MENINGKATKAN KREATIVITAS KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA KULIT TELUR

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SRIMANI
NIM. 140210043
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2019 M/ 1441 H

MENINGKATKAN KREATIVITAS KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA KULIT TELUR

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK) UIN
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu
Beban Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

SRIMANI
NIM. 140210043
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dra. Jamaliah Hasbalah, M.A	**Zikra Hayati M. Pd**
Nip. 196010061199203201O	**Nip. 198410012015032005**

MENINGKATKAN KREATIVITAS KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA KULIT TELUR

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

Pada Hari/Tanggal: Rabu, 13 Januari 2020
5 Jumadil Awwal 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP. 19601006199203201

Sekretaris,

Rafidhah Hanum, M. Pd
NIDN. 2003078903

Penguji I,

Hijriati, M.Pd,I
NIP. 199107132019032013

Penguji II,

Putri Rahmi, M. Pd
NIDN. 2006039002

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

Dr. Muslim Razali, S.H, M. Ag.
NIP. 195903091989031001

KEMENTRIAN 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-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	:	SRIMANI
NIM	:	140210043
Prodi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	:	Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur

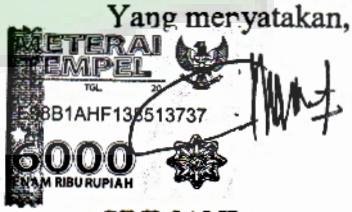
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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 dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 11 November 2019
Yang menyatakan,



SRIMANI
NIM.140210043

ABSTRAK

Nama	: SRIMANI
NIM	: 140210043
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur
Tanggal Sidang	: 13 Januari 2020
Tebal Skripsi	: 78 halaman
Pembimbing I	: Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing II	: Zikra Hayati, M.Pd

Sistem pembelajaran yang dilakukan bahwa pengembangan kreativitas kemampuan kognitif anak masih kurang, kurangnya kreativitas kemampuan kognitif anak disebabkan kurangnya media pembelajaran yang menitik beratkan pada kreativitas kemampuan kognitif anak, disinilah peran peneliti sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui peningkatan kreativitas kemampuan kognitif melalui penggunaan media kulit telur pada anak kelompok B di TK Permata Intan. (2) Untuk mengetahui kemampuan peneliti dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui penggunaan media kulit telur pada anak kelompok B di TK Permata Intan Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peneliti dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur pada Siklus I mencapai 62,86% dengan kriteria "cukup" dan Siklus II aktivitas peneliti mencapai 88,57% dengan kriteria "baik". Sedangkan peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak Siklus I mencapai 68,75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Siklus II peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak mencapai 85,71% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kulit telur dapat meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW dan para sahabat yang telah membawa umat manusia kepada alam yang terang benderang.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **"Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur".** Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, maka dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA, selaku pembimbing pertama, dan Ibu Zikra Hayati, M. Pd, selaku pembimbing kedua, yang telah banyak

memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Bapak Marzuki, MSI, selaku penasehat akademik yang telah menuntun dan memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ketua Prodi PIAUD, Dra. Jamaliah Hasballah, M.A, selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Suhaimi, S. Pd. I, Selaku kepala sekolah RA Babul Huda Aceh Jaya dan ibu Juliana, S.Pd, selaku wali kelas Kelompok A serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
5. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan baik pengolahan maupun penyajian data. Oleh karena itu segala saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya ilmiah ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Banda Aceh, 11 November 2019
Penulis,

Srimani
NIM. 140210043

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I : PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
E. Definisi Operasional 6

BAB II :LANDASAN TEORI .....
A. Kreativitas 9
1. Pengertian Kreativitas 9
2. Ciri-ciri Kreativitas 10
3. Pendekatan 4P dalam Pengembangan Kreativitas 10
4. Tahap-tahap Kreativitas Anak 13
5. Mengembangkan Kreativitas Anak 14
6. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas Anak 16
B. Kognitif 17
1. Pengertian Kognitif 17
2. Perkembangan Kognitif 18
3. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun 19
4. Indikator meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif 20
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif 21
C. Hubungan Perkembangan Kognitif dan Kreativitas AUD 23
D. Media Kulit Telur 25
1. Pengertian Media Pembelajaran 25
2. Kulit Telur 26
E. Penelitian Relevan 27
F. Hipotesis Tindakan 28

BAB III :METODE PENELITIAN .....
A. Jenis Penelitian 29
B. Subjek Penelitian 34
C. Instrumen Penelitian 34
D. Teknik Penggumpulan Data 38
E. Teknik Analisis Data 39
F. Indikator Keberhasilan 42
G. Pedoman Penulisan 42

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 43
B. Pelaksaaan Penelitian 45
C. Deskripsi Hasil Penelitian 45
D. Pembahasan 70

BAB V: PENUTUP .....
A. Simpulan 75
B. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA .....
DAFTAR LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Media Kulit Telur 8
Gambar 3.1 : Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin 32
Gambar 4.1 : Diagram Batang Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Aktivitas Peneliti..... 66
Gambar 4.2 : Diagram Batang Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan II Peningkatan Perkembangan Kognitif Dengan Mengenal Huruf 67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Instrumen Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif Guru..... 34
Tabel 3.2 : Indikator Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif 36
Tabel 3.3 : Rubrik Penilaian Aspek Kreativitas Kemampuan Kognitif 37
Tabel 3.4 : Kriteria Kreativitas Kemampuan Kognitif Guru 40
Tabel 3.5 : Kategori Persentase Penilaian Kreativitas Kemamuan Kognitif Anak 41
Tabel 4.1 : Keadaan Sarana dan Prasarana TK Permata Intan..... 43
Tabel 4.2 : Jumlah Guru Atau Pegawai Di TK Permata Aceh Besar 44
Tabel 4.3 : Jumlah Peserta Didik di TK Permata Intan Aceh Besar 45
Tabel 4.4 : Hasil Oservasi Aktivitas Guru Pada Siklus I 55
Tabel 4.5 : Kreativitas Kemampuan Konitif Siklus I Pertemuan I dan II..... 57
Tabel 4.6 : Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung.. 59
Tabel 4.7 : Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan I dan II..... 66
Tabel 4.8 : Kreativitas Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan I dan II 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 3 : Surat Keputusan Telah Melakukan Penelitian dari TK Permata Intan Aceh Besar

Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Lampiran 5 : Lembar Observasi Aktivitas Peneliti

Lampiran 6 : Lembar Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

Lampiran 7 : Lembar Validasi RPPH

Lampiran 8 : Lembar Validasi Aktivitas Guru.

Lampiran 9 : Lembar Validasi Kreativitas Kemampuan Kognitif

Lampiran 10 : Foto-Foto Kegiatan.

Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Anak usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali. Suyanto, mengemukakan bahwa kreativitas adalah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.[2]

Kreativitas adalah kemampuan anak dalam menciptakan karya atau ide yang merupakan perwujudan dari kecerdikan pikiran, yang berdaya dalam menghasilkan karya. Kreativitas sendiri memiliki beberapa aspek yang

---

[1] Abdul Ranchman Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 2

[2] Suyanto, Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Hikayat Publing, 2005), h. 1

terkandung didalamnya, diantaranya *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), dan *sensitivity* (kepekaan).[3]

Utami Munandar mengemukakan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah meningkatkan kualitas hidupnya.[4] Dari beberapa defenisi kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan suatu gagasan yang baru dalam memecahkan masalah, serta menghasilkan seni dan metode-metode yang baru dalam tehnik permesinan.

Pada saat anak berusia 4-6 tahun merupakan masa perkembangan kognitif anak pada fase praoperasional dalam teori tahapan kognitif Piaget, yang ditandai dengan kemampuan menghadirkan benda, objek, orang secara mental.[5] Anak yang berada pada fase praoperasional berpikir secara simbolik yang dihadirkan dalam berbagai bentuk fantasi maka kemampuan ini merupakan pintu untuk menumbuh kembangkan kreativitas anak. Semua hal tersebut adalah refleksi dari kreativitas anak.[6]

Teori kognitif dengan jelas menyebutkan akan arti pentingnya bermain bagi anak. Bermain tidak hanya akan mengembangkan kemampuan kognitif

---

[3] Yeni Rachmawati, Dkk, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 14-15

[4] Utami Mundar, *Kreativitas dan Keberbakatan,* (Jakarta: Gramedia Resika Cipta, 1999), h. 43

[5] Masganti Sit, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini…,* h. 3

[6] Masganti Sit, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini…,* h. 5

semata tetapi juga mengembangkan aspek lainnya, terutama aspek sosial, dan emosional anak. Pengembangan kognitif, sosial, dan emosional anak sangat diperlukan bagi pemupukan kreativitas anak.[7]

Meningkatkan kemampuan anak diperlukan media yang dapat menggerakkan kemampuan berpikir anak dan mudah di dapatkan dilingkungan sekitar anak. Meningkatkan kemampuan anak dapat dilakukan dengan berbagai media namun media yang sudah diterapkan dan mudah didapatkan ditaman kanak-kanak adalah barang bekas seperti cangkang telur. Barang bekas bisa dijadikan sebuah media untuk mencapai tujuan proses pembelajaran, karena dengan adanya media, anak bisa mengembangkan semua potensi dan kreativitas yang ada pada dirinya.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan di TK Permata Intan pada tanggal 29 agustus 2018 bahwa pengembangan kreativitas kemampuan kognitif anak belum maksimal dikarenakan penggunaan media permainan terbatas guru belum menunjukan aktivitas yang bersifat eksploratif guru hanya menggunakan media sederhana seperti kertas. Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa sangat perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak. Peneliti memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kreativitas kemampuan kognitif anak yaitu melalui media kulit telur.

