selaku pembimbing yang telah membantu dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala sekolah, segenap guru, dan peserta didik PAUD IT Cendekia Tungkop-Aceh Besar yang telah banyak membantu selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
6. Seluruh dosen PIAUD yang telah memberikan banyak bekal ilmu dan inspirasinya.
7. Seluruh staff dan karyawan subbag pendidikan, yang selama ini memberikan pelayanan terbaik sehingga memudahkan penulis mengurus segala administrasi.

8. Orang tua tercinta yang setiap harinya memberikan dukungan, dorongan dan menguatkan penulis selama penyusunan skripsi. Mamak yang selalu menemani dan menguatkan penulis dalam menyusun skripsi. Ayah yang luar biasa dalam memfasilitasi semua kebutuhan penulis serta sabar menunggu penulis dalam menyusun skripsi.
9. Kakak tersayang Dhiyan Maya Dista M.Pd, yang selalu membantu dan sabar dengan kesulitan penulis dalam menyusun skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga karya sederhana ini memberikan sedikit manfaat dan inspirasi baru bagi siapa saja yang membacanya.

Banda Aceh,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR LAMPIRAN..... xii

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah..... 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Hipotesis Penelitian 7

E. Manfaat Penelitian 7

F. Defenisi Operasional..... 9

BAB II: LANDASAN TEORETIS

A. Motivasi Belajar..... 11

1. Pengertian Motivasi Belajar 11

2. Unsur-Unsur Motivasi Belajar..... 13

3. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar 16

4. Teknik Motivasi Belajar 22

B. Metode *Storytelling*..... 24

1. Pengertian *Storytelling* 24

2. Tujuan *Storytelling*..... 25

3. Manfaat *Storytelling*..... 27

4. Jenis-Jenis <i>Storytelling</i>	30
5. Teknik Bercerita Yang Baik	32
6. Interaksi Ekstratekstual	34

BAB III: METODELOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
C. Instrument Pengumpulan Data	39
1. Instrumen Penelitian.....	39
2. Validitas Instrumen	40
3. Reliabilitas Instrumen.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	52
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	52
2. Deskripsi Subjek Penelitian	53
3. Deskripsi Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	65

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA.....	72
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	75
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP PENULIS	83
------------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Batang Rata-Rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	59
Gambar 4.2 Diagram Batang Interval Motivasi Belajar <i>Pre-test</i>	60
Gambar 4.3 Diagram Batang Interval Motivasi Belajar <i>Post-test</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	38
Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik PAUD IT Cendekia	52
Tabel 4.2 Daftar Pendidik PAUD IT Cendekia.....	52
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik	52
Tabel 4.4 Aktivitas guru dalam bercerita (<i>Pre-Test</i>).....	54
Tabel 4.5 Aktivitas guru dalam bercerita (<i>Post-Test</i>).....	56
Tabel 4.6 Skor Perolehan Tingkat Motivasi Belajar Anak	56
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i>	59
Tabel 4.8 Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar <i>Pre-test</i>	60
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i>	61
Tabel 4.10 Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar <i>Post-test</i>	62
Tabel 4.11 Penolong Uji-T.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rubrik Penilaian Motivasi Belajar Anak	75
Lampiran 2 Rubrik Penilaian Aktivitas Guru	76
Lampiran 3 Hasil Motivasi Belajar Anak	77
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
Lampiran 5 Validasi dan Reliabilitas Instrumen.....	78
Lampiran 6 Cerita Setiap Pertemuan.....	80
Lampiran 7 Foto Proses Pembelajaran	81
Lampiran 8 Surat-Surat Penelitian	82
Lampiran 9 Tabel t dan Tabel ρ	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB I Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Menurut Masitoh, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.² Maka dari itu anak membutuhkan pendidikan dan pembelajaran melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang bertujuan memfasilitasi atau membantu anak guna dalam pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Masa yang sangat berpengaruh terhadap anak disebut dengan masa *Golden Age* yang artinya masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi, emosi maupun sosial.³ Diusia emas ini anak sangat peka terhadap

¹ Sudaryanti, “Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 1, Edisi 1, 2012, h. 11-12

² Masitoh, dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h: 9

segala hal yang terjadi dalam lingkungannya, sehingga usia ini pula disebut sebagai usia kritis. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar dapat tersimpan di memori anak dan akan menjadi kebiasaan dalam kehidupannya.⁴ Jadi, ini merupakan masa yang berada pada perkembangan dan pertumbuhan terbaik untuk anak. Oleh karena itu jika anak berada direntang usia ini hendaklah disikapi dengan hal-hal yang positif dalam segi bahasa maupun tingkah laku baik dalam kehidupan sehari-hari maupun pembelajaran di sekolah.

Menstimulasi perkembangan anak dapat dilakukan dengan pemberian pengajaran atau pendidikan yang kreatif dan inovatif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Suasana yang menarik dan menyenangkan itu dapat direalisasikan dengan menggunakan metode pembelajaran anak usia dini, salah satunya yaitu metode bercerita/*storytelling*. Hal ini dikemukakan oleh Solehuddin bahwa bagi anak aktivitas bercerita bisa memiliki nilai yang banyak bagi proses belajar dan perkembangan anak. Disamping dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bercerita dapat mengundang dan merangsang proses kognisi, khususnya aktivitas berimajinasi.⁵

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan di Indonesia dengan menggunakan metode *storytelling* dalam tujuan aspek perkembangan yang

³ Wisjnu Martani, "Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini", *Jurnal Psikologi*, Vol 39, No 1, 2012, h. 112

⁴ Wisjnu Martani, "Metode Stimulasi...", h. 112

⁵ Solehuddin.M, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2000), h.90

berbeda-beda. Beberapa penelitian tersebut diantaranya: *Pertama*, penelitian Lelly Ambarsari, didalam penelitiannya Lelly menemukan bahwa penerapan metode storytelling dapat menstimulus kemampuan membaca awal permulaan pada anak⁶. *Kedua*, hasil penelitian Latifah menyatakan bahwa anak yang mendapatkan penyampaian nilai-nilai moral melalui metode dongeng memiliki tingkat kecerdasan moral yang lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak mendapatkan penyampaian nilai moral melalui metode dongeng⁷. *Ketiga*, hasil penelitian Rita Diah Ayuni bahwa penerapan metode storytelling dapat memberikan pengaruh pada perilaku empati anak, khususnya pada aspek fantasi⁸.

Metode bercerita tidak hanya dilakukan pada dewasa ini, melainkan di dalam QS: 07(35) juga ada seruan Allah SWT yang berbunyi:

يَا بَنِي آدَمَ إِنَّمَا يَأْتِيَنَّكُمْ رُسُلٌ مِنْكُمْ يَقُصُّونَ عَلَيْكُمْ آيَاتِي ۖ فَمَنْ اتَّقَىٰ وَأَصْلَحَ فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ

Yang artinya: “Hai anak-anak cucu Adam! Jika datang kepadamu Rasul-Rasul sebangsamu yang **menceritakan** kepadamu ayat-ayat-Ku, maka barangsiapa yang bertaqwa dan mengadakan perbaikan, niscaya mereka tidak merasa ketakutan”

⁶ Lelly Ambarsari, “Penerapan Metode Storytelling Pada Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelompok B3 TK Budi Mulia 2 Pandeansaro Yokyakarta”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 10 (Tahun ke-4), 2015, h. 11

⁷ Latifah, “Metode Dongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah”, *Jurnal Psikologi*, Vol 1, No 1, 2010, h. 31

⁸Rita dkk, “Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak”, *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 12, No 2, 2013, h. 128

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa Allah SWT menyerukan kepada Rasul-Rasul Allah untuk menyampaikan perintah-perintah Allah melalui bercerita. Tidak hanya itu di dalam QS: 07(176), juga dijelaskan tentang bercerita.

وَلَوْ شِئْنَا لَرَفَعْنَاهُ بِهَا وَلَكِنَّهُ أَخْلَدَ إِلَى الْأَرْضِ وَاتَّبَعَ هَوَاهُ ۖ فَمَثَلُهُ كَمَثَلِ الْكَلْبِ إِن تَحْمِلْ عَلَيْهِ يَلْهَثْ أَوْ تَتْرُكْهُ يَلْهَثْ ۚ ذَلِكَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَّبُوا بِآيَاتِنَا ۚ فَاقْصُصِ الْقَصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Yang artinya: “Dan kalau kami menghendaki, sesungguhnya kami tinggikan (derajat) nya dengan ayat-ayat itu, tetapi dia cenderung kepada dunia dan menurutkan hawa nafsunya yang rendah. Maka perempumaannya seperti anjing jika kamu menghalaukannya diulurkannya lidahnya dan jika kamu membiarkannya dia mengulurkan lidahnya (juga). Demikian itulah perempumaan orang-orang yang mendustakan ayat'-ayat kami. Maka **ceritakanlah** (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka berfikir”

Dari bagian ayat tersebut dijelaskan untuk melakukan metode bercerita dalam menyampaikan kisah-kisah dan perintah Allah sehingga manusia dapat berfikir. Artinya, dengan pesan-pesan yang ada di dalam cerita tersebut, pendengar akan berfikir sehingga dapat menghubungkan dengan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan.

Setiap metode yang digunakan oleh guru akan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran apabila peserta didik dan pendidik aktif dan saling interaktif dalam kelangsungan kegiatan pembelajaran. Aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak

lepas dari peran penting motivasi belajar yang menjadi penggerak dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Sardiman bahwa motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.⁹ Oleh karena itu motivasi belajar sangatlah diperlukan bagi anak untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 16 sampai 20 Oktober 2017 yang dilakukan di PAUD IT Cendekia Tungkop - Aceh Besar pada anak didik Kelompok B, bahwa pada peserta didik Kelompok B memiliki motivasi belajar yang rendah ketika pelaksanaan kegiatan *circle time*. Hal ini terbukti pada peserta didik yang tidak memperhatikan guru, tidak adanya ekspresi yang menyenangkan dari peserta didik, peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya sendiri dan peserta didik yang ingin cepat menyelesaikan kegiatan tersebut. Hal ini tampak pada kurangnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melangsungkan *circle time*. Peneliti mengamati guru masih menggunakan metode ceramah dan juga memberikan materi dengan hanya menjelaskan, sehingga menimbulkan pembelajaran yang membosankan dan berdampak pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 2004), h.75

Berdasarkan fenomena di atas peneliti mengangkat pokok permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya motivasi belajar anak dikarenakan metode yang digunakan dalam strategi pembelajaran tidak menyenangkan sehingga tidak menarik perhatian anak dan tidak menimbulkan motivasi belajar. Dengan bertitik tolak pada fenomena tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan metode *storytelling* dalam meningkatkan motivasi belajar yang akan dibahas dalam skripsi ini dengan judul “Pengaruh Metode *Storytelling* di dalam Kegiatan *Circle Time* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak di PAUD IT Cendekia Tungkop – Aceh Besar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan metode *storytelling* pada anak Kelompok TK B PAUD IT Cendekia?
2. Bagaimana motivasi belajar anak Kelompok TK B PAUD IT Cendekia saat diterapkan metode *storytelling*?
3. Apakah metode *storytelling* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar anak Kelompok TK B PAUD IT Cendekia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui strategi guru dalam menerapkan metode *storytelling* pada kegiatan *circle time* dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

2. Untuk mengetahui perubahan motivasi belajar didalam *circle time* di Kelompok TK B PAUD IT Cendekia ketika menggunakan metode *storytelling*.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *storytelling* terhadap motivasi belajar anak Kelompok TK B PAUD IT Cendekia.

D. Hipotesis Penelitian

Metode *storytelling* dapat meningkatkan motivasi belajar anak pada kegiatan *circle time*. Karena metode *storytelling* dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak hanya merangsang motivasi anak tetapi kognitif, bahasa serta membuat anak berimajinasi dan memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Sabil, bahwa metode bercerita memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, karena anak sangat senang dengan cerita-cerita.¹⁰

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Mengembangkan pengetahuan tentang cara yang berhubungan dengan metode yang dapat digunakan dalam peningkatan motivasi belajar anak usia dini.

¹⁰ Sabil Risandy, *Bermain, Bercerita, dan Bernyanyi bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima, 2014), h. 33

- b. Memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang metode *storytelling* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - c. Memberikan kontribusi pemikiran terhadap perkembangan metode mengajar pada anak usia dini.
2. Manfaat praktis
- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu masukan dan acuan bagi sekolah mengenai pentingnya memberikan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui metode *storytelling*.

- b. Bagi guru
 - 1) Mengetahui pengaruh penggunaan metode *storytelling* didalam meningkatkan motivasi belajar
 - 2) Menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan guru dalam metode *storytelling*
 - 3) Memberikan pengetahuan baru cara membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan
- c. Bagi peserta didik
 - 1) Meningkatkan motivasi belajar pada anak
 - 2) Meningkatkan kemampuan berimajinasi
 - 3) Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak
 - 4) Mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan

F. Definisi Operasional

1. Sutrisno menyatakan bahwa arti pengaruh yaitu hubungan atau kolerasi.¹¹
Pengaruh didalam penelitian ini merupakan hubungan antara metode *storytelling* dengan peningkatan motivasi belajar anak yang ingin dicapai.
2. Asfandiyar menyatakan bahwa *storytelling* merupakan suatu proses kreatif yang dalam perkembangannya senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektualnya tetapi juga kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni daya berfantasi dan imajinasi anak.¹² Metode *storytelling* didalam penelitian ini merupakan metode bercerita yang akan digunakan di dalam kegiatan *circle time* dengan interaksi ekstratekstual dalam penyampaian untuk membuat anak menjadi lebih aktif, peka terhadap keadaan sekitar, berimajinasi, berfantasi sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. *Circle Time* di dalam penelitian ini merupakan kegiatan pembuka yang dilakukan dengan duduk membentuk lingkaran. Di dalam kegiatan ini peneliti memberikan pengetahuan baru pada anak sesuai dengan tema pada hari tersebut, pembiasaan-pembiasaan dalam hal sosio emosional dan pemahaman baru kepada anak tentang tema hari tersebut menggunakan metode *storytelling*. Sesuai yang dipaparkan di dalam DirJen PAUD bahwa kegiatan pembukaan ditujukan untuk membantu membangun minat anak

¹¹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1987), h. 20

¹² Asfandiyar, *Cara Pintar Mendongeng*, (Jakarta: Mizan, 2007), h. 2

agar anak siap bermain dikegiatan inti, untuk mengenalkan materi pembelajaran, dan untuk mengenalkan kegiatan bermain yang sudah disiapkan, aturan bermain, menerapkan pembiasaan-pembiasaan, dan sebagainya.¹³

4. Peningkatan dalam penelitian ini bertambahnya motivasi yang dimiliki siswa dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kegiatan pembuka sehingga berpengaruh terhadap kegiatan selanjutnya. Sesuai dengan pengertian dari peningkatan secara etimologi yaitu menaikkan.¹⁴
5. Motivasi belajar berfungsi untuk menggerakkan peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan benar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Ngalim Purwanto motivasi belajar berfungsi untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia.¹⁵ Dalam penelitian ini motivasi merupakan tingkah laku anak yang tampak dan sesuai dengan indikator-indikator motivasi yang ditetapkan.

¹³ DirJen PAUD, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PAUD*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), h. 22

¹⁴ Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern Pers, 1995), h. 160

¹⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 72

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan tindakan atau kegiatan yang dilakukan dengan dorongan atau kekuatan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Sesuai dengan Sondang yang memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.¹ Sedangkan Mc Donald didalam Sadirman mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling*. Donald juga mengemukakan ada tiga elemen penting dalam motivasi, yaitu:

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia karena menyangkut perubahan energy manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakan akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

¹ Sondang P. Siagian, *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h. 138

- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi, dan energy yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain.²

Winkel mengatakan belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, serta perubahan itu bersifat secara relative konstan dan tetap.³ Sedangkan Yamin mengatakan belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang didapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru.⁴

Dari kedua kutipan diatas maka motivasi belajar adalah dorongan yang timbul didalam pembelajaran sehingga berlangsungnya proses belajar dengan baik dan tercapainya tujuan belajar tersebut. Sardiman juga mengatakan bahwa didalam kegiatan belajar motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa

² A.M.Sardimana, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), h. 71-73

³ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1996), h.53

⁴ Yamin, Martinis, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, (Jakarta: Gaung Persada Press (GP Press)UNS Press Surakarta, 2008), h. 122

yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.⁵

2. Unsur-unsur Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Setiap siswa pasti memiliki harapan. Harapan dapat dikatakan sebagai cita-cita yang dimiliki oleh seorang siswa. Untuk mencapai cita-cita, siswa pasti akan berusaha untuk mencapainya. Dalam mencapai cita-cita itu banyak usaha yang dilakukan oleh siswa, salah satu contohnya adalah dengan giat belajar. Jadi cita-cita dapat memperkuat motivasi belajar intrinsik yang berasal dari dalam diri maupun ekstrinsik yang berasal dari luar.

b. Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan untuk mencapainya. Salah satu contohnya adalah seorang anak yang mempunyai keinginan untuk membaca. Maka harus diimbangi dengan kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf-huruf. Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi.

⁵ A.M.Sardimana, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rajawali Pers, 2007), h. 75

c. Kondisi siswa

Hal ini meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Sebagai contohnya yaitu apabila seorang anak dalam keadaan sakit, maka dia tidak mau belajar. Sebaliknya, setelah anak itu sehat dia akan mengejar ketertinggalan belajarnya. Apabila seorang anak dalam kondisi marah-marah, maka dia akan susah dalam menerima pelajaran. Jadi kondisi jasmani dan rohani siswa mempengaruhi motivasi belajar.

d. Kondisi lingkungan siswa

Siswa berada di lingkungan sekitar yang berbeda-beda. Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan kemasyarakatan. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib, dan indah semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Dengan dibangunnya lingkungan yang bertambah baik, maka dapat menciptakan kondisi dinamis bagi pebelajar yang sedang berkembang jiwa raganya. Jadi guru profesional diharapkan mampu memanfaatkan surat kabar, majalah, siaran radio, televisi, dan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar seorang siswa.

f. Upaya guru membelajarkan siswa⁶

Upaya guru untuk memotivasi siswa ada bermacam-macam. Motivasi dapat dilakukan seorang guru pada saat pelajaran berlangsung ataupun sedang di luar pelajaran. Oleh karena itu peran guru cukup banyak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Abin Syamsudin mengatakan bahwa, meskipun motivasi sebagai kekuatan dalam diri seseorang, namun keberadaannya merupakan suatu substansi yang tidak dapat diamati. Sehingga yang dapat diteliti ialah mengidentifikasi indikator-indikatornya. *Pertama*, durasi kegiatan belajar dilakukan. Aspek ini mengacu pada seberapa lama suatu kegiatan belajar dilakukan. *Kedua*, frekuensi kegiatan belajar dilakukan. Aspek ini mengacu kepada sering tidaknya kegiatan belajar dilakukan. *Ketiga*, persistensi kegiatan belajar dilakukan yang mengacu kepada ketetapan dan kelekatan kegiatan belajar dilakukan. *Keempat*, ketabahan, keuletan, dan kemampuan menghadapi rintangan dan kesulitan dalam kegaitan belajar. *Kelima*, tingkat aspirasinya dalam kegiatan belajar. Aspek ini mengacu kepada seberapa kuat dorongan belajarnya terutama dalam rangka pencapaian cita-cita belajar. Dengan adanya dorongan ini individu cenderung untuk selalu menyuguhkan yang terbaik dalam proses belajarnya. *Keenam*, Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegaitannya (berapa banyak, memadai atau

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Renika Cipta, 2006), h. 97-100

tidak, memuaskan atau tidak). *Ketujuh*, Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (suka atau tidak suka, positif atau negative).⁷

Melalui indikator-indikator tersebut motivasi diharapkan dapat diukur dan terdeteksi. Dan dalam penelitian ini difokuskan pada keseluruhan daya penggerak didalam diri anak untuk menimbulkan kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.

3. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Mengetahui motivasi sebagai pendorong kegiatan belajar anak, maka banyak upaya untuk menimbulkan dan membangkitkan motivasi belajar pada anak. Seorang guru mempunyai tanggung jawab yang besar untuk memotivasi anak agar maksimal dalam kegiatan belajar. Perhatian anak terhadap materi yang diberikan oleh guru dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti metode yang digunakan guru, media dan alat peraga, mengulang materi dengan cara yang berbeda dari sebelumnya.

Sardiman mengemukakan beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, diantaranya:

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini adalah nilai. Banyak siswa yang beranggapan belajar untuk mendapatkan angka atau nilai yang baik. Oleh karena itu, langkah yang

⁷ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 40

perlu dilakukan seorang guru adalah bagaimana memberikan angka yang terkait dengan *values* yang terkandung dalam setiap pengetahuan siswa sehingga tidak hanya nilai kognitif saja tetapi juga keterampilan afeksinya. Hal ini biasa terjadi pada anak yang memiliki tujuan akhir yang berbentuk nilai sehingga menimbulkan kepuasan serta minat bagi anak.

b. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, karena anak akan merasa diperhatikan dengan pekerjaannya. Tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan/kompetensi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan antar individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. *Ego-involvent*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri bagi siswa.

e. Memberikan ulangan

Memberikan ulangan merupakan sarana motivasi. Namun dalam hal ini jangan terlalu sering karena anak akan merasa bosan.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, maka anak akan lebih bersemangat untuk mendapatkannya lagi atau untuk meningkatkannya. Adapun hal tersebut menjelaskan bahwa adanya tujuan akhir yang ingin dicapai dalam proses belajar.

g. Pujian

Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri dari individu yang mendapatkannya.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Karena hukuman itu sendiri merupakan tindakan yang bertujuan membuat jera atas kesalahan yang dilakukan.

i. Minat

Minat merupakan kebutuhan yang menjadi pokok dari timbulnya motivasi. Karena minat tersebut merupakan kondisi pada individu yang melakukan sesuatu dengan perhatian, fokus, dan perasaan yang senang.

j. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat tepat. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.⁸

Oemar Hamalik juga menyatakan cara memotivasi siswa belajar adalah sebagai berikut:

a. Kebermaknaan

Siswa akan termotivasi belajar apabila hal-hal yang dipelajari mengandung makna tertentu baginya. Maka untuk menjadikan pelajaran bermakna bagi siswa, caranya adalah dengan mengaitkan pelajaran dengan pengalaman masa lampau siswa, tujuan-tujuan masa datang, dan minat serta nilai-nilai yang berarti bagi mereka.

b. Modelling

Pelajaran akan lebih mudah dihayati dan diterapkan oleh siswa jika guru mengajarkannya dalam bentuk tingkah laku model, bukan dengan hanya menceramahkan/menceritakannya secara lisan. Dengan model tingkah laku ini siswa dapat mengamati dan menirukan apa yang diinginkan oleh guru.

⁸ A.M.Sardimana, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rajawali Pers, 2007), h. 92-95

c. Komunikasi terbuka

Cara tersebut dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengemukakan minat dan keinginannya dalam proses belajar. Apabila hal tersebut terlaksanakan, maka akan meningkatkan motivasi anak.

d. Hubungan pengajaran dengan masa depan siswa

Hendaknya guru menyajikan materi pembelajaran dengan mengaitkan dengan situasi/keadaan kehidupan sehari-hari anak dimasa yang akan datang. Bila siswa telah menyadari kemungkinan aplikasi pelajaran tersebut maka sudah tentu motivasi belajar akan tergugah dan merangsang kegiatan belajar lebih efektif

e. Prasyarat

Guru hendaknya berusaha mengetahui/mengenali prasyarat-prasyarat yang telah dimiliki oleh siswa sebelum memberikan materi pelajaran yang baru. Siswa yang berada pada kelompok yang berprasyarat akan mudah memahami hubungan antara pengetahuan yang sederhana yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang kompleks yang akan dipelajari. Berbeda halnya dengan siswa yang belum berprasyarat. Bertitik tolak dari keadaan siswa tersebut, guru akan lebih mudah menyesuaikan pelajarannya sehingga membangkitkan motivasi belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa.

f. Novelty

Anak lebih senang belajar bila perhatiannya ditarik oleh penyajian-penyajian yang baru (novelty) atau masih asing. Guru dapat menggunakan berbagai metode mengajar yang bervariasi, berbagai alat bantu, tugas macam-macam kegiatan yang mungkin asing bagi siswa.

g. Latihan dan praktik yang aktif dan bermanfaat

Anak lebih senang belajar apabila mengambil bagian yang aktif dalam latihan/praktik untuk mencapai tujuan pengajaran. Untuk mengaktifkan siswa mempraktikkan hal-hal yang sedang dipelajarinya, guru dapat menggunakan macam-macam metode, seperti tanya-jawab dan mengecek jawaban rekan-rekannya kemudian dilanjutkan dengan diskusi, melakukan simulasi, dan melaksanakan metode tutorial.

h. Latihan terbagi

Siswa lebih senang belajar jika latihan dibagi-bagi menjadi sejumlah kurun waktu yang pendek. Latihan-latihan secara demikian akan lebih meningkatkan motivasi siswa belajar dibandingkan dengan latihan yang dilakukan sekaligus dalam jangka waktu yang panjang.

i. Kurangi paksaan belajar

Pada saat mulai belajar, siswa perlu diberikan paksaan atau pemompa. Akan tetapi bagi siswa yang sudah mulai menguasai pelajaran, maka secara sistematis pemompaan itu dikurangi dan akhirnya lambat laun siswa dapat belajar sendiri.

j. Kondisi yang menyenangkan⁹

Siswa lebih senang melanjutkan belajarnya jika kondisi pengajaran menyenangkan. Maka guru dapat melakukan cara-cara berikut: usahakan jangan mengulangi hal-hal yang telah mereka ketahui karena akan menyebabkan kejenuhan, suasana fisik kelas jangan sampai membosankan, hindari terjadinya frustrasi dikarenakan situasi kelas yang tidak menentu atau mengajukan permintaan yang tidak masuk akal, serta hindarkan suasana kelas yang bersifat emosional. Selain itu, guru dapat menyiapkan tugas-tugas yang menantang, menyampaikan hasil-hasil yang telah dicapai siswa, serta memberikan ganjaran yang pantas terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan

4. Teknik Motivasi Belajar

Menurut Uno teknik motivasi di dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pernyataan penghargaan secara verbal, merupakan cara paling mudah dan efektif untuk dapat memicu motivasi belajar siswa terhadap tujuan belajar
- b. Menggunakan nilai sebagai pemicu keberhasilan, karena nilai akan sangat senang untuk melakukan kegiatan pembelajaran

⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 156-161

- c. Menimbulkan rasa ingin tahu. Membuat anak ingin tau akan hal baru sesuai dengan tujuan pembelajaran melalui strategi atau metode pembelajaran yang difasilitasi oleh guru
- d. Gunakan materi yang dikenal siswa dalam contoh belajar
- e. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga
- f. Menuntut siswa menggunakan pengetahuan sebelumnya. Guru dapat mengaitkan dengan mengajak anak mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ada atau diterima sebelumnya.
- g. Menggunakan simulasi dan permainan. Kedua hal tersebut akan sangat menarik bagi anak dan akan meningkatkan proses pembelajaran baik secara efektif atau emosional bagi anak.
- h. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum
- i. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan
- j. Memperpadukan motif-motif yang kuat. Ketika anak mendapatkan motivasi tentang prestasi belajar dan penghargaan yang diperoleh, maka anak akan mendapatkan motivasi yang lebih besar.
- k. Memperjelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang ingin tercapai, semakin terarah upaya pencapaiannya.
- l. Memberitahukan hasil kerja yang dicapai. Dengan mengetahui hasil yang dicapai, maka motif belajar siswa lebih kuat, baik itu dilakukan karena ingin mempertahankan hasil belajar yang telah baik, maupun untuk memperbaiki hasil belajar yang kurang maksimal.

- m. Membuat persaingan sehat antara siswa. Mengajak anak untuk menyelesaikan masalah dengan caranya masing-masing.
- n. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri.¹⁰ Hal ini biasanya terjadi dalam pemberian tugas secara mandiri.

B. Metode *Storytelling*

1. Pengertian *Storytelling*

Storytelling memiliki arti bercerita atau berdongeng yang merupakan kegiatan verbal untuk menuturkan sesuatu dengan mengisahkan tentang perbuatan atau kejadian sehingga memberikan informasi kepada pendengar. Sama halnya yang dijelaskan oleh Tarigan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.¹¹

Menurut Dhieni *storytelling* adalah metode bercerita yang dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan, atau menjelaskan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar Anak Usia Dini.¹² Hal senada diungkapkan Brewer didalam Muallifah yang menggambarkan *storytelling* adalah bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu yang berkesan, menarik, punya nilai-nilai khusus dan punya tujuan khusus.¹³ Oleh karena itu metode *storytelling* salah satu

¹⁰ Uno Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 34

¹¹ Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1981), h. 35

¹² Dhieni, Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 65

metode yang dilakukan dengan cara-cara yang menarik dan menyenangkan didalam penyampaianya dengan tujuan pengembangan kompetensi dasar anak. Hal ini akan memiliki nilai-nilai atau kesan tertentu pada anak dalam proses pembelajarannya dengan rangsangan imajinasi-imajinasi yang diberikan oleh pencerita.

Hal senada diungkapkan oleh Henni didalam Muallifah, melalui metode bercerita anak tidak akan pernah kehabisan akal, karena cerita akan menimbulkan dampak positif, antara lain (a) melatih daya tangkap (b) melatih daya fikir (c) melatih daya konsentrasi (d) membantu perkembangan imajinasi (e) menciptakan suasana yang menyenangkan.¹⁴

2. Tujuan *Storytelling*

Tujuan dari bercerita pada umumnya untuk menghibur dengan menyajikan cerita-cerita yang menarik. Namun tidak dipungkiri banyak hal yang menjadi tujuan daripada bercerita, diantaranya menurut Tarigan ada 3 tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu:

- a. Memberitahukan dan melaporkan (to inform), dengan cerita maka akan memberikan informasi kepada pendengar dari isi dari cerita tersebut.
- b. Menjamu dan menghibur (to entertain), dengan cerita maka memberikan emosi bagi pendengar sehingga akan menghibur pendengar dengan konten-konten yang lucu.

¹³ Muallifah, "Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini". *Jurnal Psikoislamika*, Vol. 10, No.1, 2013, h.100

¹⁴ Muallifah, "Storytelling Sebagai Metode ...", h.100

c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (to persuade).¹⁵

Dengan bercerita maka akan memberi hal baru atau makna-makna yang membuat pendengar terasa terbujuk.

Sedangkan Mudini dan Salama Purba menjelaskan tujuan bercerita adalah sebagai berikut:

a. Mendorong/menstimulasi

Hal ini terjadi apabila pembicara/pencerita berusaha untuk membangkitkan semangat dan gairah pendengar dalam melakukan sesuatu. Sehingga yang diharapkan dapat menimbulkan inspirasi.

b. Meyakinkan

Hal ini terjadi apabila pencerita melakukannya dengan usaha untuk mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar.

c. Menggerakkan

Pencerita menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam/terbakarnya emosi.

¹⁵ Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1981), h. 71

d. Menginformasikan

Yaitu apabila pencerita ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya

e. Menghibur¹⁶

Yaitu apabila pencerita bermaksud mengembirakan para pendengarnya yang biasanya dilakukan dalam suatu acara.

3. Manfaat *Storytelling*

Seperti halnya dengan yang lain, metode bercerita juga memiliki manfaat yang bisa menjadi alasan mengapa metode ini baik untuk digunakan. Salah satu manfaat dari metode bercerita menurut Salbi adalah dapat meningkatkan motivasi belajar anak untuk belajar.¹⁷ Hal ini dikarenakan, metode bercerita menyampaikan hal-hal yang membuat anak penasaran dan membuat senang dalam mendengarkannya.

Selain satu manfaat diatas, ada beberapa manfaat lainnya menurut Musfiroh yang ditinjau dari beberapa aspek, diantaranya:

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi

¹⁶ Mudini dan Salama Purba, *Pembelajaran Berbicara*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 4

¹⁷ Salby Risaldy, *Bermain, Bercerita, Bernyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima, 2014), h. 33

- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang menulis anak
- e. Membuka cakrawala pengetahuan anak¹⁸

Menurut Dhien, beberapa manfaat bercerita bagi anak yaitu:

- a. Melatih daya serap atau daya tangkap anak. artinya anak dapat dirangsang untuk mampu dalam memahami isi dalam cerita
- b. Melatih daya konsentrasi anak untuk memusatkan perhatiannya kepada keseluruhan cerita tersebut.
- c. Mengembangkan daya imajinasi anak. Hal ini dikarenakan cerita yang disajikan mampu menarik perhatian anak sehingga anak membayangkannya.
- d. Memberikan pengalaman belajar untuk melatih mendengarkan atau pendengaran.
- e. Membantu perkembangan kemampuan bahasa anak
- f. Bercerita untuk menanamkan rasa kejujuran, keramahan, ketulusan, kebenaran, dan perilaku positif.¹⁹

Dari kedua pendapat diatas, maka bercerita yang disalurkan melalui verbal dengan cara yang menyenangkan akan sangat memacu kemampuan verbal anak, memberikan informasi sehingga membangun pengetahuan bagi anak, serta

¹⁸ Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 96

¹⁹ Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: UT, 2005), h. 66

membuat anak berimajinasi dengan cara memiliki konsentrasi yang baik. Setelah kita dapatkan manfaat metode bercerita secara umum, maka Meity didalam bukunya “Meningkatkan Kecerdasan Anak Melalui Mendongeng” mengklasifikasikan manfaat bercerita sesuai umur anak, sebagai berikut:²⁰

a. Manfaat dongeng bagi bayi hingga 2 tahun

- 1) Mengaktifkan simpul saraf, banyaknya informasi yang didapatkan oleh anak maka akan membuat otak sikecil menjadi lebih aktif.
- 2) Merangsang indera, terutama penglihatan dan pendengaran. Karena umur 6 tahun pertama kehidupan anak merupakan masa emas, dimana anak menyerap berbagai hal yang didengar dan lihatnya.
- 3) Perkembangan lebih cepat, hal ini ketika anak mendengarkan cerita, otaknya berkerja aktif, maka akan optimal dan stimulus apapun yang diajarkan akan lebih cepat ditangkap/respon.
- 4) Lebih peka, artinya akan merangsang anak dengan sikap ingin tahu, percaya diri, sikap kritis, kemauan eksploratif, dan sebagainya.

b. Manfaat dongeng bagi balita

- 1) Mengembangkan daya imajinasi anak, bercerita adalah salah satu cara yang bias mengembangkan imajinasi anak kearah yang positif. Tidak hanya itu anak akan berfantasi dengan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita sebagai dirinya.

²⁰ Meity H Idris, *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Mendongeng*, (Jakarta: Luxima, 2014), h.170-175

- 2) Meningkatkan keterampilan dalam berbahasa, keterampilan tersebut timbul dari percakapan-percakapan tokoh yang ada dalam cerita.
- 3) Membangkitkan minat baca anak, hal ini dikarenakan anak-anak akan tertarik dan rasa penasaran ini membuat mereka ingin mencari tahu. Inilah keinginan anak untuk membaca meningkat.
- 4) Membangun kecerdasan emosional anak, hal ini dikarenakan peristiwa yang memberikan emosi-emosi bagi anak ketika mendengarkannya. Kemudian hal ini juga didapatkan dalam tokoh-tokoh dalam cerita yang kita dongengkan.

4. Jenis-jenis *Storytelling*

Dongeng terdiri dari beberapa jenis, seperti yang dikemukakan Tjahjono sebagai berikut:

- a. Mite, merupakan jenis cerita yang mengaitkan dengan suatu keyakinan sekelompok masyarakat. Misalnya kehidupan makhluk halus, setan, hantu, ataupun dewi, serta kejadian-kejadian lainnya.
- b. Lagenda, sebuah cerita yang diciptakan oleh kepercayaan masyarakat sehubungan dengan keadaan alam dan nama suatu tempat.
- c. Sage, cerita ini mengandung unsur sejarah, akan tetapi sukar dipercaya karena ceritanya yang mengandung unsur fantasi yang artinya fiksi, seakan nyata karena dikaitkan dengan sejarah.
- d. Fabel, cerita ini mengaitkan tentang kehidupan binatang sebagai bagian dari ceritanya. Misalnya tokoh didalam cerita ataupun kehidupan binatang.

- e. Parabel, cerita perumpaan yang didalamnya mengandung kiasan-kiasan yang bersifat mendidik.
- f. Dongeng jenaka,²¹ merupakan cerita yang mengisahkan tentang kenyataan konyol sehingga menimbulkan gelak tawa dari tingkah laku seseorang yang bodoh, bahkan sering kali tentang kecerdikannya.

Hal senada diungkapkan Thomsom didalam Danandjaja bahwa dongeng terbagi kedalam 4 golongan besar, yaitu:

- a. Dongeng binatang (*animal tales*)

Merupakan yang ditokohi oleh binatang yang dapat berbicara dan berperilaku, berakal budi baknya manusia.²² Tidak sedikit kisah yang diperankan oleh tokoh binatang ini menceritakan tentang kehidupan manusia, namun hal ini akan membuat anak-anak lebih senang dan mudah dalam memahaminya.

- b. Dongeng biasa (*ordinary falktales*)

Merupakan jenis dongeng yang ditokohi manusia dengan kisah suka duka seseorang.²³

²¹ Tjahjono Libertus, *Sastra Indonesia: Pengantar Teori dan Apresiasi*, (Flores: Nusa Indah), h. 166

²² Danandjaja. James, *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*, (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2007), h.86

²³ Danandjaja. James, *Folklor Indonesia*....h.98

c. Lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*)

Merupakan dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan ketawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya.²⁴

d. Dongeng berumus (*formula tales*)

Dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan.²⁵ Pengulangan disini ada yang dimaksud dngan dongeng bertimbun atau dongeng yang tidak ada akhirnya.