Kreativitas kemampuan kognitif anak dapat di kembangkan melalui media kulit telur dengan adanya media, anak dapat menciptakan apa yang anak inginkan.

---

[7] Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini…*, h. 76

Hal ini didukung dengan adanya beberapa penelitian di Indonesia yang telah dilakuakan mengenai meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini, walaupun media dan cara penerapannya yang berbeda-beda. Beberapa peneliti tersebut yaitu: *pertama*, peneliti yang dilakukan Berda Asmara menyatakan bahwa dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan penggunaan permainan lego.[8] *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Ade Holis menyatakan hal yang sama bahwa perkembangan kreativitas dan kognitif anak dapat dikembangkan melalui media.

Berdasarkan dari hasil beberapa penelitian terdahulu ditemukan kesamaan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak dalam melakukan penelitian. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media kulit telur yang dapat meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui media kulit telur merupakan pembelajaran yang berpihak pada anak, sehingga anak bebas untuk mengeluarkan ide-ide yang ada pada diri anak. Diharapkan teknik menghias ini dapat membantu anak meningkatkan kreativitas kemampuan kognitifnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengangkat judul "**Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur". di TK Permata Intan Aceh Besar.**

---

[8] Berda Asmara, *"Penggunaan Permaina Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya", Education and Development Journal, Vol. 2 No. 2, September 2017*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan kreativitas kemampuan kognitif melalui penggunaan media kulit telur pada anak kelompok B di TK Permata Intan?
2. Bagaimanakah kemampuan peneliti dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui penggunaan media kulit telur pada anak kelompok B di TK Permata Intan Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka di simpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas kemampuan kognitif melalui penggunaan media kulit telur pada anak kelompok B di TK Permata Intan.
2. Untuk mengetahui kemampuan peneliti dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui penggunaan media kulit telur pada anak kelompok B di TK Permata Intan Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat untuk pendidikan baik secara langsung maupun ridak lansung. Secara teoritis hasil penelitian ini dilakukan untuk mengaplikasikan kegiatan pembelajaran dengan kemampuan kognitif di TK Permata Intan Aceh

Besar. Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar mengenai kemampuan kognitif anak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Sedangkan secara praktis, peneliti ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada:

1. Peneliti

   Penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan peneliti dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak, dengan kemamfaatan kulit telur sebagai salah satu media apa bila nanti terjun di dunia pendidikan dan sebagai referensi lanjutan untuk penelitian yang sejenis.

2. Guru

   1. Dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak melalui media kulit telur
   2. Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru sebagai salah satu media dalam pembelajaran di TK maupun di tingkat pendidikan usia dini lainnya guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

3. Sekolah

   Dapat memanfaatkan penelitian ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

Definisi ialah memberikan pembahasan pengertian yang jelas serta memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang terkandung dalam

penelitian ini, maka dari itu terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah-istilah tersebut, yaitu :

1. Kreativitas

   Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan atau menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.[9]

2. Kognitif

   Kognitif pada dasarnya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga anak memiliki fondasi untuk mampu berpikir kritis dan sistematis.[10] Dalam penelitian ini yang dimaksud pengembangan kreativitas kemampuan kognitif yaitu: (1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif (menghias kulit telur dengan menggunakan spidol atau cat dengan cara menggambar sesuai keinginan anak) (2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Guru meminta anak menempelkan angka 10-1 pada kulit telur) (3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman (menempelkan kulit telur pada kotak berdasarkan urutannya dari 1-10) (4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (Anak menempel kepingan kulit telur pada wadah yang sudah disiapkan).

---

[9] Yeni Rachmawati, Dkk, *Strategi Pengembangan Kreativitas…*, h. 15

[10] Yudha, Dkk, *Pembelajaran Koorperatif Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 169

3. Media Kulit Telur

Media kulit telur juga bisa digunakan untuk kesenian atau kerajinan. Berbagai jenis cangkang telur dari semua jenis unggas bisa dijadikan bahan dasar dalam seni kerajinan.[11] Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media kulit telur. Media yang dapat mendukung anak untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif.

Gambar 1.1: Media kulit telur

[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 2-3

BAB II

PEMBAHASAN

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.[1] kreativitas adalah anak menciptakan gagasan baru yang asli yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan guru dengan gagasan yang sudah dimiliki. Disisi lain bahwa kreativitas adalah kegiatan yang bisa mendatangkan hasil yang sifatnya baru berguna dan dimengerti.

Kreativitas anak mampu mencapai prestasi yang tinggi karena mempunyai kemampuan-kemampuan yang unggul, selain itu kreativitas yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan baru untuk menerapkan dalam pemecahan masalah, baik dalam produk maupun dalam kepekaan pribadi terhadap lingkungannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru/ unsur, data, atau hal-hal yang ada sebelumnya.[2]

Dengan demikian, disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh

---

[1] Masganti Sit, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini…* h. 1

[2] Brownedalan, Gordon. *Pengembangan Kreativitas Anak*, (Jakarta: Bumi,2002) h. 14

melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut.[3]

1. Senang menjajaki lingkungannya.
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu: eksplorasi secara ekspansif dan eksesif.
3. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
4. Bersifat spontanitas menyatakan fikiran dan perasaannya.
5. Suka bertualang: selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
6. Suka melakukan eksperimen: membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
7. Jarang merasa bosan: ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

3. Pendekatan 4P dalam Pengembangan Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas anak, sesuai dengan definisi kreativitas, kita menggunakan pendekatan 4 P yaitu ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk.

---

[3] Masganti Sit, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini…* h. 8-9

Di bawah ini akan dijabarkan secara rinci, sebagai berikut:[4]

1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakatbakatnya dan menghargainya.

2. Pendorong

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif dan lain-lainnya. Dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Dalam keluarga, di sekolah, di lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Banyak orangtua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking di dalam

---

[4] Masganti Sit, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini…* h. 10-12

kelas. Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau tidak diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat mengenai bidang tersebut, karena kekhawatiran dapat menurunkan ranking di dalam kelas.

3. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya. Tentunya dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk kreatif yang bermakna. Sebab produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak.

4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemukan bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana-prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk-produk kreativitas anak dipastikan akan timbul. Tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas

anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misal dengan menunjukkan hasil karya anak. Hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

4. Tahap-Tahap Kreativitas Anak

Wallas mengemukakan empat tahap proses kreatif, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Potensi kreatif berkembang melalui beberapa tahap sebagai berikut :[5]

a. Tahap persiapan dimana peserta didik berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi sehingga menjadi tindakan kreatif. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, peserta didik berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu yang bersifat kreatif itu.
b. Tahap inkubasi di mana peserta didik seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan "menghadapinya" dalam alam sadar.
c. Iluminasi yaitu di mana peserta didik mulai membangun proses psikologis untuk mempersiapkan diri bagi transformasi tindakan kreatif atas gagasan baru yang dimilikinya.
d. Verifikasi yaitu di mana gagasan yang muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.

---

[5] Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 138

5. Mengembangkan Kreativitas Anak

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu, pertama memberikan ransangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologi. Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simulasi otak kiri dan kanan. Ketiga, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. Keempat, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.[6]

Agar kreativitas pada anak dapat berkembang dengan baik, anak perlu diberikan:

1. Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung dari lingkungan sekitarnya. Pada aspek kognitif anak diberikan stimulasi agar anak mampu memberikan berbagai alternatif pada stimulan yang muncul dalam dirinya. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif pada anak seperti percaya diri, keberanian, dan sebagainya. Menerima anak dengan segala kelebihan

---

[6] Utami Munandar. *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta,2009), h. 22

dan kekurangannya akan membuat anak menjadi berani mencoba setiap tantangan yang diberikan, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap seperti ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas anak.

2. Iklim dan Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan disekitar anak juga sangat berpengaruh besar dalam menumbuh kembangkan kreativitas anak. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram buat anak, anak menjadi tidak bersemangat dan tidak bisa mengumpulkan ide-ide cemerlangnya dalam berimajinasi. Jika lingkungan disekitar anak lebih nyaman dan kondusif maka ide-ide cemerlang anak akan muncul dan kreativitas anak akan berkembang dengan baik.

3. Peran Guru

Peran guru dilingkungan sekolah tidak hanya sebagai pendidik yang memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya, tetapi guru juga berperan dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Dengan adanya peran dan dorongan dari guru maka akan memunculkan rasa percaya diri anak dalam menyalurkan dan mengembangkan setiap kemampuan anak dalam berekspresi dan dalam menciptakan suatu karya dari kreativitasnya. Kemudian dengan adanya peran guru anak menjadi lebih berani dalam mencoba berbagai hal-hal baru yang ditemuinya dan anak juga akan menjadi lebih berani dalam mencoba setiap kegiatan yang diberikan kepadanya.

4. Peran Orangtua

Orangtua juga mempunyai peran penting dalam mengembangkan kreativitas anaknya. Orang tua harus bisa dan mampu memberikan rangsangan yang baik kepada anak agar anak dapat mengembangkan setiap kreativitas/ bakat yang ada dalam diri anak. Orang tua harus bisa memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menghayal, dan membiarkan anak untuk mencoba setiap hal baru yang ada disekitarnya tanpa melarang atau menakuti anak tersebut.

Untuk mengembangkan kreativitas anak diperlukan sikap dasar yang kreatif agar kreativitas anak dapat berkembang dengan baik, dan agar usaha dalam mengembangkan kreativitas anak tidak menjadi sia-sia, maka guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, agar anak tidak cepat merasa bosan dan guru juga harus bisa menciptakan suatu suasana yang dimana suasana tersebut diminati oleh anak, bisa membuat anak menjadi lebih antusias dan akhirnya anak menjadi betah dalam kelas. Guru juga harus bisa memadukan berbagai aspek pembelajaran yang dapat menarik minat anak agar anak tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan.

6. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Dalam prosedur penelitian suatu pendekatan praktik perlunya meningkatkan kreativitas anak karena pada setiap anak ada keinginan dan kebutuhan akan pengungkapan diri yaitu dorongan untuk menciptakan suatu yang baru, unik dan menyenangkan. Oleh karena itu hendaknya pendidik memberi kesempatan dorongan kepada anak untuk pengungkapan dirinya dengan cara

member macam-macam kegiatan yang hendaknya diusahakan suasana santai dan tidak formal. Selain itu jangan memberikan tekanan kepada anak untuk berprestasi. Misalnya berilah banyak kesempatan kepada anak untuk menggunakan pensil krayon. Karena dapat membuat anak dalam mewarnai usaha tempat di mana ia tidak tergantung pada anak-anak lain dan di mana ia merasa bebas untuk membuat apa yang ia senangi.

Pendidik harus mengusahakan suatu lingkungan yang kaya akan rangsangan semua alat indranya, melalui:

1. Menyediakan tempat yang aman bagi anak
2. Menyediakan fasilitas dan saran untuk keda kreatif anak
3. Memotivasi anak ketika ia mulai putus asa
4. Mengembangkan aliran gagasan
5. Mengembangkan fleksibilitas
6. Menggunakan pertanyaan pemacu gagasan

B. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. [7] kognitif merupakan suatu proses berpikir seseorang yang terjadi dalam otak anak yang digunakan untuk memahami dan menghadapi suatu kegiatan. Definisi kognitif di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan untuk memecahkan suatu

---

[7] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), h. 178

permasalahan, dengan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.

2. Perkembangan Kognitif

Menurut piaget perkembangan kognitif terjadi antara 2 dan 7 tahun sebagai tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak-anak meningkatkan pengunaan bahasa dan simbol lainnya, mereka meniru perilaku dan permainan orang dewasa. Anak-anak mengembangkan daya tarik dengan bahasa atau kata-kata baik dan buruk. Setelah melewati masa praoperasional, anak memasuki fase operasional. Piaget menggunakan istilah operasional untuk mengacu pada kemampuan reversible, bahwa anak-anak belum berkembang dengan reversible Piaget menyebut tindakan mental atau fisik yang bias berulang atau mengunakan cara lain yang mirip, yang berarti bahwa mereka dapat menggunakan di lebih dari satu cara atau arah.[8]

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan.[9] Perkembangan kognitif seseorang akan berkembang sesuai dengan pengalaman-pengalaman yang didapat. Dari pengalaman-pengalaman tersebut, seseorang akan belajar dan mendapatkan pengetahuan baru sehingga proses berpikir seseorang berkembang.

---

[8] Sudarwan Denim, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.49

[9] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), h. 78

Adanya perkembangan kognitif membuat anak mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang berguna bagi kehidupan sehari-hari.

3. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal yaitu Jean Piaget. Perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Piaget dibagi menjadi beberapa tahapan. Menurut Piaget, bahwa: Tahap perkembangan kognitif anak dapat dibagi dalam empat tahap, yaitu: [10]

1) Tahap Sensorimotorik (0-2 tahun)

Perkembangan bergantung pada tindakan bayi menggunakan indra-indra dan keterampilan-keterampilan motoriknya untuk menjelajahi dan belajar tentang dunia. Pencapaian paling penting dalam tahap perkembangan ini adalah permanensi objek.

2) Tahap Praoperasional (2-7 Tahun)

Ciri utama tahap adalah berpikir simbolik dan berfikir intuitif. Berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk secara mental merepresentasikan objek yang tidak tersaji. Sedangkan berpikir intuitif yaitu kemampuan memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional dan intelektualis.

---

[10] Gilar Gandana dkk, "Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok *Cuisenaire* pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah ". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1, No. 1, Juni 2017, h. 95.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak-anak memahami operasi-operasi mental yang dapat diubah dan dapat mendesenter, penalaran masih terbatas karena kendati anak dapat menalar secara logis dan memahami hubungan-hubungan kausal, mereka hanya dapat melakukannya jika penalaran tersebut dikaitkan dengan contoh-contoh konkret spesifik, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis atau abstrak.

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini pemikiran menjadi lebih logis, kemampuan untuk melakukan penalaran abstrak juga meningkat. Menurut teori diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Prilaku kognitif yang tampak anatara lain: *Self-centered* dalam memandang dunianya, dapat mengklasifikasikan objek-objek atas dasar satu ciri tertentu yang memiliki ciri yang sama, mungkin pula memiliki perbedaan dalam hal yang lainnya, dapat melakukan koleksi benda-benda berdasarkan suatu ciri atau kriteria tertentu, dan dapat menyusun benda-benda, tetapi belum dapat menarik imferensi dari 2 benda yang tidak bersentuhan meskipun terdapat dalam susunan yang sama.

4. Indikator Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif

Adapun indikator meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak yang dipakai menurut permendikbud tahun 2014. Indikator yang penelitian ambil dalam penelitian ini hanya 4 indikator, karena 4 indikator yang terpilih kita dapat melihat sejauh mana peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Adapun 4 indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah[11]

Meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif yang harus dikembangkan pada diri anak usia dini selain indikator adalah mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mencocokkan lambang bilangan dengan gambar, Membentuk gambar seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan media kulit telur.

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:[12]

1. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Para ahli psikologi berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

---

[11] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun.

[12] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Din*i, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 40-42

2. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan ini dipelopori oleh John Locke. Berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih beluma ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal dengan tabula rasa. Berdasarkan pendapat locke taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologi (usia kelender).

4. Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan yaitu segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar)

5. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.[13]

C. Hubungan Perkembangan Kognitif dan Kreativitas AUD

Perkembangan kognitif dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan ia orang yang cerdas namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif. Lahirnya sebuah karya kreatif, membutuhkan lebih dari sekadar kecerdasan. Kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku yang menunjukkan perilaku kognitif (cerdas), namun kreativitas dan kognitif tidak selalu menunjukkan korelasi yang memuaskan. Sebab skor IQ yang rendah memang selalu diikuti oleh tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor IQ yang tinggi ternyata tidak selalu dibarengi oleh tingkat kreativitas yang tinggi pula.[14] Dibawah ini adalah contoh perilaku anak cerdas yang ditunjukkan dengan skor IQ tinggi memiliki karakteristik kreatif :

a. Lincah dalam berfikir yang sering kali ditandai dengan rasa ingin tahu yang besar, serta aktif dan giat dalam bertanya dan cepat tanggap dalam menjawab suatu persoalan.
b. Mempunyai semangat bersaing yang tinggi baik terhadap diri sendiri atau terhadap orang lain, dengan kata lain setiap

---

[13] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. l 48-60

[14] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan, Perdana Publishing, 2016), h. 129

menemukan rangsangan positif maupun negatif dari lingkungan dapat dimanfaatkan untuk motivasi diri.

c. Selalu berkeinginan untuk menjadi lebih baik dari waktu ke waktu. Cepat menemukan perbedaan dan mudah menangkap yang tidak biasa yang akan dijadikannya sebagai bahan dasar untuk menemukan kreativitas lebih lanjut

d. Dapat menggunakan kesadaran yang tinggi untuk mengumpulkan informasi dengan cepat sehingga mereka dapat belajar dari pengalamannya dan memanfaatkannya dalam mengembangkan diri.

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selau mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu difikirkan kembali, disusun kembali, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya.

Indikator meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksloratif
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.[15]

---

[15] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun.

D. Media Kulit Telur

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.[16] Proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang ingin disampaikan guru. Perlu adanya media untuk mempermudah pesan agar sampai kepada penerima pesan. Contoh media yaitu film, televisi, gambar, dan lain-lain. Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.[17] Menurut Azhar Arsyad salah satu ciri media pembelajaran adalah mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima. Akan tetapi yang terpenting adalah media tersebut disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa agar dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media terdiri dari tiga jenis yaitu media visual (dilihat), media audio (didengar), dan media audiovisual (dilihat dan didengar).