5. Teknik Bercerita yang Baik

Terkadang membaca atau menyampaikan cerita menjadi keraguan bagi pendidik PAUD, selayaknya pandangan ini dibuang jauh-jauh. Karena kita bisa melatih diri untuk mampu dalam menyampaikan cerita sehingga makna dan tujuan dari cerita tersebut tersampaikan. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan dalam bercerita menurut Moeslichatoen didalam Sabil, yaitu:²⁶

a. Membaca langsung dari buku cerita

Teknik ini membacakan langsung dari buku cerita yang dimiliki guru sesuai dengan anak terutama dikaitkan dengan pesan-pesan yang tersirat dalam cerita.

²⁴ Danandjaja. James, *Folklor Indonesia*...., h.117

²⁵ Danandjaja. James, *Folklor Indonesia*...., h.139

²⁶ Sabil Risaldy, *Bermain, Bercerita, Bernyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima, 2014), h.78-80

b. Bercerita menggunakan ilustrasi gambar dari buku

Teknik ini menggunakan ilustrasi gambar dari buku yang dipilih guru, harus menarik, lucu, sehingga anak dapat memusatkan perhatian lebih besar dari buku perhatian. Ilustrasi gambar yang digunakan sebaiknya cukup besar dilihat oleh anak dan berwarna serta urut dalam menggambarkan jalan cerita yang disampaikan.

c. Menceritakan dongeng

Mendongeng merupakan suatu cara untuk meneruskan warisan budaya yang bernilai luhur dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Menceritakan dongeng pada anak membantu anak mengenal budaya leluhurnya dan menyerap pesan-pesan yang terkandung didalamnya.

d. Bercerita menggunakan papan flannel

Teknik ini menekankan pada urutan cerita serta karakter tokoh yang terbuat dari papan flannel yang berwarna netral. Gambar tokoh-tokoh mewakili perwatakan tokoh cerita yang digunting dengan pola kertas dan ditempelkan pada kain flannel.

e. Bercerita dengan menggunakan boneka

Pemilihan cerita dan boneka tergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang digunakan mewakili tokoh cerita yang akan disampaikan.

f. Dramatisasi suatu cerita

Teknik ini digunakan untuk memainkan cerita perwatakan tokoh dalam suatu cerita yang disukai anak dan merupakan daya tarik yang bersifat umum.

- g. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan

Teknik ini memungkinkan guru berkreasi dengan menggunakan jari-jari tangan, dan ini tergantung kreativitas guru dalam memainkan jari-jarinya sesuai dengan perwatakan tokoh yang dimainkan.

6. Prosedur *Storytelling* (Interaksi Ekstratekstual)

Interaksi adalah jalinan komunikasi antara dua orang atau lebih dan saling mempengaruhi. Interaksi ekstratekstual adalah interaksi yang terjalin antara seorang narrator atau pembaca cerita dengan pendengar cerita sebelum bercerita, pada saat proses bercerita dan sesudah bercerita.²⁷ Oleh karena itu, interaksi yang tepat sangatlah diperlukan didalam menerapkan metode bercerita, hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pemahaman anak dalam menyimak cerita.

Ada beberapa interaksi ekstratekstual yang bisa dilakukan oleh guru terhadap anak, yaitu:

- a. *Attention* (Perhatian), dimaksud dengan interaksi yang mengarahkan perhatian anak atau untuk mendapatkan perhatian anak.
- b. *Names* (Nama), Interaksi Ekstratekstual yang membuat anak lebih mengenal nama-nama benda, kejadian atau peristiwa, karakter (tokoh), dan setting tempat dan waktu.

²⁷ Siti Khasinah, "Interaksi Ekstratekstual dalam Proses Bercerita kepada AUD". *Internationaal Journal of Child and Gender*, Vol. 1, No.1, 2015, h.99

- c. *Asking about names* (bertanya tentang tokoh), dalam interaksi ini pencerita bertanya nama-nama benda, kejadian atau peristiwa, tokoh yang ada dalam cerita.
- d. *Feedback* (Umpan balik), bertujuan untuk memuji, mengkonfirmasi, atau ingin memperbaiki pemahaman anak.
- e. *Repipition* (Pengulangan), yaitu pengulangan verbal/lisan terhadap frasa atau kata-kata yang diucapkan anak.
- f. *Elaboration* (perluasan), dalam interaksi ini orangtua.guru berusaha mengembangkan frasa atau kata-kata yang diucapkan anak yang memberi informasi tambahan.
- g. *Organizing of activity* (Pengorganisasian aktivitas), ini hal yang membuat anak tetap tertarik mengikuti cerita.
- h. *Prediction* (Prediksi), yaitu pertanyaan yang diberikan kepada anak dengan maksud memberikan informasi tentang fakta atau kejadian dalam cerita yang belum disampaikan.
- i. *Relating the story to real life* (Berhubung dengan kehidupan nyata), memberi komentar dan menanyai anak untuk menghubungkan plot cerita dengan kehiduoan nyata anak sehari-hari sekaligus memberi informasi tentang fakta dan objek yang ada dalam cerita.
- j. *Recalling information* (Pengulangan informasi), dengan cara menanyai anak agar mengingat kembali kejadian-kejadian dalam cerita.
- k. *Clarifying* (Klarifikasi), bertujuan untu memberikan penjelasan tentang deskripsi gambar, kata-kata dan sikap atau perilaku tokoh dalam cerita.

1. *Asking for clarification* (Meminta penjelasan),²⁸ memberikan pertanyaan yang memotivasi anak untuk menjelaskan dan menafsirkan sikap atau perilaku tokoh dalam cerita.

Selain prosedur didalam bercerita, menurut Salbi dalam mempertimbangkan daya fikir, kemampuan berbahasa, rentang konsentrasi dan daya tangkap anak, maka para ahli dongeng menyimpulkan seagai berikut waktu-waktu penyajian berdasarkan usia, yaitu:²⁹

- a. Sampai usia 4 tahun, waktu cerita hingga 7 menit
- b. Usia 4-8 tahun, waktu cerita hingga 10-15 menit
- c. Usia 8-12 tahun, waktu cerita hingga 25 menit

Dari waktu penyajian diatas, tidak menutup kemungkinan waktu bercerita menjadi lebih panjang, apabila tingkat konsentrasi dan daya tangkap anak dirangsang oleh penampilan pencerita yangs angat baik, atraktif, komunikatif dan humoris.

²⁸ Siti Khasinah, "Interaksi Ekstratekstual ...", h.105-109

²⁹ Sabil Risaldy, *Bermain, Bercerita, Bernyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima, 2014), h.76-77

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Ekperimen untuk mengetahui pengaruh dari metode *storytelling* dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Arikunto menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu, serta eksperimen selalu dilakukan dengan maksud melihat hasil dari suatu perlakuan.¹

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental Designs* dengan pendekatan *one group pre-test post-test design* dengan diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *post-test* setelah perlakuan dengan indikator-indikator anak yang termotivasi dalam pembelajaran. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu peningkatan motivasi belajar anak setelah diterapkan metode *storytelling* pada kegiatan *circle time*.

¹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 49

Berikut tabel desain penelitian *one group pre-test post-test design* menurut Sugiyono:²

Tabel 3.1 Desain Penelitian

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes awal (Pre-test) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu menerapkan metode *storytelling* pada kegiatan *circle time*

O₂ : Tes akhir (Post-test) setelah perlakuan

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Sugiyono juga menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 111

³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 117

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 118

Dari penjelasan diatas, maka populasi dari penelitian ini adalah Kelompok TK B PAUD IT Cendekia Tahun Ajaran 2017/2018 Tungkop, Aceh Besar. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok TK B PAUD IT Cendekia yang berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *Probability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi yang dipilih menjadi anggota sampel.⁵

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan. Senada dengan pendapat Sugiyono bahwa instrument merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶

Penelitian ini menggunakan dua pedoman pengamatan atau pedoman observasi. Adapun instrumennya menggunakan observasi *check list* yang ditujukan untuk guru dan anak. Observasi aktivitas guru peneliti mengadopsi teori dari Siti Khasinah (2015),⁷ sedangkan indikator motivasi belajar anak peneliti mengadopsi

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 120

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 148

⁷ Siti Khasinah, "Interaksi Ekstratekstual dalam Proses Bercerita kepada AUD". *Internationaal Journal of Child and Gender*, Vol. 1, No.1, 2015, h.99

indikator motivasi belajar dari Makmun (2007)⁸ yang diukur menggunakan *Rating Scale* dengan rentang skala yaitu:⁹

Kurang Baik	Cukup Baik	Sangat Baik
1	2	3

2. Validitas Instrumen

Menurut Arikunto validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument.¹⁰ Sama halnya dengan Sugiyono yang berpendapat bahwa instrument yang valid dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.¹¹ Maka dari itu, instrument harus tepat/valid dan sesuai untuk mengukur apa yang hendak diukur, sehingga dikatakan sebagai instrument yang baik untuk digunakan.

Pada penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah *Construct Validaty* yang disusun berdasarkan teori yang relevan¹² yaitu untuk menguji validitas dengan cara menggunakan pendapat ahli (konsultasi ahli). Keputusan yang diberikan bahwa instrument dapat digunakan setelah adanya perbaikan kecil dan saran dari ahli.

⁸ Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan Peringkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007)

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 141

¹⁰ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 211

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 173

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 175

3. Reliabilitas Instrumen

Setelah diuji validitas, instrument penelitian diuji tingkat reabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau konsistensi instrument. Reliabilitas memiliki arti bahwa instrument yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dapat dipercaya untuk menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Senada dengan Sugiyono, intrumen yang reliabel dapat digunakan untuk mengukur berkali-kali menghasilkan data yang sama (konsisten) dan apabila menggunakan instrument yang reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi reliabel.¹³

Dalam penelitian ini digunakan uji reliabelitas dengan *Test-retest* yang dilakukan dengan cara mencobakan instrument beberapa kali pada responden. Jadi dalam hal ini instrumennya sama, respondennya sama, dan waktunya yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Apabila koefesien korelasi positif dan signifikan maka instrument tersebut sudah dinyatakan reliabel.

Dalam menguji reabilitas digunakan uji korelasi *Rank/Spearman* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 173

Berdasarkan kriteria pengujian menggunakan tabel $\rho/Spearman$ yaitu terima H_0 jika $\rho_{hitung} < \rho_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $\rho_{hitung} > \rho_{tabel}$ dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : (tidak ada kesesuaian)

H_a : (ada hubungan/kesesuaian)

Setelah melakukan pengujian didapatkan H_0 ditolak karena $\rho_{hitung} (0,943) > \rho_{tabel} (0,450)$ sehingga disimpulkan H_a terdapat hubungan yang signifikan antara percobaan instrument pertama dan kedua (positif) maka instrument tersebut dinyatakan reliabel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data yang telah diuji validitasnya dan reliabilitasnya. Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data yaitu lembar observasi. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data sangat penting dilaksanakan karena data yang diperoleh lapangan melalui instrument penelitian diolah dan dianalisis, agar hasil yang didapat mampu menjawab pertanyaan penelitian dan memecahkan masalah dalam penelitian. Teknik pengumpuln data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi.

Menurut A.Muri observasi merupakan pengamatan yang teliti dan sistematis tentang objek.¹⁴ Maka dari itu, informasi yang nyata dapat diperoleh melalui

¹⁴ A.Muri Yusuf, *Metode Penelitian (Dasar-Dasar Penyelidikan Ilmiah*, (Padang: UNP Press, 2005), h. 132

observasi. Menurut Sutrisno hadi didalam Sugiyono mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang digunakan dengan penelitian perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar.¹⁵ Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati segala sesuatu yang berhubungan dengan objek penelitian yang berkenaan dengan perilaku anak terhadap motivasi belajarnya dan aktivitas guru dalam bercerita menggunakan interaksi ektratekstual.

Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan *Observasi Participant* (Observasi berperanserta) yaitu peneliti terlibat langsung dengan kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.¹⁶ Peneliti akan langsung mempraktekkan metode *storytelling* menggunakan interaksi ekstratekstual dalam mengamati motivasi belajar anak, sehingga akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.¹⁷

Dokumentasi menurut Johni merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan sebagainya.¹⁸ Adapun metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 203

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 204

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 204

¹⁸ Johny Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada PAUD*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 100

mengenai sekolah, baik letak/lokasi tepat sekolah, jumlah guru, peserta didik dan juga keadaan lingkungan sekolah.

Pengumpulan data dilakukan pada saat kegiatan pre-test, treatment, dan post-test pada anak Kelompok B PAUD IT Cendekia dengan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pre-test

Pre-test dilakukan pada hari pertama penelitian pada tanggal 27 November 2017. Peneliti mengamati guru yang bercerita tanpa menggunakan interaksi ekstratekstual. Cerita yang disampaikan oleh guru adalah cerita Nabi Ibrahim dengan hanya bercerita tanpa melakukan interaksi sepenuhnya pada anak. Setelah guru bercerita, peneliti bertanya kepada anak didik tentang makna dan isi dari cerita tersebut dan menyesuaikan dengan instrument motivasi belajar anak.

2. Treatment

Sesi 1

Peneliti melakukan perlakuan pertama pada tanggal 28 November 2017. Pada hari pertama perlakuan, peneliti memasuki kelas dan mempersiapkan seluruh peserta didik pada posisi *circle time*. Peneliti memberikan salam, bernyanyi, dan berdoa bersama. Kemudian, peneliti menyapa peserta didik sehingga sampai pada pembahasan perilaku suka berteman, ramah terhadap teman, dan suka mengingatkan teman. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari cerita yang akan disampaikan peneliti yang berjudul “Si Kapal Veri yang Ramah”.

Peneliti mempersiapkan peserta didik untuk mendengarkan cerita yang disampaikan menggunakan media buku bergambar dengan indikator-indikator pada interaksi ekstratekstual. Selanjutnya, peneliti dan peserta didik menyimpulkan makna dari cerita dan sisi moral yang ada dalam cerita dan mengaitkan dengan kehidupan anak pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Setelah bercerita, kelas diambil alih oleh guru untuk melanjutkan pembelajaran.

Sesi 2

Perlakuan kedua dilakukan peneliti pada tanggal 29 November 2017 dengan memulai kelas seperti penelitian sebelumnya. Peneliti mempersiapkan peserta didik dalam posisi *circle time*, memberi salam, bernyanyi dan berdoa bersama. Pada hari tersebut, peserta didik sangat antusias dalam mendengar cerita yang berbeda dengan meminta kepada peneliti untuk langsung bercerita. Sebelum memulai bercerita, peneliti bertanya tentang cerita pada hari pertama perlakuan. Anak-anak menceritakan kembali dengan menyebutkan nama-nama kapal berserta sifatnya dan alur cerita pada awal dan akhirnya.

Untuk memulai cerita baru, pertama peneliti mulai meminta anak untuk menirukan suara binatang burung, kucing, tikus, ayam, bebek, kambing dan sapi. Selanjutnya, bercakap-cakap tentang binatang terakhir yaitu kambing dan sapi yang menjadi hewan Qurban. Kemudian mempersiapkan peserta didik untuk mendengarkan cerita.

Pada perlakuan kedua peneliti membawakan cerita yang berjudul “Nabi Ismail” dengan keseluruhan interaksi ekstratekstual tanpa menggunakan

media/atau alat bantu didalam bercerita. Peneliti menggunakan mimic wajah dan suara yang berubah ubah sesuai dengan tokoh pada cerita. Interaksi yang digunakan lebih banyak frekuensinya untuk bertanya pada peserta didik kelanjutannya/menebak kejadian selanjutnya dan juga mengaitkan dengan kehidupan anak seperti makna melempar jumrah yang dilakukan peserta didik ketika menasik haji dan ketika Nabi Ismail melempar setan yang menggangukannya. Pada akhir cerita, guru mengambil alih untuk melanjutkan pembelajaran dan peneliti mengikuti pembelajaran tersebut.

Sesi 3

Pada pertemuan ketiga tanggal 4 Desember 2017, peneliti memberikan cerita dengan judul “Nabi Musa dan Fir’aun”. Peneliti menggunakan keseluruhan interaksi ekstratekstual dan media berupa alat peraga yang sesuai dengan cerita seperti mahkota Fir’aun dan tongkat Nabi Musa.

Sesi 4

Perilaku keempat dilakukan pada tanggal 5 Desember 2017 dengan judul cerita “Monyet pelit dan kura-kura yang suka berbagi” dengan media stick gambar. Pada awal kegiatan guru melakukan hal yang sama seperti pada penelitian sebelumnya. Peneliti meminta anak untuk membacakan hadist tentang berbuat baik kepada tetangga (sesuai hadist yang dihafal anak pada minggu tersebut). Peneliti menghubungkan arti dari hadist tersebut dengan kehidupan sehari-hari yaitu salah satu cara berbuat baik kepada tetangga adalah dengan suka berbagi.

Setelah menjelaskan makna dari hadist tersebut, peneliti mulai memberikan contoh berbagi dan pelit menggunakan cerita tersebut. Peneliti mempersiapkan anak untuk mendengarkan cerita dengan memunculkan salah satu tokoh cerita tersebut yaitu kura-kura menggunakan stick gambar. Peserta didik bertanya-tanya dan memusatkan perhatiannya pada peneliti. Peneliti mulai bercerita menggunakan media tersebut dan interaksi ekstratekstual sampai pada akhir cerita.

3. Post-test

Perlakuan kelima dilakukan peneliti sebagai bentuk post-test pada tanggal 6 Desember 2017. Peneliti bergabung bersama anak-anak ketika bermain sebelum memasuki kelas. Guru mestimulus anak dengan gambaran kupu-kupu di dinding sekolah dan kupu-kupu terbang yang ada disekitaran sekolah. Guru bercakap-cakap tentang kupu-kupu sehingga membuat anak penasaran.

Seperti halnya pada penelitian sebelumnya, peneliti memulai dengan mempersiapkan peserta didik didalam posisi *circle time* dan memulai dengan salam, bernyanyi dan berdoa. Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi kupu-kupu. Selanjutnya, peneliti bercakap-cakap tentang kupu-kupu hingga sampai cara kupu-kupu bermetamorfosis. Peneliti mempersiapkan peserta didik untuk mendengarkan cerita “Si lili ulat yang rakus” dengan menunjukkan gambar Piramida bercerita.