---

[16] Badru Zaman, Dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 44

[17] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, h. 2-3

2. Kulit Telur

a. Pengertian Kulit Telur

Cangkang telur adalah kulit luar dari telur. Cangkang telur ini berguna untuk pelindung agar hewan yang belum lahir dapat bernafas dan melindungi embrio dari lingkungan luar. Menurut Zainal Abidin cangkang telur juga bisa digunakan untuk kesenian atau kerajinan. Berbagai jenis cangkang telur dari semua jenis ungas bisa dijadikan bahan dasar dalam seni kerajianan. Dalam penelitian ini penulisan menggunakan media kulit telur sebangai medianya.[18]

b. Menghias Kulit Telur

Tujuan dari menghias telur adalah untuk mengembangkan kreativutas melalui ekpresi seni dan imajinasi dalam menghias telur. Alat dan bahan yang digunakan: [19]

1. Guru bersama anak-anak mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan diantaranya, kulit telur yang masih berbentuk bundar, cat poster, kotak, lem serta sepidol.
2. Anak-anak dapat menambah bahan-bahan yang diperlukan oleh mereka dalam menghias kulit telur

---

[18] Riri Ananda Putri, "Epektivitas Media Kulit Telur Untuk Meningkatkan Kemampuan Motoric Halus Anak Tunagrahita Sedang VC I SLB Negeri 2 Padang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.5, No. 1, Maret 2016.

[19] Yeni Rachmawati, Dkk, *Strategi Pengembangan Kreativitas…,* h. 80

c. Kegiatan Bermain Dengan Media Kulit Telur

1. Guru meminta anak menempelkan kulit telur pada kotak berdasarkan urutannya dari 1-10
2. Anak menghias kulit telur dengan menggunakan spidol atau cat dengan cara menggambar sesuai keinginan anak
3. Anak menempel kepingan kulit telur pada wadah yang sudah disiapkan
4. Guru meminta anak menempelkan angka 10-1 pada kulit telur

d. Hasil yang Diperoleh Melalui Media Kulit Telur

Melalui kegiatan media kulit telur dapat melatih konsentrasi anak, mengenal pola dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan dan kemampuan kreativitas.[20]

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh erda Asmara, yang berjudul "*penggunaan permainan lego dalam bidang pengembangan kognitif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini"*penelitian ini dilakukan di PPT Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya. Pada pemantauan observasi I belum baik dikarenakan anak belum mengenal permainan lego, kemudian pada hasil pemamtauan ke II hasilnya baik aktifitas dan kreativitas mulai meningkat, pada pemantauan terakhir yaitu observasi III hasilnya baik dikarenakan anak sudah aktif dan kreatif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan

---

[20] Masganti Sit, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*…, h. 116

permainan lego dalam pengembangan kognitif dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.[21]

Penelitian yang dilakukan oleh Ade Holis menyatakan hal yang sama bahwa perkembangan kreativitas dan kognitif anak dapat dikembangkan melalui media. Penelitian yang telah dilakukan mengenai "*Belajar melalui bermain untuk mengembangkan kreativitas dan kognitif anak usia dini*" penelitian ini dilakukan di TK Al Kautsar Kabupaten Garut.[22]

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.[23] Hipotesis dalam penelitian ini ialah: Penggunaan media kulit telur dapat meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Permata Intan Aceh Besar.

---

[21] Berda Asmara, *"Penggunaan Permaina Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya", Education and Development Journal, Vol. 2 No. 2, September 2017*

[22] Ade Holis, "*Belajar Melalui Bermain Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*", Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.09, No.01,2016, h.23-37

[23] Sudjana, *Metode statika,* (Bandung: Tarsito, 2002), h. 219

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu bentuk penelitian yang fleksibel, karena tujuan utamanya bukan menemukan atau menggeneralisasikan akan tetapi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.[1] Maksud dengan "Tindakan" adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh peneliti kepada anak agar mereka melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya, bukan hanya mengerjakan soal yang ditulis di papan tulis. Perbaikan kualitas pembelajaran ini bertujuan agar perkembangan anak sebagai peserta didik menjadi optimal.

Menurut Kunandar, Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas.[2] Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah meningkatan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur. Penelitian ini sesuai dengan sifat penelitian adalah pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini lebih mengutamakan deskriptif analisis untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yaitu permasalahan dalam meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini. Rochiati dalam Kunandar penelitian tindakan kelas termasuk penelitian

---

[1] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 38

[2] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 45-46

kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, penelitian merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dihadapi oleh guru di lapangan dengan berbagai macam masalah-masalah, penelitian ini juga melakukan perlakuan secara hati-hati dan mengikuti siklus yang telah di tetapkan oleh peneliti.

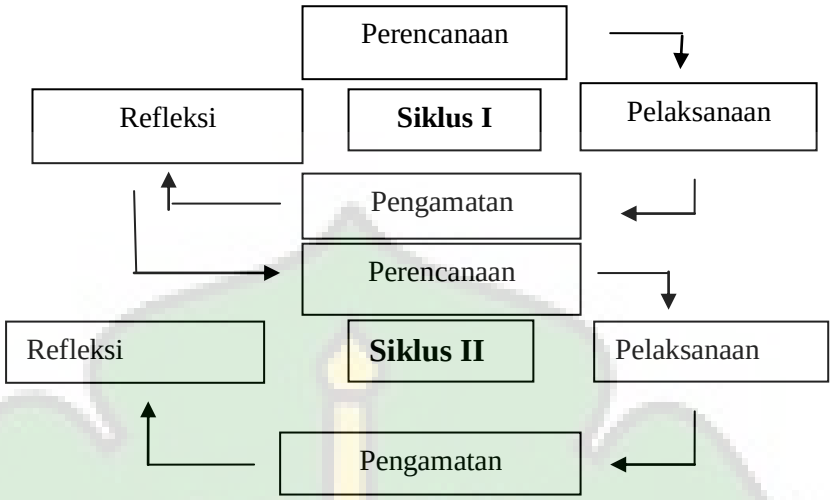
Suharsimi Arikunto memberi penjelasan bahwa para ahli mengemukakan model penelitian tindakan pada garis besarnya terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yakni:[3]

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan/Observasi
4. Refleksi

---

[3] Suharmini Arikunto, *Penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara , 2009), h. 16

Gambar 3.1: Model Kurt Lewin [4]



Sumber: Fitrianti (2016:22)

Penelitian ini dimulai dengan siklus pertama, yang terdiri dari empat kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila peneliti dalam meneliti memiliki hambatan ataupun tidak berhasil setelah memberikan tindakan pada siklus pertama, maka peneliti dapat menentukan rancangan pada siklus berikutnya.

Adapun dalam pelaksanaan setiap siklus melalui tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap menyusun rancangan penelitian menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khususnya untuk diamati, kemudian membuat

---

[4] Fitrianti, Sukses Penelitian Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas, (Yokyakarta: Deepublish, 2016), H.22

instrumen membantu penelitian memperoleh fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Adapun tahap perencanaan yang harus dilakukan peneliti pada pembelajaran di kelas dengan menggunakan media kulit telur adalah sebagai berikut:

1. Menyusun materi pembelajaran sesuai dengan RPPH
2. Menyiapkan media pembelajaran
3. Menyusun instrumen tes yang akan diberikan pada awal dan akhir siklus
4. Menyusun format observasi untuk melihat aktifitas anak dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan/Tindakan

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah tindakan, yaitu pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu menggunakan tindakan kelas. Tindakan ini dilaksanakan secara sadar dan terkontrol.

Dalam tahap ini, peneliti mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun, setelah itu peneliti melaksanakan pembelajaran siklus pertama dan menggunakan RPPH dan media kulit telur, setelah selesai melaksanakan pembelajaran pada siklus pertama dengan menggunakan RPPH dan media kulit telur, peneliti memberikan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil yang telah diperoleh anak setelah peneleti memberikan tindakan pada siklus pertama, dan

peneliti juga memberikan tindakan pada siklus selanjutnya hingga pada siklus terakhir.

c. Observasi/ pengamatan

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, peneliti terlibat langsung dengan objek atau subjek yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data peneliti. Sambil melakukan penelitian, peneliti ikut mengerjakan apa yang sedang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Melalui observasi partisipan, observasi akan mendapatkan data yang lengkap dan mendalam tentang suatu yang sedang diselidiki.[5]

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat kondisi dan situasi kelas pada saat melakukan proses mengajar berlangsung dan mengamati aktifitas peneliti maupun aktifitas anak atau melalui lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat dan mengetahui proses berjalannya proses pembelajaran dengan menggunakan media kilit telur.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti akan mempelajari serta menganalisis hasil-hasil yang diperoleh baik berupa catatan peneliti maupun catatan pengamat. Refleksi adalah mengingat kembali apa yang telah terjadi pada siklus I untuk menyempurnakan pada siklus II dan siklus berikutnya. Dengan terjadinya

---

[5] Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini, (PAUD), (*Jakarta: Kencana, 2014), h. 92.

peningkatan pada setiap siklus, kemungkinan bisa menjadi unsur penyempurnaan proses belajar mengajar lebih baik lagi.

B. Subjek Peneliti

Subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat variabel penelitian.[6] Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2018/2019 di TK Permata Intan Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas Kelompok B TK Permata Intan berjumlah 14 anak yaitu 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

C. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.[7] Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. **Lembar Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif Peneliti**

Tabel 3.1 Instrumen Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif Peneliti[8]

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	**Kegiatan Awal**					
	Penyambutan kegiatan pagi					
	Memberi Salam, membaca doa					
	Menanyakan kabar anak					
	Peneliti mengajak anak untuk bernyannyi bersama					

[6] Suharmini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 84

[7] Suharsimi Arikunto, *Menejemen Penelitian,* (jakarta: rineka cipta, 2010), h.101

[8] Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian...*, h. 93

	Peneliti memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya					
	Peneliti mendorong anak untuk bertanya					
	Peneliti mengenalkan kelompok-kelompok area					
	Peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan diantarany, kulit telur yang masih berbentuk bundar, cat poster, kotak, lem serta sepidol					
	Peneliti memberi tahu cara bermain dengan media kulit telur					
	Peneliti memberitahu aturan bermain media kulit telur					
	Peneliti mengarahkan anak kelingkungan area bermain dengan media kulit telur					
2.	**Kegiatan Inti**					
	Peneliti menyiapkan permainan edukatif berupa kegiatan media kulit telur pada area membaca dan menulis					
	Peneliti meminta anak menempelkan kulit telur pada kotak berdasarkan urutannya dari 1-10					
	Peneliti menyiapkan permainan edukatif berupa kegiatan media kulit telur pada area seni					
	Peneliti meminta anak menempel kepingan kulit telur pada wadah yang sudah disiapkan					
	Peneliti meminta Anak menghias kulit telur dengan menggunakan spidol atau cat dengan cara menggambar sesuai keinginan anak					
	Peneliti menyiapkan permainan edukatif berupa kegiatan media kulit telur pada area matematika/berhitung					
	Peneliti miminta anak menempelkan angka 10-1 pada kulit telur					
	Peneliti membimbing anak saat kegiatan pada area berlangsung					
	Peneliti melakukan penilaian perkembangan kreativitas kemampuan kognitif anak					
3.	**Kegiatan Penutup**					
	Peneliti melakukan refleksi dan unpan bailk terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan					
	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak					
	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi					
	Membaca doa, dan mengucapkan salam					

2. **Lembar Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif**

Lembar observasi adalah lembar pengamatan untuk melihat seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai tujuan. Lembar observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui kreativitas kemampuan kognitif anak melalui media kulit telur. Adapun pedoman yang digunakan dalam penelitian ini berupa kisi-kisi instrumen dan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif

No	Aspek yang Dikembangkan	Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksloratif (menghias kulit telur dengan menggunakan spidol atau cat dengan cara menggambar sesuai keinginan anak)				
2.	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menghias kulit telur dengan menggunakan (Guru miminta anak menempelkan angka 10-1 pada kulit telur)				
3.	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman (menempelkan kulit telur pada kotak berdasarkan urutannya dari 1-10)				
4.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (Anak menempel kepingan kulit telur pada wadah yang sudah disiapkan).				

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomer 137 Tahun 2014*, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini[9]

[9] Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomer 137 Tahun 2014*, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Lampiran I, h.26

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Aspek Kreativitas Kemampuan Kognitif

No	Indikator	Keterangan	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Menghias kulit telur dengan menggunakan spidol atau cat dengan cara menggambar sesuai keinginan anak	Anak diberi nilai BB, bila anak belum mau sama sekali menghias kulit telur	BB	1
		Anak dinilai MB, bila anak sudah mulai mau menghias kulit telur	MB	2
		Anak dinilai BSH, bila anak sudah mampu menghias kulit telur	BSH	3
		Anak dinilai BSB, bila anak sudah mampu menghias kulit telur	BSB	4
2.	Peneliti miminta anak menempelkan angka 10-1 pada kulit telur	Anak diberi nilai BB, bila anak belum mau sama sekali menempelkan angka 10-1	BB	1
		Anak dinilai MB, bila anak sudah mulai mau menempel angka 10-1	MB	2
		Anak dinilai BSH, bila anak sudah mampu menempel angka 10-1	BSH	3
		Anak dinilai BSB, bila anak sudah mampu menempel angka 10-1 dengan benardan lancar.	BSB	4
3.	Menempelkan kulit telur pada kotak berdasarkan urutannya dari 1-10	Anak diberi nilai BB, bila anak belum mau sama sekali menempel kulit telur berdasarkan urutannya dari 1-10	BB	1
		Anak dinilai MB, bila anak sudah mulai mau menempelkan kulit telur berdasarkan urutannya dari 1-10	MB	2
		Anak dinilai BSH, bila anak sudah mampu menempelkan kulit telur berdasarkan urutannya dari 1-10	BSH	3
		Anak dinilai BSB, bila anak sudah mampu menempelkan kulit telur berdasarkan urutannya dari 1-10	BSB	4

		secara benar dan lancer		
4.	Anak menempel kepingan kulit telur pada wadah yang sudah disiapkan	Anak diberi nilai BB, bila anak belum mau sama sekali menempel kepingan kulit telur pada wadah	BB	1
		Anak dinilai MB, bila anak sudah mulai mau menempel kepingan kulit telur pada wadah	MB	2
		Anak dinilai BSH, bila anak sudah mampi menempel kepingan kulit telur pada wadah	BSH	3
		Anak dinilai BSB, bila anak sudah mampu menempel kepingan kulit telur pada wadah dengan benar dan lancar.	BSB	4

Keterangan: rubrik perkembangan kreativitas kemampuan kognitif anak

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono yaitu langkah paling utama adalah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.[10] Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.[11] Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua aktivitas anak pada proses kegiatan media kulit telur di kelas.

---

[10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D,* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 15

[11] Nana Sujana Dkk, *Penelitian dan Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), h. 220

1. Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif Peneliti

Melalui observasi kreativitas kemampuan kognitif peneliti adalah untuk melihat kemampuan yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan yang telah dirancang dalam PROTA, PROSEM, RPPM dan RPPH. Data yang telah dikumpulkan melalui pengamatan kemampuan peneliti, dan lembar pengamatan diisi oleh pengamat atau observer.

2. Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif Kegiatan Anak

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat perkembangan kreativitas kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran, data yang dikumpulkan oleh pengamat pada saat penelitian sedang melakukan pembelajaran yang merujuk pada indikator kreativitas kemampuan kognitif anak. Pembelajaran ini dilakukan selama dua siklus, dimana selama dua siklus terdiri dari enam kali pertemuan.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Igak Wardhani teknik analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan sehingga mampu memberikan makna.[12] Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menggunakan teknik Analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sehingga data yang berkumpul dalam lembar observasi checklist dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan untuk melihat persentase

---

[12] Igak Wardhani, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 59

keberhasilan tindakan. Analisis data dilakukan setiap selesai satu kali pertemuan tatap muka dan setiap akhir siklus.

Adapun rumus yang digunakan menurut Ngalim Purwanto, persentase dapat di cari dengan mengunakan rumus berukut:[13]

1. **Analisis Kreativitas Kemampuan Kognitif Peneliti**

Data aktivitas peneliti diperoleh dari lembaran pengamatan yang di isi selama proses pembelajaran berlangsung, yang berguna untuk mengetahui bagaimana dalam proses pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan permainan media kulit telur.

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N} \; x \; \mathbf{100\ \%}$$

Keterangan

P = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

F = Frekuensi kemampuan peneliti

N = Jumlah kemampuan seluruhnya

Tabel 3.4 Kriteria Kreativitas Kemampuan Kognitif Peneliti Sebagai Berikut:[14]

No	Persentase	Kriteria
1	10-29 %	Sangat Kurang
2	25-50 %	Kurang
3	50-69 %	Cukup
4	70-89 %	Baik
5	90-100 %	Sangat Baik

Sumber: Wulansari,2017

---

[13] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 102

[14] Desi Wulansari, Analisis Aktivitas Siswa dan Guru dalam Proses Pembelajaran IPA. Jurnal Prosiding Seminar Nasional MPIPA III. Program Studi Magister Pendidikan IPA PPs Unsyah, Banda Aceh, 2017, h. 73

Kemampuan peneliti mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika skor dari setiap aspek yang dinilai berada pada kategiri baik atau sangat baik

2. Perkembangan kreativitas kemampuan kognitif

Sedangkan untuk mengamati anak melihat peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak melalui media kulit telur diukur dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N} \; x \; \mathbf{100\ \%}$$

Keterangan

P = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

F = Frekuensi kemampuan peneliti

N = Jumlah kemampuan seluruhnya

Tabel 3.4 Kategori Persentase Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

No	Kreteria	Persentase
1	BSB (berkembang sangat baik)	76%-100%
2	BSH (berkembang sesuai harapan)	51%-75%
3	MB (mulai berkembang)	26%-50%
4	BB (belum berkembang)	0%-25%

Keterangan:

BSB : Berkembang sangat baik jika anak memperoleh nilai 76%-100%

BSH : Berkembang sesuai harapan jika anak memperoleh nilai 51%-75%

MB : Masih berkembang jika anak memperoleh nilai 26%-50%

BB : Belum berkembang jika anak memperoleh nilai 0%-25%

Setelah mengetahui persentase tersebut langkah selanjutnya yaitu menentukan predikat yang telah dijadikan pedoman penilaian. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan diyatakan berhasil apabila terjadi perubahan

yaitu berupa peningkatan dalam kreativitas kemampuan kognitif anak dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai persentase 76% dikatakan kreativitas kemampuan kognitif sudah berkembang sangat baik.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila hasil yang diperoleh kurang dari kriteria tersebut maka anak belum menguasai materi dengan baik atau kriteria tersebut dikatakan belum tuntas. Jadi berdasarkan kriteria tersebut, maka dalam hal peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak dinyatakan sudah tuntas apabila mencapai hasil diatas 76%.[15]

G. Pedoman Penulisan

Pedoman penulisan dalam menulis karya ilmiah ini peneliti mengambil pedoman dari buku Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun 2016 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Sebagai tujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di lapangan dan menjawab persoalan yang di pertanyakan oleh peneliti.[16]

---

[15] Acep Yoni, *Menyusun Tindakan Kelas*..., h. 176

[16] Mujiburrhaman, dkk. *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh* (Banda Aceh: 2016), Hal. 118-197.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Ranchman Shaleh, (2005). *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa,* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Azhar Arsyad, (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Ade Holis, (2016). "*Belajar Melalui Bermain Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*", Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.09, No.01

Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini,* Jakarta: Kencana

Acep Yoni, (2010). *Menyusun Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia,

Berda Asmara, (2017). *"Penggunaan Permaina Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya", Education and Development Journal, Vol. 2 No. 2*

Brownedalan, Gordon. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: Bumi

Badru Zaman, (2008). Dkk, *Media dan Sumber Belajar TK,* Jakarta: Universitas Terbuka

Gilar Gandana dkk, (2017). "Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok *Cuisenaire* pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah ". *Jurnal PAUD Agapedia,* Vol.1, No. 1

Igak Wardhani, Dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Universitas Terbuka

Johni Dimyati, (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),* Indonesia: Kencana

Jhon Santrok, (2010). *Psikologi Pendidikan Edisi Ke-2* Jakarta: Kencana,

Khadijah, (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Medan, Perdana Publishing

Kunandar, (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers

Nana Sujana Dkk, (2004). *Penelitian Dan Penelitian Pendidikan* Bandung: Sinar Baru Algesindo

Ngalim Purwanto, (2006). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Masganti Sit, (2016). *Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik),* Indonesia: Perdana Publishing.

Muhtar Latif, Dkk, (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi,* Kencana: Prenadamedia Group

Masitoh, Dkk, (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun.

Riri Ananda Putri, (2016). "Epektivitas Media Kulit Telur Untuk Meningkatkan Kemampuan Motoric Halus Anak Tunagrahita Sedang VC I SLB Negeri 2 Padang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.5, No. 1

Suharmini Arikunto, (2009). *Penelitian tindakan kelas,* Jakarta: Bumi Aksara

Suratno, (2005). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini, Jakarta: Depdiknas

Sudarwan Danim, (2011). *Perkembangan Peserta Didik* Bandung, Alfabeta

Suharmini Arikunto, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta

Suyanto, Slamet, (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publing

Suharsimi Arikunto, (2010). *Menejemen Penelitian,* Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D,* Bandung:Alfabeta

Sudjana, (2002) *Metode statika,* Bandung: Tarsito

Utami Mundar (1999). *Kreativitas Dan Keberbakatan.* Jakarta: Gramedia Resika Cipta

Wina Sanjaya, (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yudha, Dkk, (2005). *Pembelajaran Koorperatif Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Depdiknas

Yuliani Nurani Sujiono, (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks

Yeni Rachmawati, Dkk, (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,* Jakarta: Depdiknas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak (TK) Permata Intan. TK Permata Intan beralamat di Jalan Blang Bintang Lama, Gampong Meunasah Intan Kec. Krueng Barona Jaya Kab. Aceh Besar. TK ini terletak dipingir kota dan berada disekitar perumahan warga, serta memiliki fasilitas yang memadai untuk bermain dan belajar bagi anak didik.

TK Permata Intan termasuk kedalam kategori yang baik, karena memiliki bangunan permanen yang terdiri dari Ruang Kelas, Ruang Guru/Kepala, Taman Bermain dan Toilet yang berdiri diatas tanah dengan luas 72 M^2.

1. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar disekolah. Lengkap atau tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan penelitian pada TK Permata Intan terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana TK Permata Intan

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruangan Kelas	2	Baik
2	Ruangan Kepala Sekolah	1	Baik
3	Toilet	1	Baik
4	Taman Bermain	1	Baik

2. **Keadaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan**

Visi misi yang terdapat di TK Permata Intan adalah terwujudnya anak usia dini yang cerdas sehat ceria dan berakhlakul mulia serta memiliki kesiapan baik fisik maupun mental dalam memasuki jenjang pendidikan dasar. Sedangkan misi yang berada di TK Permata Intan adalah meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah dapat meningkatkan kesadaran orang tua, keluarga dan masyarakat akan kepentingan pendidikan bagi anak usia dini, serta meningkatkan pelayanan anak usia dini agar kelak siap memasuki jenjang pendidikan dasar dalam tahap kehidupan lebih lanjut.

Tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan yang berada di TK Permata Intan terdiri dari Kepala Sekolah, 3 orang Guru Pegawai Negeri Sipil dan 4 orang Guru Honorer. Berikut data guru di Permata Intan dapat dilihat pada table berikut:

4.2 Jumlah Guru atau Pegawai di TK Permata Intan Aceh Besar

No	Guru/ pegawai	Jumlah
1	Kepala Sekolah PNS	1 Orang
2	Guru PNS	3 Orang
3	Guru Honorer	4 Orang

3. **Keadaan Anak**

Penelitian ini di lakukan pada anak didik kelompok B TK Permata Intan tahun ajaran 2019/2020, terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Berikut data anak di TK Permata Intan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik di TK Permata Intan Aceh Besar

No	Nama kelompok	Peserta Didik	
		LK	PR
1	TK B	7	7
JUMLAH		14	

Sumber:Tata usaha TK Permata Intan Banda Aceh 2019/2020

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Intan pada tanggal 3 Agustus s.d 7 Oktober 2019, Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas B.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Permata Intan Kab. Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Setiap siklus tiga kali pertemuan. Tujuan dari deskripsi hasil penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak melalui media kulit telur pada anak kelompok B TK Permata Intan Aceh Besar. Pengukuran tersebut dilakukan dengan lembar pengamatan anak dan lembar aktivitas peneliti saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada semester I, yang terdiri dari siklus I dan II. Adapun hasil dari kedua siklus yang telah diproleh berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut.

a. Siklus 1

1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus ini adalah menetapkan tema pembelajaran yang akan diajarkan untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak melalui

media kulit telur. Tema disesuaikan dengan kurikulum yang telah ditentukan untuk tingkatan anak usia dini.

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan tema dirisendiri
2. Mempersiapkan ruang kelas agar perhatian anak dapat terpusat pada saat guru menjelaskan kegiatan pembelajaran
3. Menyediakan area pembelajaran yang terdiri dari tiga area yaitu area baca tulis, matematika, dan area seni
4. Mempersiapkan instrumen penilaian berupa lembar ceklis
5. Mempersiapkan kamera untuk mengambil dokumentasi jika diperlukan

2. Tindakan

Tindakan ataupun pelaksanaan dalam Siklus 1 terdiri dari tiga kali pertemuan. Kegiatan pembembelajaran disesuaikan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dirancang sesuai dengan tema diriku. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran melalui media kulit telur yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif pada anak TK B Permata Intan Aceh Besar. Adapun untuk lebih jelas dapat dinyatakan sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama siklus I, penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2019. Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Intan Aceh Besar kelompok B melalui kegiatan meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kulit telur pada anak usia 5-6 tahun. Jumlah anak pada

kelompok B terdiri dari 14 orang anak, waktu yang diperlukan dalam penelitian yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dalam Siklus pertemuan I ini dilakukan selama 30 menit, kegiatan awal ini dimulai dengan peneliti memberi salam dengan semangat, mengajak anak membaca doa bersama-sama, menanyakan kabar anak dengan mengatakan "apa kabar anak-anak hari ini?", dan anak menjawab "Alhamdulillah luar biasa Allahu Akbar".

Selanjutnya peneliti bertanya "hari apa hari ini?", anak menjawab "hari selasa ibu". Peneliti menjawab "pintar anak-anak ibu semua. Hari ini hari selasa". "ada yang tau hari ini tanggal berapa ?" anak-anak menjawab "tau buu, tanggal 13" secara serentak. "bulan apa ya? Ada yang tau ?" peneliti bertanya dan anak-anak menjawab "bulan agustus bu" peneliti menjawab "iya betul, pintar anak-anak ibu". Baiklah anak-anak, hari ini kita akan belajar tema "diriku" dan sub tema "Panca Indra". Anak-anak memperhatikan peneliti pada saat menjelaskan.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan pertama dilaksanakan selama 60 menit. Dalam Kegiatan inti ini peneliti menyampaikan informasi tentang panca indra (mata, hidung, mulut, telinga). Peneliti memancing anak dengan mengatakan "siapa yang tahu, apa-apa saja yang termasuk panca indra?" lalu anak-anak menjawab "mata, hidung, mulut dll". Lalu peneliti menjawab "pintar anak-anak ibu" kemudian baru peneliti memperkenalkan macam-macam panca indra beserta fungsinya. Anak-anak memperhatikan dan mendengarkan saat peneliti

menjelaskan. Setelah itu peneliti memperlihatkan gambar macam-macam panca indra melalui media gambar dan memperkenalkan secara langsung yang mana mata, hidung, mulut, telinga, beserta fungsinya.