Pada *post-test* ini, peneliti bercerita menggunakan piramida cerita dengan urutan cerita dari awal, inti, hingga akhir. Peneliti bertanya dan memperkenalkan piramida tersebut dan mulai bercerita menggunakan interaksi ekstratekstual bersamaan dengan piramida cerita. Setelah bercerita, peneliti meminta anak

bercerita kembali secara singkat menggunakan piramida cerita dari awal, inti, hingga akhir. Kemudian peserta didik menyimpulkan metamorfosa kupu-kupu menggunakan piramida, serta menjelaskan kembali sisi moral yang ada dalam cerita dan peneliti mengakhiri dengan memberikan pujian dan terima kasih kepada semua. Diakhir post-test, peneliti *meremind* peserta didik dengan cerita dari perlakuan 1 sampai perlakuan 4.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.¹⁹

1. Uji-T

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel atau membandingkan data antar waktu dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi sebagai berikut:²⁰

¹⁹ Syamsuddin.dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25

Rumus Uji-T :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

d_i : selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari tiap subjek

M_d : rerata dari *gain*

x_d : deviasi skor *gain* terhadap reratanya ($x_d = d_i - M_d$)

x_d^2 : kuadrat deviasi skor *gain* terhadap reratanya

n : banyaknya sampel (subjek penelitian)

2. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $dk = n-1$. Maka $20 - 1 = 19$ dengan signifikan $\alpha = 0.05$ maka $t_{tabel} = 2.093$.²¹

Kriteria pengujian hipotesis (H_0) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ diterima.²²

²⁰ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325

²¹ Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 425

²² Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 324-325

H₀: (tidak ada pengaruh metode *storytelling* terhadap peningkatan motivasi belajar anak)

H_a: (ada pengaruh metode *storytelling* terhadap peningkatan motivasi belajar anak)

3. Daftar Distribusi

Setelah mendapatkan hasil penelitian dari *pre-test* dan *post-test* peneliti menyederhanakan angka-angka tersebut sehingga mudah dalam memahaminya. Maka dari itu peneliti menggunakan table distribusi frekuensi untuk memberikan gambaran kepada pembaca hasil dari penelitian tersebut. Hal diatas senada dengan pengertian table distribusi frekuensi yang dinyatakan oleh Anas, bahwa table distribusi frekuensi adalah alat penyejian data statistic yang berbentuk kolom dan jalur, yang didalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pancaran yang sedang menjadi objek penelitian.²³

Ada beberapa langkah yang dilakukan untuk membuat table distribusi frekuensi menurut Sudjana, yaitu:²⁴

1. Menentukan rentang, ialah data terbesar dikurangi data terkecil.
2. Menentukan banyak kelas interval yang diperlukan, banyak kelas interval biasa diambil paling sedikit 5 kelas dan paling banyak 15 kelas.

²³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), h. 38

²⁴ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 47-48

3. Menentukan panjang kelas interval (p) dengan cara rentang dibagi dengan banyak kelas.
4. Memilih ujung kelas interval pertama. Pada penelitian ini diambil data terkecil.

Data variable penelitian perlu dikategorikan dengan langkah-langkah menurut Suharsimi Arikunto dengan ketentuan sebagai berikut:²⁵

- a. Kelompok tinggi, semua responden yang mempunyai skor sebanyak skor rata-rata +1 standar deviasi ($X \geq Mi + 1 SDi$)
- b. Kelompok sedang, semua responden yang mempunyai skor antara skor rata-rata -1 standar deviasi dan skor rata-rata +1 standar deviasi ($Mi - 1SDi \leq X < (Mi + SDi)$)
- c. Kelompok kurang, semua responden yang mempunyai skor lebih rendah dari skor rata-rata -1 standar deviasi ($X < Mi - 1SDi$)

Sedangkan harga Mean ideal (Mi) dan Standar Deviasi (SDi) diperoleh berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Mean ideal (Mi)} : \frac{1}{2}(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$\text{Standar Deviasi ideal (SDi)} : \frac{1}{6}(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 299

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah PAUD IT Cendekia yang berlokasi pada Jl. Tgk. Glee Inem, Desa Lamduro, Kemukiman Tungkop, Kec. Darussalam, Kab.Aceh Besar. PAUD IT Cendekia berada dalam satu komplek dengan SD IT Cendekia, letak sekolah PAUD Cendekia $\pm$ 500 M dari tepi jalan arah menuju Lambaro Angan – Darussalam sehingga tidak menimbulkan kebisingan dari suara kendaraan dan membuat suasana belajar menjadi lebih tenang dan kondusif.

Sekolah didirikan pada tahun 1 Januari 2015 dengan jumlah ruang yaitu 3 ruang, 1 ruang kepala sekolah, 1 dapur sekolah, 1 aula sekolah, dan 1 ruang UKS. Sampai saat ini tercatat memiliki peserta didik sebanyak 40 peserta didik dan memiliki pendidik sebanyak 6 pendidik yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik PAUD IT Cendekia

Kelas	Banyak Murid		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
KB	4	4	8
TK A	6	6	11
TK B	5	15	20
Total	15	25	40

Sumber: Data sekolah

Tabel 4.2 Daftar Pendidik PAUD IT Cendekia

No	Nama Guru	Ijazah/Tahun	Pangkat/ Jabatan
1	Halimah, S.Pd.I	S-1 Pendidikan Kimia/ 2006	Kep.Sek/

			Guru
2	Husniyah, S.Pd.I	S-1 PAI/ 2012	Guru kelas A
3	Kaswiyana, S.Pd.I	S-1 PAI/ 2015	Guru kelas B
4	Husnul Khatimah, S.Pd.I	S-1 PGMI/ 2017	Guru pendamping kelas B
5	Suci Fachwana, S.Pd.I	S-1 PAI/ 2017	Guru kelas KB
6	Delima Indah	SMU/ 2012	Guru pendamping kelas KB

Sumber: Data Sekolah

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 5(lima) kali pada tanggal 27 November sampai 6 Desember 2017. Penelitian dilakukan dengan 1 kali *pre-test* yaitu bercerita tanpa menggunakan interaksi ekstratekstual, 4 kali *treatment* bercerita menggunakan interaksi ekstratekstual dan 1 kali *post-test* bercerita menggunakan interaksi ekstratekstual.

Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok TK B semester I tahun ajaran 2017/2018. Rincian jumlah anak didik kelompok TK B PAUD IT Cendekia dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik Kelompok TK B PAUD IT Cendekia Tungkop-Aceh Besar

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelompok B	5	15	20

Dalam penelitian ini, hanya digunakan satu kelas sebagai subjek dari seluruh populasi penelitian yang memiliki karakteristik hampir sama. Karakteristik kelompok TK B yang hampir sama tampak pada usia anak 5-6 tahun serta motivasi

belajar awal anak. Motivasi belajar siswa diperoleh melalui kegiatan bercerita di dalam *circle time* yang dilakukan sebelum *treatment*. Berdasarkan kesamaan karakteristik tersebut, peneliti menggunakan seluruh anak didik Kelompok TK B PAUD IT Cendekia sebagai subjek penelitian.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini didapat dari data yang diperoleh selama penelitian di Kelompok TK B PAUD IT Cendekia, secara umum ada dua data yang akan di dapat yaitu sebelum *treatment* dan sesudah *treatment*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari metode *storytelling* terhadap peningkatan motivasi belajar anak setelah menggunakan interaksi ekstratekstual.

a. Hasil Penelitian Variabel Metode *Storytelling* Guru

Berikut adalah tabel yang menggambarkan aktivitas guru dalam bercerita tanpa menggunakan interaksi ekstratekstual:

Tabel 4.4 Aktivitas guru dalam bercerita (*Pre-Test*)

SKOR	INTERAKSI EKSTRATEKTUAL											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3					✓						✓	✓
2				✓		✓	✓					
1	✓	✓	✓					✓	✓	✓		

Tabel aktivitas guru dalam bercerita ketika pre-test menjelaskan bahwa ada enam interaksi yang digunakan guru pada skor 1 (kurang baik) diantaranya pada interaksi *Attention* (perhatian) yaitu mengarahkan perhatian dengan memberitahu cerita pada awal. Selanjutnya ada *Names*, dimana guru tidak memberikan kosa kata

tambahan (nama benda, kejadian, peristiwa, karakter, tempat/waktu) kepada anak. Selanjutnya, guru tidak menanyakan tokoh-tokoh dalam cerita pada interaksi *Asking about names*, pada interaksi *prediction* guru tidak memberikan pertanyaan kepada anak untuk mendeskripsikan cerita selanjutnya. Pada interaksi *Relating the story to real life*, guru tidak menghubungkan cerita dengan kehidupan/keadaan anak sehari-hari dan guru tidak meminta anak untuk mengulabg cerita pada interaksi *recalling information*.

Pada skor 2 (cukup baik) terdapat tiga interaksi yang dilakukan guru diantaranya pada interaksi *feedback*, guru hanya memberikan pujian tanpa tambahan pemahaman pada anak yang memberikan umpan balik pada cerita. Selanjutnya pada interaksi *elaboration*, ketika anak mengucapkan kata guru hanya membenarkan tanpa mengembangkan kata/frasa yang diucapkan tersebut. Dan pada interaksi *organizing of activity* guru tidak melakukan pembuka, akan tetapi langsung melakukan inti dan mengakiri dengan penutup.

Pada skor 3 (sangat baik) terdapat tiga interaksi yang dilakukan guru dalam bercerita yaitu *repetition* dimana guru memperbaiki memberikan pengulangan terhadap kata yang diucapkan anak. Selanjutnya, ada interaksi *clarifying* yang dilakukan guru pada akhir bercerita dengan menjelaskan dan mengembangkan watak/perilaku dalam cerita pada kehidupan/keadaan anak sehari-hari. Interaksi yang terakhir yaitu *asking for clarification* dengan meminta untuk menjelaskan tentang sifat/perilaku tokoh dan makna dari cerita setelah guru menjelaskannya terlebih dulu pada interaksi *clarifying*.

Berikut adalah gambaran aktivitas guru dalam bercerita menggunakan interaksi ekstratekstual:

Tabel 4.5 Aktivitas guru dalam bercerita (*Post-Test*)

SKOR	INTERAKSI EKSTRATEKTUAL											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
2								✓	✓			
1												

Adapun tabel aktivitas guru dalam bercerita ketika post-test menggambarkan bahwa tidak ada interaksi dengan skor 1 (kurang baik), melainkan berada pada skor 2 (cukup baik) sebanyak tiga interaksi dan skor 3 (sangat baik) sebanyak sembilan interaksi.

Pada skor 2 (cukup baik) terdapat interaksi *prediction* yaitu memberikan pertanyaan kepada anak untuk memprediksikan cerita selanjutnya menggunakan bantuan untuk anak. Adapun skor 2 (cukup baik) terakhir terdapat pada *relating the story to real life* dengan menghubungkan cerita pada kehidupan/keadaan sehari-hari anak di akhir cerita.

Pada skor 3 (sangat baik) terdapat interaksi *names* dengan memberikan 4 kosa kata berupa kejadian, peristiwa, dan nama benda. Interaksi selanjutnya yaitu *attention* yaitu dengan mengarahkan perhatian melalui media bercerita. Kemudian, *asking about names* yaitu berinteraksi dengan anak mengenai tokoh tokoh di dalam cerita dan pada interaksi *feedback* yaitu memberikan pujian pada jawaban anak serta mengkonfirmasi. Dilanjutkan dengan kegiatan memperbaiki serta

memberikan pengulangan terhadap kata-kata yang diucapkan anak pada interaksi *repetition* dan mengembangkan serta memberikan informasi tambahan pada kata yang diucapkan anak pada interaksi *elaboration*. Selanjutnya, melakukan pembukaan, inti, dan penutup pada interaksi *organizing of activity* dan pada bagian penutupnya meminta anak untuk mengulang cerita dengan memberikan stimulus yaitu pada interaksi *recalling information*. Terakhir, kegiatan yang dilakukan yaitu menjelaskan dan mengembangkan watak/perilaku dalam cerita pada kehidupan sehari-hari anak dengan interaksi *clarifying*, serta meminta penjelasan anak tentang sifat/perilaku tokoh dan makna dalam cerita dengan memberi stimulus yang terdapat pada interaksi *asking for clarification*.

b. Hasil Penelitian Variabel Motivasi Belajar Anak

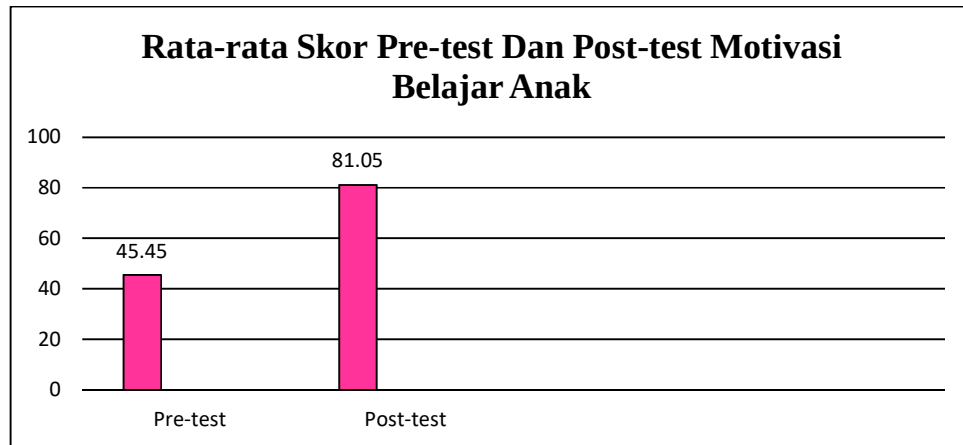
Data hasil *pre-test* dan *post-test* didapatkan setelah menghitung skor dari nilai yang didapat pada setiap indikator pada rubrik penilaian motivasi belajar anak. Untuk mendapatkan hasil ini, peneliti bercerita tanpa menggunakan interaksi ekstratekstual ketika *pre-test* dan menggunakan interaksi ekstratekstual ketika *post-test*. Instrumen motivasi anak di isi oleh observer yang sebelumnya telah dijelaskan setiap indikator secara rinci oleh peneliti. Berikut hasil skor *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 4.6 Skor Perolehan Tingkat Motivasi Belajar Anak

No	Responden	Skor Perolehan	
		Pre-Test	Post-Test
1	A	38	90
2	B	52	90
3	C	42	80
4	D	47	80
5	E	47	57

6	F	47	90
7	G	61	85
8	H	52	80
9	I	38	62
10	J	33	62
11	K	42	95
12	L	61	95
13	M	52	90
14	N	57	85
15	O	33	62
16	P	47	100
17	Q	33	100
18	R	42	71
19	S	38	57
20	T	47	90
Jumlah		909	1621
Rata-rata skor		45.45	81.05
Skor tertinggi		61	100
Skor terendah		33	57

Pre-test dilakukan pada tanggal 27 November 2017 dan diperoleh skor tertinggi yaitu 61, skor terendah 33 serta skor rata-rata sebesar 45.45. Pada tanggal 6 Desember 2017 dilaksanakan *post-test* dan diperoleh skor tertinggi yaitu 100, skor terendah 57 serta skor rata-rata 81.05. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dapat dilihat dari diagram batang berikut ini:



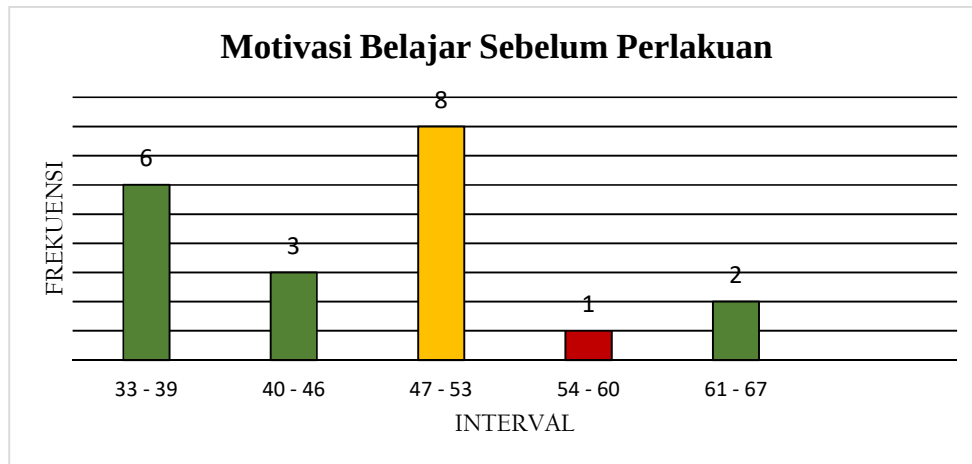
Gambar 4.1 Diagram Batang Rata-Rata Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Dari skor *pre-test* yang didapatkan, maka dapat disederhanakan di dalam tabel distribusi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Pre-test*

Interval Pre-Test	Frekuensi	%
33 – 39	6	30
40 – 46	3	15
47 – 53	8	40
54 – 60	1	5
61 – 67	2	10
Total	20	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi total nilai pre-test di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Batang Interval Motivasi Belajar *Pre-test*

Tabel dan histogram tersebut menunjukkan bahwa frekuensi motivasi belajar sebelum perlakuan paling banyak terletak pada interval 47 – 53 sebanyak 8 anak (40%) dan paling sedikit pada interval (54 – 60) sebanyak 1 anak (5%).

Penentuan kategori variable motivasi belajar anak pada *pre-test*, setelah skor maksimum dan skor minimum diketahui, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal M_i dengan rumus M_i maka didapatkan nilai 47 dan mencari standar deviasi dengan rumus SD_i maka didapatkan nilai 4.7. Dengan perhitungan di atas dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar *Pre-test*

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	%	
1	$X > 51,7$	6	30	Tinggi
2	$42,3 < X < 51,7$	5	25	Sedang

3	X < 42,3	9	45	Kurang
Total		20	100,0	

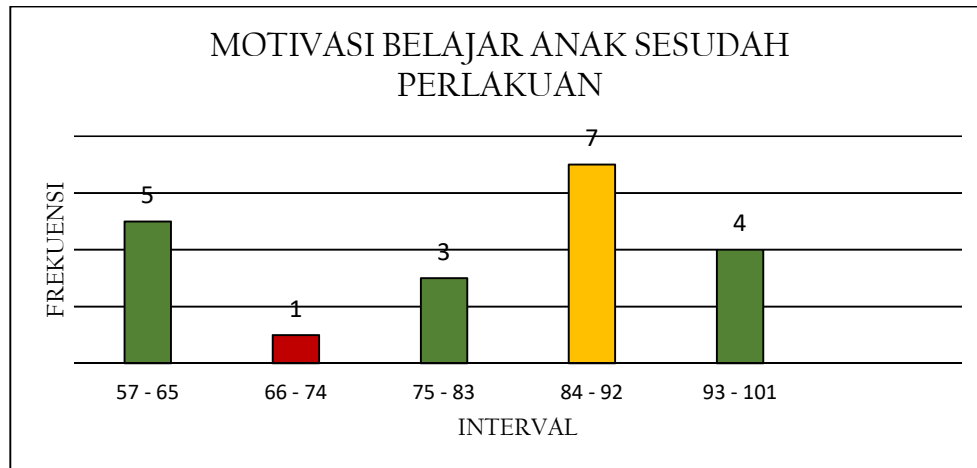
Tabel di atas menjelaskan bahwa peserta didik kelompok TK B PAUD IT Cendekia memiliki motivasi belajar yang dihitung dari sejumlah sampel 20 peserta didik, anak yang memiliki kategori kurang sebanyak 9 anak (45%), motivasi belajar kategori sedang sebanyak 5 anak (25%), dan kategori tinggi sebanyak 6 anak (30%). Jadi dapat disimpulkan bahwa, kecendrungan variable motivasi belajar pada kegiatan *circle time* sebelum perlakuan (*pre-test*) berada pada kategori kurang yaitu sebanyak 9 anak (45%) dari sampel yang berjumlah 20 anak.