Selanjutnya peneliti memperkenalkan macam-macam area kepada anak, diantaranya yaitu area baca tulis, area matematika dan area seni. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti memberikan aturan main dalam tiap-tiap area yang berbeda-beda. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat pembelajaran media kulit telur yang disediakan didalam model pembelajaran area. Kemudian peneliti mendorong anak untuk bertanya yang ingin diketahui tentang kegiatan didalam model pembelajaran area.

Dalam kegiatan model pembelajaran area, anak boleh memilih kegiatan yang disukai, area yang disediakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur yang telah disediakan oleh peneliti yaitu area baca tulis, area matematika dan area seni. Pada area matematika, anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar, kemudian anak mampu membedakan gambar mata, hidung dan lain-lainnya, selanjutnya anak mengurutkan gambar berdasarkan warna gambar.

Pada area membaca dan menulis, anak menarik garis putus-putus tentang panca indra, kemudian anak mengisi kalimat yang rumpang. Pada area seni, anak menggambar panca indra bagian kepala pada media kulit telur, selanjutnya anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 30 menit, dimana kegiatan akhir berupa tanya jawab tentang pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan temanya yaitu diriku, peneliti mengarahkan anak untuk membaca doa dan benyanyi setelah proses pembelajaran berlangsung selanjutnya terakhir melakukan proses penjemputan anak.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada Siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2019. penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Intan Aceh Besar kelompok B melalui kegiatan meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kulit telur pada anak usia 5-6 tahun. Jumlah anak pada kelompok B terdiri dari 14 orang anak. Waktu yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal pertemuan kedua sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertama yaitu selama 30 menit, kegiatan awal ini dimulai dengan memberi salam, membaca doa, menanyakan kabar anak, peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama, kemudian peneliti memperkenalkan tema diriku, sub tema tangan sebagai perlengkapan anggota tubuhku atau diriku yang akan dihubungkan berdasarkan pengetahuan anak sebelumnya. Kemudian peneliti mendorong anak untuk bertanya dan memperkenalkan model pembelajaran area yaitu area matematika, area membaca-menulis dan area seni. Kegiatan yang

dilakukan anak pada area yang tersedia tentang kegiatan pembelajaran media kulit telur dan peneliti memberitahu pembelajaran apa saja yang ada dalam area yang dapat meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua dilaksanakan selama 60 menit. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menanyakan terlebih dahulu kepada anak tentang pembelajaran kemarin untuk mengingatkan kembali tentang yang sudah di pelajari sebelumnya. Kemudian peneliti mengatakan, "hari ini, kita lanjutkan pembelajaran kemarin ya anak-anak, siapa anak-anak ibu masih ingat kemarin kita belajar tentang apa? anak-anak menjawab beberapa anggota kepala bu. Selanjutnya peneliti mengeluarkan media gambar tangan yang sudah disediakan untuk memberitahukan tema hari ini kepada anak, dan peneliti sambil mengatakan "anak-anak ibu, masih mau bermain seperti kemarin?" dan anak-anak menjawab "mau ibu" kemudian peneliti mengajak anak untuk bernyanyi lagu tentang jari-jariku untuk mencairkan Suasana, selesai bernyanyi peneliti meminta anak untuk duduk kembali, dan dilanjutkan dengan bermain di area masing-masing, lalu peneliti menjelaskan "seperti biasa" sebelum bermain kita memiliki aturan main iakan anak-anak ? lalu anak menjawab "ya bu" peneliti menanyakan kepada anak siapa yang masih ingat aturan main kita? peneliti sambil mengatakan yang pertama, anak menjawab "tidak boleh ribut, tidak mengganggu kawan, tidak jalan-jalan, tidak boleh naik keatas meja". Peneliti menjawab "iya pintar anak-anak ibu" lalu peneliti menuliskan beberapa aturan main dipapan tulis.

Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat pembelajaran media kulit telur yang disediakan didalam model pembelajaran area. Kemudian peneliti mengarahkan anak untuk bertanya yang ingin diketahui tentang kegiatan didalam model pembelajaran area. Dalam kegiatan model pembelajaran area anak dianjurkan memilih kegiatan yang disukai, area yang disediakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur yang telah disediakan oleh peneliti yaitu area baca tulis, area matematika dan area seni. Area matematika, anak mampu menghitung berapa banyak jari-jari pada tangan, anak dapat membedakan gambar tangan kanan dan tangan kiri, selanjutnya anak mampu membedakan mana bentuk jari-jari dan yang mana bentuk kuku. Area membaca dan menulis, anak mengetahui nama jari-jari tangan, anak mengurutkan jumlah tangan sesuai urutanya. Area seni, anak mengambar jari-jari tangan, kemudian anak mewarnai jari-jari tangan, selanjutnya anak menempel kepingan kulit telur pada bagian sketsa jari-jari tangan.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 30 menit. Peneliti mengajak anak bertanggung jawab untuk membereskan mainanya, peneliti meminta anak untuk duduk kembali diarea masing-masing, peneliti melakukan Tanya jawab tentang pembelajaran yang baru saja dilaksanakan dan anak menceritakan pengalamanya selama 1 hari, peneliti juga menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan besok. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk membaca doa dan bernyanyi

setelah proses pembelajaran berlangsung selanjutnya terakhir melakukan proses penjemputan.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada Siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2019. penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Intan Aceh Besar kelompok B melalui kegiatan meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kulit telur pada anak usia 5-6 tahun. Jumlah anak pada kelompok B terdiri dari 14 orang anak. Waktu yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal pertemuan ketiga sama dengan kegiatan awal yang dilakukan sebelumnya yaitu selama 30 menit, kegiatan awal ini dimulai dengan memberi salam, membaca doa, menanyakan kabar anak, peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama, kemudian peneliti memperkenalkan tema diriku, sub tema anggota tubuhku yang akan dihubungkan berdasarkan pengetahuan anak sebelumnya. Kemudian peneliti mendorong anak untuk bertanya dan memperkenalkan model pembelajaran area yaitu area matematika, area membaca-menulis dan area seni. Kegiatan yang dilakukan anak pada area yang tersedia tentang kegiatan pembelajaran media kulit telur dan peneliti memberitahu pembelajaran apa saja yang ada dalam area yang dapat meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan ketiga dilaksanakan selama 60 menit. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menanyakan terlebih dahulu kepada anak tentang pembelajaran kemarin untuk mengingatkan kembali tentang yang sudah di pelajari sebelumnya. Kemudian peneliti mengatakan, "hari ini, kita lanjutkan pembelajaran kemarin ya anak-anak, siapa anak-anak ibu masih ingat kemarin kita belajar tentang apa? anak-anak menjawab tentang tangan bu. Selanjutnya peneliti mengeluarkan media gambar anggota tubuh yang sudah disediakan untuk memberitahukan tema hari ini kepada anak, dan peneliti sambil mengatakan "anak-anak ibu, masih mau bermain seperti kemarin?" dan anak-anak menjawab "mau ibu" kemudian peneliti mengajak anak untuk bernyanyi lagu tentang kepala, pundak, lutut, kaki, untuk mencairkan Suasana, selesai bernyanyi peneliti meminta anak untuk duduk kembali, dan dilanjutkan dengan bermain di area masing-masing, lalu peneliti menjelaskan "seperti biasa" sebelum bermain kita memiliki aturan main iakan anak-anak ? lalu anak menjawab "ya bu" peneliti menanyakan kepada anak siapa yang masih ingat aturan main kita? peneliti sambil mengatakan yang pertama, anak menjawab "tidak boleh ribut, tidak mengganggu kawan, tidak jalan-jalan, tidak boleh naik keatas meja". Peneliti menjawab "iya pintar anak-anak ibu" lalu peneliti menuliskan beberapa aturan main dipapan tulis.

Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat pembelajaran media kulit telur yang disediakan didalam model pembelajaran area. Kemudian peneliti mengarahkan anak untuk bertanya yang ingin diketahui tentang kegiatan didalam model pembelajaran area. Dalam kegiatan model

pembelajaran area anak dianjurkan memilih kegiatan yang disukai, area yang disediakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur yang telah disediakan oleh peneliti yaitu area baca tulis, area matematika dan area seni. Area matematika, anak menghitung berapa banyak gambar anggota tubuh yang sudah tertera pada gambar, anak mampu membedakan gambar mata, hidung dan anggota tubuh lainnya, selanjutnya anak mengurutkan gambar berdasarkan warna, gambar dan lain-lain. Area membaca dan menulis, anak menarik putus-putus tentang anggota tubuhku, anak mengisi kalimat yang belum sempurna tentang anggota tubuhku, anak mengetahui nama anggota tubuhku. Area seni, anak dapat mengambar bagian anggota tubuh, kemudian anak mewarnai bagian-bagian sketsa anggota tubuh, selanjutnya anak menempel kepingan kulit telur pada bagian sketsa.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 30 menit. Peneliti mengajak anak bertanggung jawab untuk membereskan mainanya, peneliti meminta anak untuk duduk kembali diarea masing-masing, peneliti melakukan Tanya jawab tentang pembelajaran yang baru saja dilaksanakan dan anak menceritakan pengalamanya selama 1 hari, peneliti juga menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan besok. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk membaca doa dan bernyanyi setelah proses pembelajaran berlangsung selanjutnya terakhir melakukan proses penjemputan.