Sedangkan skor *post-test* yang didapatkan disederhanakan di dalam tabel distribusi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi *Post-test*

Interval Post-Test	Frekuensi	%
57 – 65	5	25
66 – 74	1	5
75 – 83	3	15
84 – 92	7	35
93 -101	4	20
Total	20	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi total nilai *post-test* di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Batang Interval Motivasi Belajar *Post-test*

Tabel dan histogram tersebut menunjukkan bahwa frekuensi motivasi belajar sesudah perlakuan paling banyak terletak pada interval 84 – 92 sebanyak 7 anak (35%) dan paling sedikit pada interval (66 – 74) sebanyak 1 anak (5%).

Penentuan kategori variable motivasi belajar siswa pada *post-test*, setelah skor maksimum dan skor minimum diketahui, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal M_i dengan rumus M_i maka didapatkan nilai 78,5 dan mencari standar deviasi dengan rumus SD_i maka didapatkan nilai 7,7. Dengan perhitungan di atas dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar *Post-test*

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	%	
1	$X > 86,2$	9	45	Tinggi
2	$70,8 < X < 86,2$	6	30	Sedang
3	$X < 70,8$	5	25	Kurang
Total		20	100,0	

Tabel di atas menjelaskan bahwa peserta didik kelompok TK B PAUD IT Cendekia memiliki motivasi belajar yang dihitung dari sejumlah sampel 20 peserta didik, anak yang memiliki kategori tinggi sebanyak 9 anak (45%), motivasi belajar kategori sedang sebanyak 6 anak (30%), dan kategori kurang sebanyak 5 anak (25%). Jadi dapat disimpulkan bahwa, kecendrungan variable motivasi belajar pada kegiatan *circle time* sesudah perlakuan (*post-test*) berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 9 anak (45%) dari sampel yang berjumlah 20 anak.

c. Pengaruh Metode *Storytelling* Terhadap Motivasi Belajar Anak

Untuk mengetahui pengaruh dari metode *storytelling* terhadap motivasi belajar anak, maka peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan rumus Uji-T yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Uji-T

Tabel 4.11 Penolong Uji-T

Responden	Skor Perolehan		gain (d) (Y – X)	Xd (di – Md)	Xd ²
	Pre-Test (X)	Post-Test (Y)			
A	38	90	52	16.4	268.9
B	52	90	38	2.4	5.7
C	42	80	38	2.4	5.7
D	47	80	33	-2.6	6.7
E	47	57	10	-25.6	655.3
F	47	90	43	7.4	54.7
G	61	85	24	-11.6	134.5
H	52	80	28	-7.6	57.7
I	38	62	24	-11.6	134.5
J	33	62	29	-6.6	43.5
K	42	95	53	17.4	302.7
L	61	95	34	-1.6	2.56

M	52	90	38	2.4	5.7
N	57	85	28	-7.6	57.7
O	33	62	29	-6.6	43.5
P	47	100	53	17.4	302.7
Q	33	100	67	31.4	985.9
R	42	71	29	-6.6	43.5
S	38	57	19	-16.6	275.5
T	47	90	43	7.4	54.7
Jumlah (Σ)			712	0	3441.6

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$M_d = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$M_d = \frac{712}{20} \quad M_d = 35.6$$

Menentukan nilai t_{hitung} :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\Sigma x_d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{35.6}{\sqrt{\frac{3441.6}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{35.6}{\sqrt{9.05}}$$

$$t = \frac{35.6}{3}$$

$$t = 11.86$$

2) Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-T maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diajukan yaitu ada pengaruh metode *storytelling* terhadap peningkatan motivasi belajar anak Kelompok TK B PAUD IT Cendekia tahun ajaran 2017/2018.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} (Uji-T) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (*pre-test*) dan perolehan skor tes akhir (*post-test*). Hipotesis H_0 diterima apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , sedangkan hipotesis ditolak apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Karena $11.68 > 2.093$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dengan tes akhir. Jika tes awal dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar anak dengan metode *storytelling* tanpa menggunakan interaksi ekstratekstual, dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar anak dengan metode *storytelling* menggunakan interaksi ekstratekstual, maka hasil hipotesis di atas menunjukkan adanya pengaruh model *storytelling* terhadap peningkatan motivasi belajar anak dikarenakan H_a diterima.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Secara khusus, jika diamati dari motivasi belajar pada kegiatan *circle time* yang tercermin dalam durasi, persistensi, kesabaran dan ketekunan, tingkat aspirasi, tingkat kualifikasi produk, tingkat kualifikasi aspek perkembangan, dan frekuensi terhadap *storytelling* sangat terlihat perbedaannya. Perbedaan tersebut tampak pada hasil data *pre-test* dan *post-test*.

Secara keseluruhan, kegiatan *circle time* ketika *pre-test* berjalan dengan baik. Namun dalam mengikuti proses tersebut, anak kurang berpartisipasi, kurang bersemangat, dan sibuk dengan kegiatan sendiri. Sehingga metode *storytelling* yang dilakukan dalam menyampaikan pembelajaran pembuka tidak menarik perhatian

anak secara keseluruhan. Setelah dilakukan *post-test* dengan beberapa kali *treatment*, anak tampak antusias menantikan cerita yang akan disampaikan pada hari tersebut. Cerita yang disampaikan menggunakan 12 interaksi ekstratekstual.

Disaat *pre-test*, guru memberikan cerita langsung pada intinya. Cerita yang disampaikan oleh guru bukanlah pertama kali diceritakan pada anak. Ketika guru bercerita, secara keseluruhan anak mendengarkan apa yang ceritakan oleh guru namun atas perintah guru untuk menyimaknya. Tampak pada saat bercerita guru tidak melakukan interaksi pada anak-anak yang lesu dan tidak bersemangat. Dari hal tersebut terlihat motivasi anak yang diukur berdasarkan indikator lembar observasi bahwa anak kurang termotivasi dengan membandingkan hasil setelah *post-test*.

Adapun ketika *post-test*, aktivitas guru didominasi dengan interaksi ekstratekstual pada skor 3 (sangat baik). Tampak pada kegiatan *post-test*, anak memahami apa yang diceritakan. Cerita yang disampaikan adalah pertama kali didengar oleh anak. Informasi dari cerita tersampaikan kepada anak, anak merasa senang dalam menyimak dan berinteraksi dengan baik. Di akhir cerita anak antusias untuk menantikan cerita selanjutnya dengan meminta kepada guru untuk bercerita lagi. Anak mampu mengulang hal-hal baru yang didapatkan anak di dalam cerita.

Ketika menggunakan interaksi ekstratekstual rata-rata dari seluruh skor meningkat. Dari keseluruhan menggunakan interaksi ekstratekstual, terdapat tujuh tingkatan indikator motivasi belajar (di dalam instrument motivasi belajar) yang

dijabarkan dari jumlah tertinggi hingga jumlah terendah berdasarkan total nilai setiap indikator.

Urutan pertama terdapat pada indikator motivasi Persistensi yaitu anak menyimak cerita dengan baik. Hal tersebut didapatkan oleh peneliti bahwa interaksi ekstratekstual yang digunakan dalam bercerita yaitu mengarahkan perhatian anak melalui media bercerita (*attention* dan *organizing of activity*), sehingga menarik perhatian anak dalam menyimak cerita. Media yang digunakan di dalam *post-test* berupa gambar piramida yang berisikan alur cerita. Piramida tersebut berisikan gambar dan warna yang cerah dan menarik. Selain itu pencerita menggunakan media berupa stik bergambar ulat. Sesuai yang dikatakan oleh Sadiman di dalam Badru, bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.¹

Selanjutnya urutan kedua ada indikator tingkatan kualifikasi produk yang dicapai dari kegiatan bercerita yaitu memahami maksud cerita yang disampaikan. Hal tersebut didapatkan oleh peneliti bahwa interaksi ektratekstual yang digunakan adalah menghubungkan cerita dengan kehidupan nyata/sehari-hari anak (*relating the story to real life*). Dengan menghubungkan cerita pada keseharian anak, maka

¹ Badru dan Cucu, *Bahan Ajar PPG Media Pembelajaran anak usia dini, (PG-PAUD:UPI, 2010), h.2*, http://www.academia.edu/6028423/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI

akan mudah bagi anak dalam memberikan makna terhadap maksud dari cerita tersebut.

Kemudian pada urutan ketiga terlihat pada indikator kesabaran, keuletan, dan ketekunan yaitu anak mengikuti cerita hingga tuntas. Dalam penelitian didapatkan interaksi yang digunakan yaitu mempertahankan perhatian anak dengan media yang digunakan (*attention*), peneliti berinteraksi mengenai tokoh di dalam cerita (*asking about names*), peneliti memberikan pujian kepada anak yang interaktif di dalam cerita (*feedback*). Sehingga dengan pujian anak merasa senang, dan terlihat anak semakin ingin mendengarkan cerita untuk mendapatkan pujian tersebut.

Pada urutan keempat jumlah tertinggi indikator motivasi terdapat pada indikator frekuensi yaitu anak yang meminta pengulangan kegiatan bercerita dengan sangat ekspresif. Hal ini dapat dihubungkan peneliti bahwa bercerita menggunakan interaksi yang baik akan membuat anak aktif dan ekspresif dalam menerima cerita.

Pada urutan kelima ada indikator tingkat aspirasi peserta didik dalam menjawab interaksi pencerita. Hal ini digunakan interaksi ektratekstual dimana pencerita menanyakan kepada anak tokoh-tokoh dalam bercerita (*asking for clarifying* dan *clarifying*), melakukan pengulangan dan pengembangan terhadap apa yang ditanggapi anak (*repetition dan elaboration*), memberikan pertanyaan kepada anak untuk memprediksikan cerita selanjutnya (*prediction*), serta memberikan pujian (*feedback*).

Selanjutnya pada urutan keenam ada indikator tingkat kualifikasi pencapaian salah satunya pencapaian perkembangan bahasa, dimana anak mampu mengulang cerita secara singkat tanpa bantuan. Dalam hal ini, interaksi yang berhubungan adalah adanya media yang digunakan (*attention*), sehingga anak bisa mengulang cerita dengan melihat media (*recalling information*). Selain itu, ada interaksi bertanya tentang tokoh, peristiwa, tempat yang membuat pencerita/guru mengetahui kemampuan anak (*asking about names*), dan pada interaksi memberikan atau memperkenalkan kosa kata baru (nama, benda, kejadian, peristiwa, karakter, setting, tempat/waktu) (*names*), sehingga merangsang anak untuk berbicara dan dapat menambah hal baru.

Urutan terakhir ada pada indikator durasi yaitu anak mampu menyimak cerita lebih dari 15 menit. Hal ini dikarenakan media yang digunakan dapat menarik perhatian anak (*attention*), dan juga banyaknya interaksi yang digunakan sehingga melibatkan anak dalam bercerita. Interaksi lainnya yaitu pujian-pujian (*feedback*) yang didapatkan anak, sehingga anak merasa senang berada dalam kegiatan bercerita tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Interaksi Ekstratekstual merupakan interaksi yang digunakan oleh pencerita dari sebeum bercerita, dalam proses bercerita, dan pada akhir bercerita. Interaksi yang sangat besar berpengaruh dalam melakukan proses bercerita tersebut yaitu *Attention* (perhatian). Interaksi yang dilakukan pencerita untuk menarik perhatian anak menggunakan media. Dengan adanya interaksi, anak sangat tertarik dengan cerita yang disampaikan dan mudah dalam pencerita melakukan interaksi yang lainnya.
2. Motivasi belajar anak saat diterapkan metode *storytelling* dapat diketahui melalui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dibuktikan pada hasil nilai rata-rata pada skor *pre-test* sebesar 45.45 dan meningkat ketika *post-test* sebesar 81.05.
3. Metode *storytelling* memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar anak Kelompok TK B PAUD IT Cendekian Tungkop-Aceh Besar. Hal tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan Uji-T, dimana yang didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penggunaan metode *storytelling* dalam pembelajaran akan membuat motivasi dan minat belajar anak meningkat. Metode *storytelling* sebaiknya disampaikan menggunakan interaksi ekstratekstual, diantara interaksi yang sangat berpengaruh yaitu memancing perhatian anak menggunakan media bercerita (*attention*) dan memberikan pujian terhadap respon yang diberikan anak melalui stimulus oleh pencerita (*feedback*).

2. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan metode *storytelling* dapat digunakan dalam mengembangkan penelitian lainnya. Karena, didalam metode ini banyak sekali hal yang bisa dikembangkan salah satunya seperti melakukan eksperimen sembari bercerita untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap proses dan makna dari eksperimen tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsini. (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsini. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Asfandiyar. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta: Mizan
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Dhieni, Nurbiana. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: UT
- Dhieni, Nurbiana dkk. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Dimiyati dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Renika Cipta
- Dimiyati, Johny. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada PAUD*. Jakarta: Kencana
- DirJen PAUD. (2015). *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PAUD*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hadi, Sutrisno. (1987). *Metodologi Research II*, Yokyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Latifah. (2010). “Metode Dongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah”, *Jurnal Psikologi*, 1(1): 31
- Lelly Ambarsari. (2015) “Penerapan Metode Storytelling Pada Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelompok B3 TK Budi Mulia 2 Pandansari Yogyakarta”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 10 (Tahun ke-4)
- Makmun, Abin Syamsuddin. (2007). *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Martani, Wisjnu. (2012). “Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini”, *Jurnal Psikologi*, 39(1): 112

- Masitoh, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Meity H Idris (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Mendongeng*, Jakarta: Luxima
- Muallifah. (2013). "Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini". *Jurnal Psikoislamika*, 10(1): 100
- Mudini dan Salama Purba. (2009). *Pembelajaran Berbicara*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Musfiroh. (2005). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Peter Salim dan Yeni Salim. (1995). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modern Pers
- Purwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rita dkk. (2013). "Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak", *Jurnal Psikologi Undip*, 12(2): 128
- Risandy, Sabil. (2014). *Bermain, Bercerita, dan Bernyanyi bagi Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima
- Sudaryanti. (2012). "Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1): 11-12
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Bandung: Rajawali Pers
- Siti Khasinah. (2015). "Interaksi Ekstratekstual dalam Proses Bercerita kepada AUD". *Internationaal Journal of Child and Gender*, 1(1): 105-109
- Solehuddin.M. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

- Sondang P. Siagian. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, Jakarta: Change Publication
- Tarigan. (1981). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa
- Tjahjono Libertus. (1988). *Sastra Indonesia: Pengantar Teori dan Apresiasi*, Flores: Nusa Indah
- Uno Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara
- W.S. Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grasindo
- Yamin, Martinis. (2008). *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, Jakarta: Gaung Persada Press (GP Press) UNS Press Surakarta
- Yusuf, A Muri. (2005). *Metode Penelitian Dasar-Dasar Penyelidikan Ilmiah*, Padang: UNP Press

Rubrik Penilaian Motivasi Belajar Anak

(Lingkari skor yang sesuai karakteristik indikator dengan aktivitas anak)

Indikator	Karakteristik	Skor
Durasi (berapa lama waktu yang digunakan dalam memperhatikan cerita)	Anak menyimak cerita > 15 menit	3
	Anak menyimak cerita > 10 menit	2
	Anak menyimak cerita > 5 menit	1
Persistensi (ketetapan atau focus anak dalam menyimak cerita)	Anak menyimak cerita dengan baik	3
	Anak menyimak cerita dengan baik namun mudah teralihkan dengan kegiatan lain	2
	Anak lebih banyak memperhatikan objek lain	1
Kesabaran, keuletan, dan ketekunan (Dalam menyimak cerita)	Mengikuti cerita hingga tuntas	3
	Mengikuti cerita sebagian	2
	Tidak mengikuti kegiatan bercerita	1
Tingkat Aspirasi (aktif menjawab interaksi pencerita)	Berperan aktif (menjawab interaksi pencerita, berpartisipasi dalam menggunakan media bercerita)	3
	Berpartisipasi dalam menjawab interaksi pencerita	2
	Berpartisipasi dalam menggunakan media bercerita saja	1
Tingkatan kualifikasi produk yang dicapai dari kegiatannya	Memahami seluruh maksud cerita	3
	Hanya memahami sebagian	2
	Tidak memahami isi/tujuan cerita	1
Tingkatan kualifikasi pencapaiannya aspek perkembangan (Bahasa) yang dicapai dari kegiatannya	Anak bisa mengulang cerita singkat tanpa bantuan	3
	Anak mengulang cerita singkat dengan bantuan	2
	Anak tidak bisa mengulang cerita	1
Frekuensi (berapa sering anak meminta mengulang kegiatan bercerita dikegiatan esok hari)	Anak meminta pengulangan kegiatan bercerita dengan ekspresif	3
	Anak meminta pengulangan kegiatan bercerita dengan biasa saja	2
	Anak tidak meminta pengulangan kegiatan bercerita	1

Petunjuk Penskoran:

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 3

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Score} = \frac{\text{Total point}}{\text{Score Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Score Maksimal} = 3 \times 7 = 21$$

3 = Maksimal poin untuk setiap indikator

7 = 7 Sub variabel motivasi belajar

Rubrik Penilaian Aktivitas Guru

(Lingkari skor yang sesuai karakteristik indikator dengan aktivitas guru)

Interaksi Ekstratekstual	Indikator Interaksi	Karakteristik	Skala
<i>Attention</i> (Perhatian)	Guru mengarahkan perhatian anak/ mendapatkan perhatian anak	Mengarahkan perhatian melalui media bercerita	3
		Mengarahkan perhatian melalui bertanya tentang cerita	2
		Mengarahkan perhatian dengan memberitahu cerita	1
<i>Names</i> (Nama-Nama)	Guru memberikan dan memperkenalkan kosa kata baru (nama benda, kejadian, peristiwa, karakter, setting, tempat/waktu)	Memberikan 4 kosa kata baru	3
		Memberikan 2 kosa kata baru	2
		Tidak memberikan kosa kata baru	1
<i>Asking about names</i> (Bertanya tentang tokoh)	Guru bertanya/berinteraksi mengenai tokoh didalam cerita	Menanyakan dan menginformasikan kepada anak tokoh-tokoh dalam cerita	3
		Menginformasikan kembali tokoh-tokoh dalam cerita	2
		Tidak menanyakan tokoh-tokoh dalam cerita	1
<i>Feedback</i> (Umpan Balik)	Memberikan pujian, mengkonfirmasi, atau memperbaiki pemahaman anak	Memberikan pujian pada jawaban anak dan mengkonfirmasi	3
		Memberikan pujian saja	2
		Tidak memberikan pujian dan konfirmasi pada pemahaman/respon anak	1
<i>Repetition</i> (Pengulangan)	Pengulangan verbal/lisan terhadap frasa atau kata-kata yang diucapkan anak	Memperbaiki dan pengulangan terhadap kata-kata yang diucapkan anak	3

		Memperbaiki ucapan anak tanpa mengulang kembali	2
		Tidak memperbaiki ucapan anak	1
<i>Elaboration</i> (Perluasan)	Mengembangkan atau memberikan informasi tambahan kata/frasa yang diucapkan anak	Mengembangkan dan memberikan informasi tambahan pada kata/frasa yang diucapkan anak	3
		Membenarkan kata/frasa yang diucapkan anak	2
		Tidak memberikan informasi tambahan pada kata yang diucapkan anak	1
<i>Organizing of activity</i> (Pengorganisasian aktivitas)	Bercerita sesuai dengan tahap-tahapnya. Pembuka, inti, penutup	Melakukan pembuka, inti dan penutup	3
		Tidak melakukan pembuka	2
		Tidak melakukan pembuka dan penutup	1
<i>Prediction</i> (Prediksi)	Memberikan pertanyaan kepada anak untuk memprediksikan cerita selanjutnya	Memberikan pertanyaan kepada anak untuk memprediksikan cerita selanjutnya tanpa bantuan untuk anak	3
		Memberikan pertanyaan kepada anak untuk memprediksikan cerita selanjutnya menggunakan bantuan untuk anak	2
		Tidak memberikan pertanyaan kepada anak untuk mendeskripsikan cerita selanjutnya	1
<i>Relating the story to real life</i> (Berhubung dengan kehidupan nyata)	Menghubungkan cerita dengan kehidupan nyata/sehari-hari anak didalam cerita maupun diakhir cerita	Menghubungkan cerita dengan kehidupan nyata/sehari-hari anak didalam cerita	3
		Menghubungkan cerita dengan kehidupan nyata/sehari-hari anak diakhir cerita	2
		Tidak menghubungkan cerita dengan kehidupan nyata/sehari-hari anak didalam cerita maupun diakhir cerita	1

<i>Recalling information</i> (Pengulangan informasi)	Memberikan stimulus kepada anak untuk mengulang cerita	Meminta anak untuk mengulang cerita dengan guru yang memulai dan anak yang melanjutkan	3
		Meminta anak untuk mengulang cerita secara spontan	2
		Tidak meminta anak untuk mengulang cerita	1
<i>Clarifying</i> (Klarifikasi)	Mendeskripskan kembali tentang watak/perilaku dalam cerita	Menjelaskan dan mengembangkan watak/perilaku dalam cerita pada kehidupan anak	3
		Hanya menjelaskan kembali watak/perilaku dalam cerita	2
		Tidak mendeskripskan kembali tentang watak/perilaku dalam cerita	1
<i>Asking for clarification</i> (Meminta penjelasan)	Meminta penjelasan dari anak tentang sifat/perilaku tokoh dan makna dalam cerita	Meminta penjelasan dari anak tentang sifat/perilaku tokoh dan makna dalam cerita dengan cara memancing	3
		Meminta penjelasan dari anak tentang sifat/perilaku tokoh dan makna dalam cerita secara spontan	2
		Tidak meminta penjelasan dari anak tentang sifat/perilaku tokoh dan makna dalam cerita	1

SKOR PRE-TEST

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Total	Skor
		Durasi	Persistensi	Kesabaran, Keuletan, Ketekunan	Tingkat Aspirasi	Tingkatan Kualifikasi Pardok	Tingkatan Kualifikasi Bahasa	Frekuensi		
1	A	1	1	2	1	1	1	1	8	38
2	B	1	2	2	1	2	2	1	11	52
3	C	2	2	2	1	1	2	1	9	42
4	D	2	2	1	1	1	2	1	10	47
5	E	1	1	1	2	2	2	1	10	47
6	F	2	1	2	1	1	2	1	10	47
7	G	3	2	2	2	1	1	2	13	61
8	H	2	1	2	1	2	2	1	11	52
9	I	1	1	1	1	2	1	1	8	38
10	J	1	1	1	1	1	1	1	7	33
11	K	1	2	2	1	1	1	1	9	42
12	L	1	3	2	1	2	2	2	13	61
13	M	3	2	1	1	1	1	2	11	52
14	N	2	2	1	2	2	2	1	12	57
15	O	1	1	1	1	1	1	1	7	33
16	P	2	1	1	1	2	2	1	10	47
17	Q	1	1	1	1	1	1	1	7	33
18	R	1	1	2	2	1	1	1	9	42
19	S	1	1	1	1	1	2	1	8	38
20	T	2	2	1	1	1	2	1	10	47
Total		31	30	29	24	27	31	23	193	
Rata-rata		1.55	1.5	1.45	1.2	1.35	1.55	1.15	9.65	

SKOR POST-TEST

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Total	Skor
		Durasi	Persistensi	Kesabaran, Keuletan, Ketekunan	Tingkat Aspirasi	Tingkatan Kualifikasi Pardok	Tingkatan Kualifikasi Bahasa	Frekuensi		
1	A	3	3	3	1	2	3	3	19	90
2	B	3	3	3	2	3	2	3	19	90
3	C	3	3	3	3	2	2	1	17	80
4	D	3	3	2	3	2	2	2	17	80
5	E	1	2	2	1	2	2	2	12	57
6	F	2	2	3	3	3	3	3	19	90
7	G	2	2	2	3	3	3	3	18	85
8	H	2	2	2	3	2	3	3	17	80
9	I	1	2	2	2	2	2	2	13	62
10	J	1	2	2	2	2	2	2	13	62
11	K	3	3	3	3	3	2	3	20	95
12	L	3	3	3	3	3	2	3	20	95
13	M	2	3	3	3	3	2	3	19	90
14	N	2	3	3	2	3	3	2	18	85
15	O	2	2	2	2	2	2	1	13	62
16	P	3	3	3	3	3	3	3	21	100
17	Q	3	3	3	3	3	3	3	21	100
18	R	2	3	2	2	3	2	2	15	71
19	S	1	2	2	1	2	2	2	12	57
20	T	3	3	3	2	2	3	3	19	90
Total		45	52	49	47	50	46	48	336	
Rata-rata		2.25	2.6	2.45	2.35	2.5	2.3	2.4	16.8	

Note :

$$\text{Score} = \frac{\text{Total point}}{\text{Score Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Score Maksimal} = 3 \times 7 = 21$$

3 = Maksimal poin untuk setiap indikator

7 = 7 Sub variabel motivasi belajar

Tabel Skor Perolehan Tingkat Motivasi Belajar Anak

No	Responden	Skor Perolehan	
		Pre-Test	Post-Test
1	A	47	90
2	B	52	90
3	C	57	80
4	D	71	80
5	E	47	57
6	F	80	90
7	G	80	85
8	H	67	80
9	I	52	62
10	J	33	62
11	K	71	95
12	L	62	95
13	M	52	90
14	N	57	85
15	O	33	62
16	P	85	100
17	Q	33	100
18	R	62	71
19	S	47	57
20	T	80	90
JUMLAH		1168	1621
RATA-RATA SKOR		58.4	81.05
SKOR TERTINGGI		85	100
SKOR TERENDAH		33	57

Tabel Penolong Uji-T

Responden	Skor Perolehan		gain (d) (Y – X)	Xd (d _i – M _d)	Xd ²
	Pre-Test (X)	Post-Test (Y)			
A	47	90	43	20.35	414.1225
B	52	90	38	15.35	235.6225
C	57	80	23	0.35	0.1225
D	71	80	9	- 13.65	186.3225
E	47	57	10	-12.65	160.0225
F	80	90	10	-12.65	160.0225
G	80	85	5	-17.65	311.5225
H	67	80	13	-9.65	93.1225
I	52	62	10	-12.65	160.0225
J	33	62	29	6.35	40.3225
K	71	95	24	1.35	1.8225
L	62	95	33	10.35	107.1225
M	52	90	38	15.35	235.625
N	57	85	28	5.35	28.6225
O	33	62	29	6.35	40.3225
P	85	100	15	-7.65	58.5225
Q	33	100	67	44.35	1966.9225
R	62	71	9	- 13.65	186.3225
S	47	57	10	-12.65	160.0225
T	80	90	10	-12.65	160.0225
Jumlah (Σ)			453	-	4706.5525

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$M_d = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$M_d = \frac{453}{20} \qquad M_d = 22.65$$

Menentukan nilai t_{hitung} :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum X_d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{22.65}{\sqrt{\frac{4706.5525}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{22.65}{\sqrt{12.38}}$$

$$t = \frac{22.65}{\sqrt{12.38}}$$

$$t = 6.45$$

Karena $6.45 > 2.093$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dengan test akhir. Jika tes awal dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar anak dengan metode storytelling tanpa menggunakan interaksi ekstratekstual, dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar anak dengan metode storytelling menggunakan interaksi ekstratekstual, maka hasil hipotesis diatas menunjukkan adanya pengaruh model storytelling terhadap peningkatan motivasi belajar anak.

DAFTAR DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI PRE-TEST

47 52 57 71 47 80 80 67 52 33

71 62 52 57 33 85 33 62 47 80

- a. Menentukan rentang, ialah data terbesar dikurangi data terkecil.

Data terbesar = 85

Data terkecil = 33, maka rentang = $85 - 33 = 52$

- b. Menentukan banyak kelas interval yang diperlukan dengan cara $1 + (3,3) \log n$.

$1 + (3,3) \log 20$

$1 + (3,3 \times 1,30) = 5,29$, maka banyak kelas 5 atau **6** buah

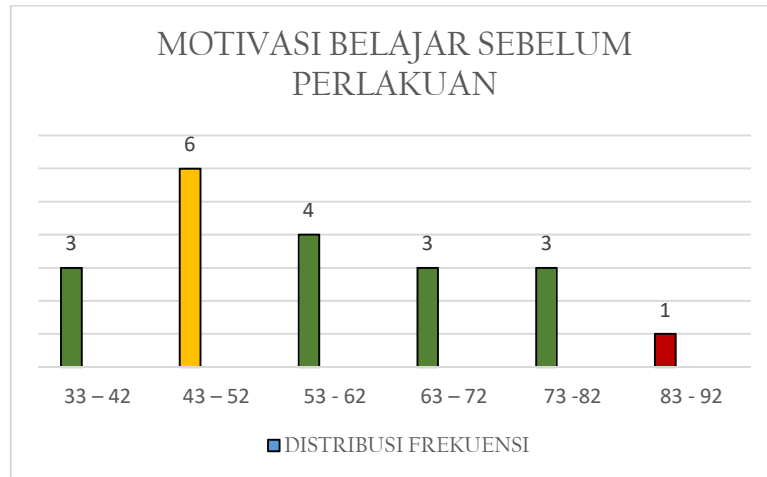
- c. Menentukan panjang kelas interval (p) dengan cara :

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{52}{6} = 8,6 \text{ dan dari sini kita ambil panjang kelas interval yaitu 8 atau } \mathbf{9}$$

Interval Total Pre-Test	Frekuensi
33 – 42	3
43 – 52	6
53 – 62	4
63 – 72	3
73 -82	3
83 – 92	1

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi total nilai pre-test diatas dpat digambarkan dalam grafik batang sebagai berikut :



DAFTAR DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI POST-TEST

90 90 80 80 57 90 85 80 62 62

95 95 90 85 62 100 100 71 57 90

- a. Menentukan rentang, ialah data terbesar dikurangi data terkecil.

Data terbesar = 100

Data terkecil = 57, maka rentang = $100 - 57 = 43$

- b. Menentukan banyak kelas interval yang diperlukan dengan cara $1 + (3,3) \log n$.

$1 + (3,3) \log 20$

$1 + (3,3 \times 1,30) = 5,29$, maka banyak kelas 5 atau 6 buah

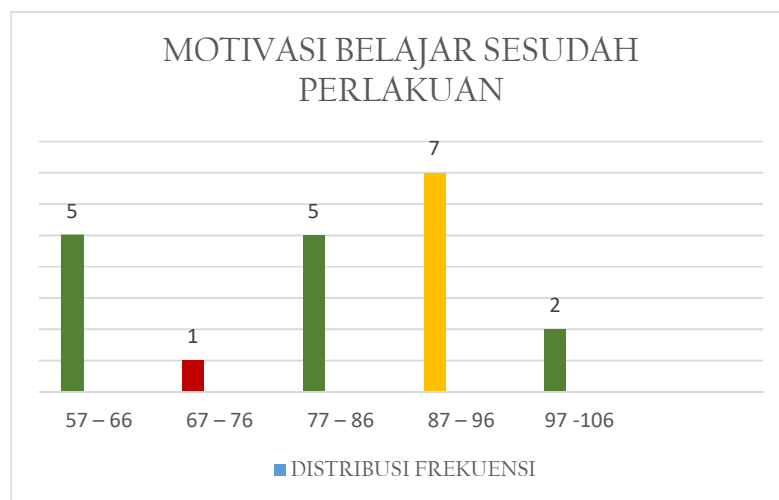
- c. Menentukan panjang kelas interval (p) dengan cara :

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{43}{5} = 8,6 \text{ dan dari sini kita ambil panjang kelas interval yaitu 8 atau 9}$$

Interval Total Post-Test	Frekuensi
57 – 66	5
67 – 76	1
77 – 86	5
87 – 96	7
97 -106	2

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi total nilai post-test diatas dapat digambarkan dalam grafik batang sebagai berikut :



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu : I/ November/ ke-17

Hari/ Tanggal : Senin/27 November 2017

Tema/ Subtema : Binatang darat/ Manfaat binatang darat dalam kehidupan

Sub- subtema : Manfaat ayam, kerbau, cacing, dll

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Sentra : Bahan Alam

Pertemuan : 1 (pre-test)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/Murajaah Al-quran surat Al-Insyiqah
3. Hafalan doa turun hujan dan hadist berbuat baik kepada tetangga
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan binatang-binatang di darat
6. Mengetahui manfaat binatang darat dalam kehidupan
7. Makna dari asmaul husna
8. Bernyanyi

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Pembiasaan berwudhu'
5. Pembiasaan shalat sunnat Dhuha berjamaah
6. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
7. Pembiasaan shalat wajib berjamaah
8. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. Lembar kerja wajah singa
2. Daun kering
3. Lem

4. Crayon
5. Lembar kerja
6. Daun papaya
7. Air jeruk nipis dalam wadah
8. lilin

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00 – 10.00)

a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)

- Hafalan surat
- Senam/gerak motorik
- Zikir pagi dan ikrar santri

b. Materi pagi (08.30-09.30)

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle*
- Memberi salam, bertegur sapa, dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi nama-nama Nabi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
- Bercerita Nabi Ibrahim atas kesempatan hidup diberi Allah setelah dibakar oleh Raja Namrud (15 menit)
- Talaqqi/Murajaah surat Al-Insyiqah
- Hadist berbuat baik kepada tetangga dan doa turun hujan
- Menyebutkan manfaat binatang darat dalam kehidupan

c. Pembiasaan berwudhu' dan Shalat Dhuha (09.30-10.00)

d. Makan dan istirahat (10.00-10.30)

- Cuci tangan
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.45 – 11.45)

a. Pijakan lingkungan main

- Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
- Kegiatan main di sentra ibadah yaitu:
 1. Merangkai wajah singa menggunakan daun kering
 2. Melukis menggunakan daun papaya

3. Menggambar ayam dan kelinci menggunakan air jeruk nipis dan memanaskannya menggunakan lilin

- Membahas tema (mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
- Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
- Mendiskusikan aturan bermain
- Guru mempersilahkan anak untuk memilih jenis permainan yang akan dimainkan terlebih dahulu dengan cara anak menjawab pertanyaan
- Anak yang bisa menjawab boleh memilih teman main dan jenis permainan yang akan dimainkan.

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
- Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif

c. Pijakan setelah bermain

- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (11.45 – 12.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	• Percaya kepada Nabi Allah • Percaya kepada Kekuatan Allah • Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Berdoa setelah melakukan kegiatan • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	• Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan • Melakukan senam sesuai dengan contoh
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	• Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengenal binatang yang bisa dimakan • Menyampaikan binatang yang bermanfaat • Mengetahui manfaat binatang darat • Memahami cerita Nabi Ibrahim
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	• Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan • Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	• Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan • Menyampaikan apa yang diketahui tentang binatang darat

		• Menjelaskan watak nabi Ibrahim dan kaumnya
SENI	2.4	• Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,
Guru Kelas

Peneliti

Kaswiyana, SPd.I

Raudhah Farah Dilla

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu : I/ November/ ke-17

Hari/ Tanggal : Selasa/ 28 November 2017

Tema/ Subtema : Binatang darat/ Manfaat binatang darat dalam kehidupan

Sub- subtema : Manfaat ayam, kerbau, cacing, dll

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Sentra : Balok

Pertemuan : 2 (treatment pertama)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/Murajaah Al-quran surat Al-Insyiqah
3. Hafalan doa turun hujan dan hadist berbuat baik kepada tetangga
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan binatang-binatang di darat
6. Mengetahui manfaat binatang darat dalam kehidupan
7. Makna dari asmaul husna

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Pembiasaan berwudhu'
5. Pembiasaan shalat sunnat Dhuha berjamaah
6. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
7. Pembiasaan shalat wajib berjamaah
8. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. Buku cerita "Veri si Kapal Laut" Usia 4-6 tahun
2. Plastisin
3. Origami
4. Lem

5. Balok

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00 – 10.00)

a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)

- Hafalan surat
- Senam/gerak motorik
- Zikir pagi dan ikrar santri

b. Materi pagi (08.30-09.30)

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle*
- Memberi salam, bertegur sapa, dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi
- Bertanya tentang indahnya memiliki teman yang banyak
- Bercerita tentang kapal Veri yang ramah dan banyak teman (25 menit)
 1. Membuka cerita (membunyikan suara kapal, dan mulai menyuruh anak menirunya, kemudian bertanya tentang bunyi tersebut
 2. Bercerita menggunakan interaksi ektratekstual
 3. Guru menjelaskan dan mengembangkan watak tokoh didalam cerita
 4. Guru menutu dengan meminta anak untuk menceritakan kembali menggunakan media
 5. Guru menanyakan nama-nama kapal dan apa fungsinya
 6. Guru bertanya perasaan anak.
- Talaqqi/Murajaah surat Al-Insyiqah
- Hadist berbuat baik kepada tetangga dan doa turun hujan
- Menyebutkan manfaat binatang darat dalam kehidupan

7. Pembiasaan berwudhu' dan Shalat Dhuha (09.30-10.00)

8. Makan dan istirahat (10.00-10.30)

- Cuci tangan
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.45 – 11.45)

a. Pijakan lingkungan main

- Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
- Kegiatan main di sentra balok yaitu:

1. Membentuk plastisin menjadi bentuk geometri
 2. Membentuk sekolah menggunakan balok
 3. Membuat rantai warna menggunakan origami
 4. Menganyam tikar origami
- Membaca do'a sebelum memulai kegiatan bermain
 - Bernyanyi
 - Membahas tema (melalui melihat, mengajukan pertanyaan mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
 - Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
 - Mendiskusikan aturan bermain
 - Guru mempersilahkan anak untuk memilih jenis permainan yang akan dimainkan terlebih dahulu dengan cara anak menjawab pertanyaan
 - Anak yang bisa menjawab boleh memilih teman main dan jenis permainan yang akan dimainkan.
- b. Pijakan saat bermain
- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
 - Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
 - Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
 - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 - Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (11.45 – 12.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	• Menghargailah pendapat teman atau orang lain • Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Berdoa setelah melakukan kegiatan • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	• Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	• Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengenali aturan • Menyampaikan orang-orang yang berada disekolah • Anak mengulang cerita menggunakan buku cerita
SOSEM	2.6, 2.7, 2.12, (3.14-4.14)	• Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan • Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	• Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan

		• Anak mendapatkan kosa kata baru (Kapal pesiar, kapal tongkang, kapal nelayan, kapal boat, kompas, ombak, nelayan, pelabuhan, pelayaran, segitiga bermuda) • Anak menjelaskan watak dan perilaku tokoh dalam cerita veri
SENI	2.4	• Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,
Guru Kelas

Peneliti

Kaswiyana, SPd.I

Raudhah Farah Dilla

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu : I/ November/ ke-17

Hari/ Tanggal : Rabu/ 29 November 2017

Tema/ Subtema : Binatang darat/ Manfaat binatang darat dalam kehidupan

Sub- subtema : Manfaat ayam, kerbau, cacing, dll

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Sentra : Ibadah

Pertemuan : 3 (treatment kedua)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/Murajaah Al-quran surat Al-Insyiqah
3. Hafalan doa turun hujan dan hadist berbuat baik kepada tetangga
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan binatang-binatang didarat
6. Mengetahui manfaat binatang darat dalam kehidupan
7. Bernyanyi nama-nama Nabi
8. Bernyanyi huruf hijaiyyah

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Pembiasaan berwudhu'
5. Pembiasaan shalat sunnat Dhuha berjamaah
6. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
7. Pembiasaan shalat wajib berjamaah
8. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. http://youtu.be/G_6kklee62M
2. Lembar Kerja Siswa
3. Pensil dan Penghapus

4. Cat
5. Kacang hijau

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00 – 10.00)

- a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)
 - Hafalan surat
 - Senam/gerak motorik
 - Zikir pagi dan ikrar santri
- b. Materi pagi (08.30-09.30)
 - Mempersiapkan posisi anak dalam *circle*
 - Memberi salam, bertegur sapa, dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi rukun islam
 - Recalling tentang melempar jumrah ketika menasik haji
 - Bercerita tentang Nabi Ismail yang disembelih (25 menit)
 1. Membuka cerita (mempraktekkan suara kucing, kerbau, bebek, ayam, kambing)
 2. Menyambungkan suara kambing dengan kisah nabi Ismail
 3. Bercerita menggunakan interaksi ektratekstual
 4. Guru menjelaskan dan mengembangkan watak tokoh didalam cerita
 5. Guru menutup dengan meminta anak untuk menceritakan kembali
 6. Guru bertanya perasaan anak.
 - Talaqqi/Murajaah surat Al-Insyiqah
 - Hadist berbuat baik kepada tetangga dan doa turun hujan
 - Menyebutkan manfaat binatang darat dalam kehidupan
- c. Pembiasaan berwudhu' dan Shalat Dhuha (09.30-10.00)
- d. Makan dan istirahat (10.00-10.30)
 - Cuci tangan
 - Berdo'a sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.45 – 11.45)

- a. Pijakan lingkungan main
 - Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
 - Kegiatan main di sentra ibadah yaitu:

1. Menghitung dan Menulis huruf arab sesuai lemparan dadu
 2. Tracing huruf hijaiyyah
 3. Menulis angka arab pada gambar ular dan mewarnainya
 4. Tracing tulisan arab sekolah “Madrasatun”
 5. Kolase tulisan arab “Madrasatun”
- Membaca do’a sebelum memulai kegiatan bermain
 - Berhitung jumlah siswa
 - Bernyanyi
 - Membahas tema (mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
 - Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
 - Mendiskusikan aturan bermain
 - Guru mempersilahkan anak untuk memilih jenis permainan yang akan dimainkan terlebih dahulu dengan cara anak menjawab pertanyaan
 - Anak yang bisa menjawab boleh memilih teman main dan jenis permainan yang akan dimainkan.
- b. Pijakan saat bermain
- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
 - Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
 - Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
 - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (11.45 – 12.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	• Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Berdoa setelah melakukan kegiatan • Mengikuti kegiatan beribadah • Memiliki perilaku sabar dalam menunggu giliran
FISIK MOTORIK	2.1	• Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan • Mengikuti gerakan senam sesuai contoh
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	• Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengenali aturan • Menyampaikan aturan-aturan dalam sekolah • Anak mengulang cerita nabi Ismail
SOSEM	2.6, 2.7, 2.12, (3.14-4.14)	• Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan

		Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan
SENI	2.4	Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Kaswiyana, SPd.I

Raudhah Farah Dilla

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu : I/ Desember/ ke-18

Hari/ Tanggal : Senin/ 4 Desember 2017

Tema/ Subtema : Binatang Hutan/ macam-macam binatang hutan

Sub- subtema : Singa, Gajah, Monyet, dan lainnya

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 4 (treatment 3)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/Murajaah Al-quran surat Al-Insyiqah
3. Hafalan doa turun hujan dan hadist berbuat baik kepada tetangga
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan binatang-binatang di hutan
6. Ciri-ciri hutan dan perbedaan hewan peliharaan dan hewan liar
7. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
8. Menyanyikan Alphabet

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Pembiasaan berwudhu'
5. Pembiasaan shalat sunnat Dhuha berjamaah
6. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
7. Pembiasaan shalat wajib berjamaah
8. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. <http://youtu.be/kslOCsGOFZg>
2. APE tangan
3. APE amplop alphabet

4. Pensil
5. Lembar Kerja Siswa
6. Lem
7. Puzzle Meaning of Number

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00 – 10.00)

- a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)
 - Hafalan surat
 - Senam/gerak motorik
 - Zikir pagi dan ikrar santri
- b. Materi pagi (08.30-09.30)
 - Mempersiapkan posisi anak dalam *circle*
 - Memberi salam, bertegur sapa, dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi nama-nama nabi
 - Guru bertanya tentang shalat. (siapa tadi subuh ada salat? Kalau shalat kita menyembah siapa?)
 - Bercerita tentang Nabi Musa dan Raja Fir'aun (25 menit)
 1. Membuka cerita (memakai media berupa mahkota fir'aun)
 2. Bercerita menggunakan interaksi ektratekstual
 3. Guru menjelaskan dan mengembangkan watak tokoh didalam cerita
 4. Guru menghubungkan dnegan kehidupana anak dalam menyembah ALLAH
 5. Guru menutup dengan meminta anak untuk menceritakan kembali
 6. Guru bertanya perasaan anak.
- c. Pembiasaan berwudhu' dan Shalat Dhuha (09.30-10.00)
- d. Makan dan istirahat (10.00-10.30)
 - Cuci tangan
 - Berdo'a sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.45 – 11.45)

- a. Pijakan lingkungan main
 - Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
 - Kegiatan main di sentra balok yaitu:

1. Mencocokkan benda sekolah sesuai dengan huruf pertama di amplop huruf
 2. Menggunting kertas sesuai pola yang disediakan
 3. Meletakkan origami warna sesuai jumlah yang ditentukan
 4. Melengkapi kata
 5. Memasang puzzle *Meaning of Number*
 6. Berhitung menggunakan media tangan origami
- Pijakan sebelum bermain
 - Membaca do'a sebelum memulai kegiatan bermain
 - Berhitung jumlah siswa
 - Bernyanyi alfabeth
 - Membahas tema (melalui melihat, mengajukan pertanyaan mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
 - Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
 - Mendiskusikan aturan bermain
 - Guru mempersilahkan anak untuk memilih jenis permainan yang akan dimainkan terlebih dahulu dengan cara anak menjawab pertanyaan
 - Anak yang bisa menjawab boleh memilih teman main dan jenis permainan yang akan dimainkan.
- b. Pijakan saat bermain
- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
 - Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
 - Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain

- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (11.45 – 12.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	• Mengetahui hanya Allah yang patut disembah • Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Berdoa setelah melakukan kegiatan • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	• Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan • Mengikuti gerakan tahfiz dengan contoh
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	• Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengenali aturan • Menyampaikan aturan-aturan dalam sekolah • Mengulang cerita menggunakan media
SOSEM	2.6, 2.7, 2.12, (3.14-4.14)	• Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan

		Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan
SENI	2.4	Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Kaswiyana, SPd.I

Raudhah Farah Dilla

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu : I/ Desember/ ke-18

Hari/ Tanggal : Selasa/ 5 Desember 2017

Tema/ Subtema : Binatang Hutan/ macam-macam binatang hutan

Sub- subtema : Singa, Gajah, Monyet, dan lainnya

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Sentra : Balok

Pertemuan : 5 (treatment 4)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/Murajaah Al-quran surat Al-Insyiqah
3. Hafalan doa turun hujan dan hadist berbuat baik kepada tetangga
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan binatang-binatang di hutan
6. Ciri-ciri hutan dan perbedaan hewan peliharaan dan hewan liar

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Pembiasaan berwudhu'
5. Pembiasaan shalat sunnat Dhuha berjamaah
6. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
7. Pembiasaan shalat wajib berjamaah
8. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. <http://youtu.be/1fhBIUDQ7HQ>
2. Origami
3. Gunting dan lem
4. Lembar Kerja Siswa
5. Puzzle hewan hutan

6. Gelas plastic
7. Stik gambar

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00 – 10.00)

- a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)
 - Hafalan surat
 - Senam/gerak motorik
 - Zikir pagi dan ikrar santri
- b. Materi pagi (08.30-09.30)
 - Mempersiapkan posisi anak dalam *circle*
 - Memberi salam, bertegur sapa, dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi
 - Guru bertanya anak yang menyukai pisang dan menanyakan hewan yang menyukainya (monyet)
 - Bercerita tentang Monyet dan kura-kura (25 menit)
 1. Membuka cerita (memakai media stik gambar monyet dan kura-kura)
 2. Bercerita menggunakan interaksi ektratekstual
 3. Guru menjelaskan dan mengembangkan watak tokoh didalam cerita
 4. Guru menghubungkan dengan kegiatan anak sehari-hari
 5. Guru menutup dengan meminta anak untuk menceritakan kembali
 6. Guru bertanya perasaan anak.
- c. Pembiasaan berwudhu' dan Shalat Dhuha (09.30-10.00)
- d. Makan dan istirahat (10.00-10.30)
 - Cuci tangan
 - Berdo'a sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.45 – 11.45)

- a. Pijakan lingkungan main
 - Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
 - Kegiatan main di sentra balok yaitu:
 1. Membuat kucing dari origami
 2. Menyusun menara gelas
 3. Menyusun puzzle

- Membaca do'a sebelum memulai kegiatan bermain
- Berhitung jumlah siswa
- Bernyanyi alfabeth
- Membahas tema (melalui melihat, mengajukan pertanyaan mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
- Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
- Mendiskusikan aturan bermain
- Guru mempersilahkan anak untuk memilih jenis permainan yang akan dimainkan terlebih dahulu dengan cara anak menjawab pertanyaan
- Anak yang bisa menjawab boleh memilih teman main dan jenis permainan yang akan dimainkan.

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
- Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif

c. Pijakan setelah bermain

- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (11.45 – 12.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	• Mengetahui hanya Allah yang patut disembah • Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Memaafkan dan meminta maaf • Berdoa setelah melakukan kegiatan • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	• Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan • Mengikuti gerakan tahfiz dengan contoh
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	• Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengenali aturan • Menyampaikan aturan-aturan dalam sekolah • Mengulang cerita menggunakan media
SOSEM	2.6, 2.7, 2.12, (3.14-4.14)	• Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan • Memilih permainan sesuai dengan keinginan • Mengulang cerita
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	• Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan • mengetahui kosa kata baru (boros dan hemat)
SENI	2.4	• Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Kaswiyana, SPd.I

Raudhah Farah Dilla

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu : I/ Desember/ ke-18

Hari/ Tanggal : Rabu/ 6 Desember 2017

Tema/ Subtema : Binatang Hutan/ macam-macam binatang hutan

Sub- subtema : Singa, Gajah, Monyet, dan lainnya

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Sentra : Ibadah

Pertemuan : 6 (post-test)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/Murajaah Al-quran surat Al-Insyiqah
3. Hafalan doa turun hujan dan hadist berbuat baik kepada tetangga
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan binatang-binatang didarat
6. Mengetahui manfaat binatang darat dalam kehidupan

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Pembiasaan berwudhu'
5. Pembiasaan shalat sunnat Dhuha berjamaah
6. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
7. Pembiasaan shalat wajib berjamaah
8. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. <http://dongengterbaru.blogspot.co.id/2014/08/cerita-bunga-dan-kupu-kupu-dongeng-anak.html?m=1>
2. Gambar kepompong dan kupu-kupu
3. Piramida cerita
4. Lembar Kerja Siswa

5. Pensil dan Penghapus
6. Cat
7. Kacang hijau

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00 – 10.00)

a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)

- Hafalan surat
- Senam/gerak motorik
- Zikir pagi dan ikrar santri

b. Materi pagi (08.30-09.30)

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle*
 - Memberi salam, bertegur sapa, dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi rukun islam
 - Menyebutkan nama-nama hewan hutan
 - Bercerita tentang si ulat yang rakus (35 menit)
 1. Membuka cerita (menunjukkan gambar piramida dan bertanya gambar kepompong dan kupu-kupu)
 2. Menyambungkan kepompong dan kupu-kupu sebagai saudara
 3. Bercerita menggunakan interaksi ektratekstual
 4. Guru menjelaskan dan mengembangkan watak tokoh didalam cerita
 5. Guru menutup dengan meminta anak untuk menceritakan kembali
 6. Guru mengulang kata kepompong
 7. Guru bertanya perasaan anak.
 - Talaqqi/Murajaah surat Al-Insyiqah
 - Hadist berbuat baik kepada tetangga dan doa turun hujan
- c. Pembiasaan berwudhu' dan Shalat Dhuha (09.30-10.00)**
- d. Makan dan istirahat (10.00-10.30)**
- Cuci tangan
 - Berdo'a sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.45 – 11.45)

a. Pijakan lingkungan main

- Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan

- Kegiatan main di sentra ibadah yaitu:
 1. Menghitung dan Menulis huruf arab sesuai lemparan dadu
 2. Tracing huruf hijaiyyah
 3. Menulis angka arab pada gambar ular dan mewarnainya
 4. Kolase tulisan arab “ki’ton dan gambar kucing”
 - Membaca do’a sebelum memulai kegiatan bermain
 - Berhitung jumlah siswa
 - Bernyanyi
 - Membahas tema (mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
 - Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
 - Mendiskusikan aturan bermain
 - Guru mempersilahkan anak untuk memilih jenis permainan yang akan dimainkan terlebih dahulu dengan cara anak menjawab pertanyaan
 - Anak yang bisa menjawab boleh memilih teman main dan jenis permainan yang akan dimainkan.
- b. Pijakan saat bermain
- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
 - Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
 - Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
 - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (11.45 – 12.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	• Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Berdoa setelah melakukan kegiatan • Mengikuti kegiatan beribadah • Memiliki perilaku sabar dalam menunggu giliran
FISIK MOTORIK	2.1	• Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan • Mengikuti gerakan senam sesuai contoh
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	• Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengenali aturan • Menyampaikan aturan-aturan dalam sekolah • Anak mengulang cerita si ulat rakus
SOSEM	2.6, 2.7, 2.12, (3.14-4.14)	• Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan

		• Mau berbagi dengan teman • Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	• Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan
SENI	2.4	• Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Kaswiyana, SPd.I

Raudhah Farah Dilla

LEMBAR VALIDASI AKTIVITAS GURU

Semester : Ganjil
Metode : Interaksi Ekstratekstual
Penulis : Raudhah Farah Dilla
Validator : Dewi Fitriani, M.Ed.
Pekerjaan Validator : Dosen Storytelling

A. Petunjuk

1. Kami mohon kira Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi rubric penilaian aktivitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
I.	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓
II.	ISI			
	1. Kebenaran isi			✓

	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas			✓
	3. Kesesuaian dengan Interaksi Ekstratekstual			✓
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar			✓
III.	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			✓
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓

Penilaian Validasi Umum			
A	B	C	D

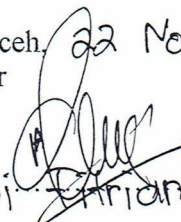
Keterangan :

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

Banda Aceh, 22 November 2017
 Validator

(Dewi  Priani, N. Ed.)

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Metode : *Storytelling*
Penulis : Raudhah Farah Dilla
Validator : *Kaswigana, S.Pd.I*
Pekerjaan Validator : *Guru TK PAUD IT Cendekia*

A. Petunjuk

1. Kami mohon kira Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi rubric penilaian aktivitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			✓
2.	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar			✓
3.	Kesesuaian sumber belajar			✓
4.	Kesesuaian alokasi waktu pada setiap kegiatan (awal, inti, penutup)			✓
5.	Kesesuaian metode dengan kegiatan pembelajaran			✓

6.	Tercantumnya beberapa aspek perkembangan			✓
----	--	--	--	---

Penilaian Validasi Umum			
A	B	C	D

Keterangan :

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

.....

.....

Banda Aceh,
 Validator


 (Kaswiyana, S. PdI.....)

**LEMBAR VALIDASI
MOTIVASI BELAJAR ANAK**

Semester : Ganjil
Metode : Metode *Storytelling*
Penulis : Raudhah Farah Dilla
Validator : *Kaswiyana, S.Pd.T*
Pekerjaan Validator : *Guru TKB PAUD IT Cendekia*

A. Petunjuk

1. Kami mohon kira Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi rubric penilaian aktivitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
I.	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓
II.	ISI			
	1. Kebenaran isi			✓
	2. Kegiatan anak dirumuskan secara jelas			✓
	3. Pemaparan aspek penilaian yang logis			✓

	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar			✓
	5. Kesesuaian dengan indikator motivasi belajar			✓
	6. Kesesuaian dengan system penskoran			✓
III.	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			✓
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓

Penilaian Validasi Umum			
A	B	C	D

Keterangan :

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

.....

.....

Banda Aceh,
 Validator

Kaswiana
 (...Kaswiana.....)



Foto: Bercerita menggunakan stik bergambar



Foto: Memperagakan cara mengeluarkan pedang bersama dengan anak



Foto: Becerita menggunakan media (mahkota Raja Fir'aun)



Foto: Anak mengulang cerita dengan melihat Piramida



Foto: Anak mengacungkan tangan mencoba menerka cerita selanjutnya



Foto: Antusias guru dan anak dalam bercerita dan mendengar cerita

Pertemuan-1 (pre-test)

Nabi Ibrahim

Nabi Ibrahim dilemparkan kedalam bukit api yang menyala-nyala. Nabi Ibrahim tetap tenang dan tetap bertawakkal kepada Allah SWT. Ia yakin kepada Allah tidak akan melepaskan hamba-Nya menjadi makanan api dan korban keganasan orang-orang kafir musuh Allah. Dan benarlah yang terjadi, ketika Nabi Ibrahim berada didalam perut bukit api yang dahsyat itu, ia merasa dingin berada didalam itu. Seluruh rantai yang mengikat tangan dan kakinya. Tali-tali yang mengikat tubuhnya hangus terbakar api. Akan tetapi tubuh Nabi Ibrahim tidak tersebtuh api sedikitpun.

Para penonton upacara tercengang melihat Nabi Ibrahim keluar dari bukit api yang sudah padam dan menjadi abu dalam keadaan selamat, utuh dengan pakaiannya. Mereka semua bertanya-tanya satu sama lain. Bebrapa dari mereka ada yang mulai tertarik kepada agama Nabi Ibrahim, tetapi merek takut kepada Raja Namrud.

Dari kejadian tersebut, maka Allah memberikan mukjizat tersebut untuk membuktikan akan kebenaran dakwahnya. Dan sebagian penduduk mulai tidak percaya kepada apa yang disembahnya yaitu berhala. Banyak antara mereka yang ingin mengikuti ajakan Nabi Ibrahim dan dakwahnya.

Pertemuan-2 (treatment pertama)

Si Kapal Veri yang Ramah

Veri adalah kapal pesiar. Cuaca cerah bagus untuk berlayar. Very bergerak perlahan. Ia meninggalkan pelabuhan. Lautan masih tampak sepi. Very melihat kekanan dan kekiri. Tampak ombak beriak tenang. Veri pun berlayar dengan kecepatan sedang. Lalu very bertemu dengan teman-teman baru.

“Hai kamu siapa, ya?” Tanya very kepada salah satu kapal yang bertemu dengannya. “Rupamu hitam dan koor kelihatannya.” Kata very kepada kapal tersebut. “Aku tongtong si tongkang. Aku kapal pengangkut barang” jawab kapal tersebut sambil tersenyum. Very senang bertemu teman. Very dan tongtong berlayang beriringan. Very berjumpa dengan kapal lain. Mereka pun berkenalan.

“Waahh.. bentukmu kecil dan imut,” kata very kepada kapal yang dijumpai mereka. “Aku botbot sikapal boat. Aku kapal kecil yang hebat. Aku bisa berlayar sangat cepat” jawab kapal tersebut sambil tersenyum senang bertemu dengan very dan tong-tong yang ramah. Mereka bertiga melanjutkan pelayaran. Dalam pelayaran, Veri kembali bertemu dengan kapal lain. Mereka sedikit kaget melihat kapal yang ditemui itu.

“ Hai...bentukmu unik sekali teman!” kata very menyapa sambil tersenyum. “Hehehe.. iya aku kayan sikapal nelayan.” Jawab kapal tersebut. Very, Tongtong, Botbot, dan Kayan kembali berlayar. Mereka berlayar dengan posisi berjajar. Very merasa sangat nyaman karena ada banyak teman dalam perjalanan.

Mereka memasuki samudera Atlantik. Very melihat satu tempat yang menarik. “Teman-teman, bagaimana kalau kita kesana!” ujar very kepada temannya. Namun tiba-tiba Kayan menahan mereka. “Ada apa ya disana?” batin very yang sangat penasaran. “Kenapa kita tidak boleh kesana?” Tanya very

“Tempat itu sangat berbahaya,namanya segitiga Bermuda, banyak sekali kapal laut yang hilang tiba-tiba” kata Kayan. Tiba-tiba arah kompas Veri berubah arah. Mengetahui hal itu Kayan langsung menyuruh teman-temannya berputar arah.

Very dan teman-temannya berlayar pulang. Mereka beruntung tidak bernasib malang. Very memperoleh pelajaran berharga. Tidak boleh berlayar ke Segitiga Bermuda.

Pertemuan-3 (treatment kedua)

Nabi Ismail

Nabi Ibrahim adalah Nabi yang sudah tua dan berpuluh-puluh tahun belum mempunyai anak. Nabi Ibrahim terkenal sebagai Nabi yang sangat sabar. Setelah berpuluh-puluh tahun Nabi Ibrahim menunggu, akhirnya terlahirlah seorang anak yaitu Nabi Ismail. Nabi Ibrahim sangat senang dan sangat bersyukur kepada Allah atas kelahiran Nabi Ismail.

Ketika Nabi Ismail tumbuh besar lucu dan sangat tampan. Nabi Ibrahim sangat sayang kepada Nabi Ismail. Suatu hari, Nabi Ibrahim mendapat perintah dari Allah untuk menyembelih Nabi Ismail. Ketika Nabi Ibrahim mendapat perintah tersebut, beliau berkata kepada anaknya “wahai anakku Ismail, ayah bermimpi menyembelihmu atas perintah Allah, bagaimana pendapatmu? Tanya nabi Ibrahim kepada nabi Ismail. Nabi Ismail yang mengetahui bahwa itu perintah dari Allah, maka nabi Ismail menjawab “Ayahku, kalau itu perintah Allah kerjakanlah, insha allah akau akan sabar”. Kemudian, Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail pergi kesuatu goa dan membawa sebuah pedang dan seutas tali. Atas perintah Allah Nabi Ibrahim sabar atau tidak atas perintah Allah untuk menyembelih anak satu-satunya.

Ketika mereka sedang berjalan ke sebuah goa, tiba-tiba datang iblis yang mengganggu. “Hmmmm mereka datang untuk melakukan perintah Allah, aku tidak akan membiarkannya, akau akan menggoda Ismail” kata iblis tersebut. Si iblis datang berubah menjadi manusia, mendatangi Nabi Ismail dan berkata “Hei anak kecil, kamu akan disembelih sama ayahmu ya? Kamu mau?” dan Nabi Ismail menjawab, “siapa kamu?”. “Aku tau kamu akan disembelih oleh ayahmu, kamu mau disembelih sama ayahmu sendiri?” goda iblis pada Ismail. “itu karena perintah Allah”. Nabi Ismail tidak suka digoda Iblis. Akhirnya Nabi Ismail mengambil kerikil dan melempar Iblis itu dan Iblispun pergi.

Akhirnya, Nabi Ibrahim membaringkan Nabi Ismail untuk disembelih, kemudian Nabi Ibrahim bersiap dengan pedangnya untuk menyembelih nabi Ismail. Ketika Nabi sedang menjalankan perintah Allah, tiba-tiba Allah mengganti Nabi

Ismail dengan seekor domba. Akhirnya Nabi Ismail selamat dan dombalah yang disembelih. Dan itu kita kenal dengan berkurban pada bulan zulhidjah. Jadi diperintahkan oleh Allah siapa yang mampu untuk berkurban, dan dagingnya dibagikan kepada yang tidak mampu.

Pertemuan-4 (treatment ketiga)

Nabi Musa dan Raja Fir'Aun

Nabi Musa mendapat wahyu dari Allah di lembah Thua dan sekaligus mengangkat beliau menjadi seorang Rasul, kemudian Nabi Musa juga diberikan mukjizat sebuah tongkat. Kemudian Allah memerintahkan Nabi Musa untuk segera berdakwah kemesir, akan tetapi beliau belum berani. Akhirnya Allah memerintahkan saudaranya Nabi Musa AS yaitu Nabi Harun untuk menemaninya.

Sampailah mereka berdua ke kerajaan Fir'aun. "Siapa kamu berdua? Tanya Fir'aun. Musa menjawab, "Kami Musa dan Harun, Rasul Allah SWT. Kami diutus kepadamu agar kau bertaubat dan menyembah Tuhan yang sebenarnya". Mendengar kata-kata itu, Musa tertawa sinis. "Siapakah Tuhan yang kau sebut itu?" Tanya Fir'aun dengan ketus. "Dia adalah Tuhanmu, Tuhan nenek moyangmu, dan Tuhan seluruh alam semesta". Mendengar jawaban Musa, Fir'aun sangat marah dan menantang Musa untuk membuktikan Rasul Allah. Akhirnya Fir'aun memanggil penyihirnya untuk melawan Musa. Euru penyihir itu menjadikan tali-tali kecil menjadi ular-ular yang banyak. Kemudian Musa tanpa rasa ragu, Allah menolongnya menggunakan tongkat tersebut. Tongkat Nabi Musa menjadi ular yang sangat besar dan memakan semua ular-ular penyihir itu. Melihat hal itu, penyihir jadi ketakutan dan Fir'aun menghukum penyihirnya. Akan tetapi dari kejadian itu, pengikut Nabi Musa semakin banyak.

Peringatan dari Allah kepada kaum Fir'aun semakin menjadi-jadi. Akhirnya Musa dan para pengikutnya meninggalkan Mesir. Mereka berangkat secara diam-diam di malam hari. Namun akhirnya Fir'aun mengetahuinya. Ia dan bala tentaranya menyusul rombongan Fir'aun. Karena perjalanan yang harus melewati laut, maka Nabi Musa menggunakan tongkatnya untuk membelah laut tersebut. Nabi Musa dan kaumnya sampai di seberang laut. Namun ternyata, Fir'aun mengikutinya dan sekarang berada ditengah lautan yang dibelah oleh Nabi Musa. Mengetahui hal tersebut Nabi Musa menghentakkan tongkatnya ditepi laut, dan laut tersebut tertutup kembali. Akhirnya, Fir'aun dan kaumnya ternggelam didalam laut tersebut.

Pertemuan-5 (treatment keempat)

Monyet dan Kura-Kura Berkebun Pisang

Disebuah hutan dipinggir sungai, ada dua kebun pisang yang sangat luas. Masing-masing kebun dimiliki oleh dua orang sahabat, yaitu monyet dan kura-kura. Mereka bersahabat sangat dekat akan tetapi memiliki sifat yang sangat berbeda. Kura-kura suka berbagi dan hemat, sedangkan monyet rakus, pelit, dan boros.

Suatu hari, kura-kura mendatangi monyet dikebunya. “Hei monyet, aku ingin Tanya, sebentar lagi kebun isang kita akan berbuah lebaaat sekali, nanti kalau buahnya sudah matang, mau kamu apakan?” Tanya kura-kura kepada monnyet. Mendengar pertanyaan itu, monyet pun tertawa sambil menjawab. “Apa? Mau diapakan? Ya aku makan dong semuanya.. waaahh lezat sekali pastinya.. kalau kamu?” Monyet kembali bertanya kepada kura-kura. “Aku nanti akan membagi-bagikan ke teman-temannya, selebihnya aku akan makan dengan hemat, akan kumakan satu-persatu dengan hemat, oh iya, kamj tidak boleh seperti itu, kamu tidak boleh pelit” kata kura-kurakepada monyet. “Ih biarin, kan kebun pisangku” jawab monyet.

Beberapa hari kemudian, ketika kebun isang berbuah sangat lebat, kura-kura tidak menghabiskan pisangnya seperti gajah, rusa, dan lain-lain. Akan tetapi, monyet menghabisi semua pisang dalam dalam satu hari. Tiba-tiba, monyet terkejut kalau pisangnya sudah dimakan semua dan tidak tersisa untuk stok makan hari esok. Mengetahui hal itu, monyet menangis sangat kencang, dan terdengar oleh kura-kura. Kura-kura menghampiri monyet dan mengajaknya untuk makan esoknya dikebun kura-kura. Namun yang terjadi monyet juga memakan semua pisang kura-kura. Akhirnya, kura-kura bersedih karena monyet tidak berterima kasih dan sangat rakus memakan pisang kura-kura.

Monyet beristirahat diatas pohon disamping sungai. Karen atidurnya sangat lelap, tanpa tersadar monyet jatuh kedalam sungai. Ia berteriak meminta toong karena moyet tidakbisa berenang. Dan datanglah yang menolongnya, ternyata yang

menolong monyet adalah kura-kura. Akhirnya monyet meminta maaf kepada kura-kura dan tidak mengulangi sifat buruknya yang rakus, pelit, dan boros.

Pertemuan-6 (post-test)

Rahasia Si Lili Ulat yang Lapar

Pada zaman dahulu kala, ada sebuah hutan yang cukup asri. Didalam hutan tersebut tumbuh berbagai pohon dengan buah-buah yang manis dan ranum, sehingga banyak binatang yang senang tinggal di hutan tersebut. Dari hewan besar seperti rusa, panda, beruang, hingga para serangga.

Pada suatu hari, hutan tersebut kedatangan seekor penghuni baru. Dia adalah si Lili ulat. Tapi para hewan dan pohon sangat membencinya, karena dia terkenal sangat rakus dan tak memiliki manfaat apapun. Dia sangat rakus dalam memakan daun-daun, sehingga banyak pohon yang tak mau dia tinggali. Sehingga Lili si ulat harus berpindah dari satu pohon ke pohon yang lain untuk mencari rumah.

“Wahai pohon apel, bolehkan aku ikut tinggal didahanmu?” Tanya Lili ulat pada pohon apel. “Kau tak boleh tinggal disini. Karena makanmu banyak. Jika kau terlalu banyak memakan daunku, maka aku tak akan bisa lagi berbuah. Carilah pohon lainnya...” kata pohon apel dengan ketusnya. “Tapi akau janji, suatu saat budimu akan kubalas. Izinkan aku tinggal disini, karena kau tak lagi memiliki rumah lain”. Kata si Lili ulat memelas. “pokoknya tidak boleh...!! Karena para hewan yang tinggal dipohonku juga tidak akan setuju. Karena jika buahku berkurang, mereka juga akan kekurangan makanan. Lagi pula apa yang bisa kau lakukan? Makhluk jelek dan lemah seperti mu tak bisa melakukan apa-apa selain makan dan makan saja. Sana pergi cari pohon yang lain”. Kata pohon apel degan membentak.

Akhirnya dengan sedih ulatpun mencari pohon lain. Tapi satupun pohon tak da yang mau menerima ulat. Akhirnya dia keluar dari hutan sambil menangis dipinggir jalan. Ternyata bunga matahari yang ada dipinggir jalan sudah memperhatikan Lili dari tadi. “Mengapa kau menangis kawan? Ceritakan padak, mungkin aku bisa membantumu” Tanya bunga matahari. Lili kaget mendengar suara itu. “si...si Siapa itu?” Tanya Lili terbata-bata karena ketakutan.

“Aku...lihatlah keatas. Aku bunga matahari..aku adalah ratu dari semua bunga yang ada disini” kata bunga matahari. Akhirnya Lili pun menceritakan semua masalahnya. Akhirnya karena kasihan kepada Lili, bunga mataharipun mengizinkan Lili untuk tinggal didahnnya. Akhirnya lili tinggal bersama bunga-bunga itu.

“Bunga matahari, ini adalah hari terakhir aku bisa bercanda denganmu” kata lili dengan sedih. “memangnya kamu mau kemana?” Tanya bunga matahari terkejut. “aku tidak akan kemana-mana, mulai besok aku akan mengurung diri dan berpuasa untuk waktu yang sangat lama, dan ketika kau bangun aku akan membalas kebaikanmu” kata Lili.

Akhirnya, lili membusngkus diri dan bergelantung didahan bunga matahari. Ini biasanya disebut kepompong. Tibalah waktunya Lili keluar, namun bunga matahari terkejut karena bukan Lili ulat yang keluar, tetapi kupu-kupu yang memiliki sayap yang sangat indah. Kupu-kupu itu akan membalas jasa bunga matahari dengan membantu penyerbukan.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 7956/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2017

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- a. bahwa untuk kelancaran, bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan Institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh tanggal 14 September 2017

MEMUTUSKAN

Menunjuk Saudara :

1. Dra. Aisyah Idris, M. Ag
2. Dewi Fitriani, M. Ed

Sebagai pembimbing Pertama
Sebagai pembimbing Kedua

untuk membimbing Skripsi:

Nama : Raudhah Farah Dilla
NIM : 140210027

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Storytelling* dalam Kegiatan *Circle Time* Terhadap peningkatan Motivasi Belajar Anak di PAUD IT Cendikia Tungkop Aceh Besar

Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2017

Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil tahun Akademik 2017/2018

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 18 September 2017



UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan);
Prodi PIAUD FTK
yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
Yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

mor : B-11121/Un.08/TU-FTK/ TL.00/11/2017

27 November 2017

mp : -

: Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Raudhah Farah Dilla
N I M : 140 210 027
Prodi / Jurusan : PIAUD
Semester : VII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl.K.Hamzah No.8 Rukoh Darussalam Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

PAUD IT Cendikia Tungkop Aceh Bersar

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Pengaruh Metode Storytelling dalam Kegiatan Circle Time Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak di PAUD IT Cendikia Tungkop Aceh Besar

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



An Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

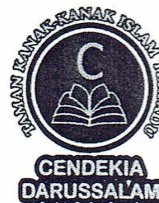
M. Said Farzah Ali

BAG.UMUM BAG.UMUM

Kode 7830



**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU
CENDEKIA DARUSSALAM
JL. GLEE INIEM TUNGKOP ACEH BESAR**



Nomor : 29 /B/PCD/I/2018
Lampiran : -
Hal : Telah Melakukan Penelitian/Pengumpulan Data

Dengan Hormat

Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Cendekia Darussalam Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar, menerangkan bahwa :

Nama : Raudhah Farah Dilla
NIM : 140 210 027
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
Jurusan : PIAUD

Kepada nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di TK Islam Terpadu Cendekia Darussalam dengan judul : **“PENGARUH METODE STORYTELLING DALAM KEGIATAN CIRCLE TIME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK PAUD IT CENDEKIA TUNGKOP ACEH BESAR”** pada Tanggal 27 November s/d 06 Desember 2017

Demikian Surat ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan seperlunya.

06 Desember 2017
Kepala TK Cendekia

**CENDEKIA
DARUSSALAM**
Halimah, S.Pd.I

TABEL NILAI-NILAI RHO

N	Taraf	Signif	N	Taraf	Signif
	5%	1%		5%	1%
5	1.000	1.000	16	0.506	0.665
6	0.886		18	0.475	0.626
7	0.786	0.929	20	0.450	0.591
8	0.738	0.881	22	0.428	0.562
9	0.683	0.833	24	0.409	0.537
10	0.648	0.794	26	0.392	0.515
12	0.591	0.777	28	0.377	0.496
14	0.544	0.715	30	0.364	0.478

TABLE t

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama : Raudhah Farah Dilla
2. NIM : 140210027
3. Tempat/Tanggal Lahir : Banda Aceh. 14 Oktober 1995
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Jl.K.Hamzah, No.8, Desa Rukoh, Darussalam
Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : H. Ibnu Abbas
 - b. Ibu : Drs.Hj.Zubaidah Ishak
 - c. Pekerjaan Ayah : POLRI
 - d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
10. Riwayat Pendidikan
 - a. TK FKIP Unsyiah, lulus tahun 2001
 - b. SDN 82 Banda Aceh, lulus tahun 2007
 - c. MTsN Oemar Diyan, lulus tahun 2010
 - d. SMA Labschool Unsyiah, lulus tahun 2013
 - e. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, masuk tahun 2014

Banda Aceh, 26 Januari 2018

Penulis,

Raudhah Farah Dilla

NIM 140210027