3. Observasi Pada Siklus I

Hasil observasi atau pengamatan yang dilaksanakan pada siklus I terdiri dari tiga tindakan yang dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu pertemuan hari pertama, pertemuan hari kedua dan pertemuan hari ketiga. Selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung maka akan dilakukan observasi oleh observer tentang aktivitas peneliti dan kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan anak diberi penilaian untuk mengetahui peningkatan kreativitas kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B TK Permata Intan Aceh Besar adapun kegiatan yang dilakukan oleh anak selama proses pembelajaran adalah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4: Hasil Observasi Aktivitas Peneliti pada Siklus I

No	**Aspek Yang Diamati**	**Skor Penilaian**		
A. Kegiatan Pembuka		**Pertemuan I**	**Pertemuan II**	**Pertemuan III**
1.	Peneliti mengenalkan model pembelajaran kelompok-kelompok area	**2**	**2**	**3**
2.	Peneliti memberitahukan cara bermain media kulit telur	**2**	**3**	**3**
3.	Peneliti memberitahu aturan dalam bermain media kulit telur	**2**	**3**	**3**
4.	Peneliti mengarahkan anak ke lingkungan pembelajaran area bermain	**3**	**3**	**3**
B. Kegiatan Inti				
5.	Peneliti meminta anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung, mulut dan lainnya yang sudah tertera pada gambar	**3**	**2**	**3**
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkam warna	**2**	**3**	**3**
7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus	**2**	**3**	**3**

	tentang panca indera			
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang	**2**	**3**	**4**
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian – bagian sketsa	**2**	**3**	**3**
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada bagian kulit telur	**2**	**2**	**3**
C.	**Kegiatan Penutup**			
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	**3**	**3**	**3**
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan oleh anak	**3**	**3**	**3**
13.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi	**3**	**3**	**3**
14.	Membaca doa dan mengucapkan salam	**3**	**4**	**4**
Jumlah Skor		**34**	**40**	**44**
Skor Maksimal		**70**	**70**	**70**
Persentase		**48,57 %**	**57,14 %**	**62,86**
Kriteria		**Kurang**	**Cukup**	**Cukup**

Sumber: Hasil Penelitian di TK Permata Intan Aceh Besar (Tahun 2019)

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan pengamat aktivitas peneliti pada pertemuan pertama dengan skor yang diperoleh 34 dengan nilai persentase 48,57% dan dapat disimpulkan bahwa keberhasilan aktivitas peneliti pada pertemuan pertama berdasarkan observasi maka termasuk dengan kategori "kurang". Aktivitas peneliti pada pertemuan kedua jumlah skor yang diperoleh 40 dengan nilai persentase 57,14% dengan kategori cukup. Selanjutnya aktivitas peneliti pada pertemuan ketiga jumlah skor yang diperoleh 44 dengan nilai persentase 62,86% dengan kategori cukup. Dengan demikian tahap keberhasilan

aktivitas peneliti berdasarkan observasi pada siklus I masih belum meningkat, maka dapat dilanjutkan pada siklus II.

Selain aktivitas peneliti, maka pengamatan selanjutnya dilakukan terhadap kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan anak dilakukan melalui media kulit telur untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun dikelas B TK Permata Intan Banda Aceh. Adapun hasil pengamatan anak dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kreativitas Kemampuan Kognitif Siklus I Pertemuan I, II dan III

No	Nama Anak	Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		F	%	Kategori	F	%	Kategori	F	%	Kategori
1	AS	8	50	MB	10	63	BSH	11	69	BSH
2	AW	7	44	MB	10	63	BSH	12	75	BSH
3	MS	6	38	MB	9	56	BSH	11	69	BSH
4	HM	7	44	MB	9	56	BSH	10	63	BSH
5	MI	7	44	MB	9	56	BSH	10	63	BSH
6	DR	6	38	MB	8	50	MB	10	63	BSH
7	NA	9	56	BSH	11	69	BSH	12	75	BSH
8	MK	9	56	BSH	9	56	BSH	10	63	BSH
9	ND	10	63	BSH	11	69	BSH	12	75	BSH
10	KZ	10	63	BSH	13	81	BSB	13	81	BSB
11	LN	9	56	BSH	11	69	BSH	12	75	BSH
12	MR	5	31	MB	8	50	MB	9	56	BSH
13	MI	7	44	MB	8	50	MB	10	63	BSH
14	SA	9	56	BSH	11	69	BSH	12	75	BSH
Jumlah		109	681		137	856		154	963	

Kategori		48,66 %	MB		61,2 %	BSH		68,75%	BSH

Sumber: Hasil Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak, (Tahun 2019)

Berdasarkan Tabel 4.5 pada pertemuan I hasil observasi penilaian kemampuan berhitung anak, dapat dinyatakan secara keseluruhan dari 14 jumlah anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 8 anak, dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak. Sedangkan pada pertemuan II jumlah anak yang Mulai Berkembang (MB) 4 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 10 anak. Kemudian pada pertemuan III jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 13 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 1anak. Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan nilai persentase pada pertemuan I mencapai 48,66 % kategori Mulai Berkembang (MB) dan pertemuan II mencapai 61,2 % Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). pertemuan III mencapai 68,75% Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

1. Refleksi Siklus I

Tahapan ketiga merupakan kegiatan refleksi. Kegiatan ini bertujuan untuk meninjau kembali apa yang telah dilakukan dan apa diperoleh dari penelitian. Kemudian mengkaji kekurangan dan kelebihan dalam penelitian. Sebagaimana diketahui bahwa penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun berupa kelompok B di TK Permata Intan Aceh Besar. Adapun aspek-aspek yang harus diperbaiki selama proses pembelajaran pada Siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas peneliti	Peneliti masih belum mampu mengenalkan kelompok-kelompok area pada anak secara maksimal	Peneliti memahami model pembelajaran yang diterapkan, sehingga ketika anak dibagi dalam kelompok area, peneliti sudah mampu memperkenalkan secara keseluruhan mengenai tujuan dari area tersebut
		Peneliti masih kurang mampu dalam menguasai kelas, sehingga adanya kendala dalam mengelola kegiatan pembelajaran anak dalam kelas.	Untuk meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengelola kegiatan pembelajaran melalui mempersiapkan segala kebutuhan sebelum kagiatan mengajar, seperti media, tata ruangan kelas dan lainnya serta dapat meningkatkan minat anak untuk melakukan kegiatan dengan menggunakan media kulit telur.
2.	Peningatan kreativitas kemampuan kognitif	Anak belum mampu mengenal media kulit telur untuk dijadikan alat pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak	Peneliti harus lebih kreatif dalam memberikan pembelajarn media kulit telur melalui kegiatan yang lebih menarik sehingga kreativitas kemampuan kognitif anak berkembang.
		Peningkatan perkembangan kreativitas kemampuan kognitif anak melalui media kulit telur, anak memerlukan bantuan dari peneliti dalam pembelajaran	Peneliti perlu membantu anak untuk dapat mengerti penggunaan media yang dilakukan. Peneliti lebih memberikan penguatan materi tema yang diajarkan. Anak-anak di minta menyebutkan dan memegang media kulit telur

b. Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Perencanaan pada Siklus II dilaksanakan untuk diperbaiki kesalahan-kesalahan yang terdapat pada Siklus I. Perencaan pada siklus ini dilakukan dengan merancang kegiatan pembelajaran yang lebih rinci. Kegiatan pembelajaran dilengkapi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan media pembelajaran berupa area pembelajaran yang disediakan. Kemudian menyiapkan lembar pengamatan atau observasi aktivitas peneliti dan lembar penilaian kemampuan kognitif anak melalui media kulit telur. Tujuan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II untuk memperbaiki aktivitas peneliti dan kreativitas kemampuan kognitif anak lebih baik.

2. Tindakan

Tindakan ataupun perencanaan pada Siklus II, dilaksanakan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya pada siklus I. Kegitan yang dilakukan pada siklus II ini selama tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pada siklus II akan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus I, sehingga tujuan dari pelaksaan penelitian ini, untuk melihat peningkatan aktivitas peneliti dan meningkatkan kreativita kemampuan kognitif anak melalui media kulit telur. Oleh karena itu, untuk memperjelas tujuan dari pelaksanaan dari siklus II maka dapat dilihat sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Siklus II dalam penelitian ini terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tangal 22 Agustus 2019. Penelitian ini dilakukan

pada anak usia 4-5 tahun kelompok B di TK Permata Intan jumlah anak pada kelompok B terdiri dari 14 Orang. Waktu yang diperlukan dalam penelitian yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada siklus II pertemuan I dilaksanakan selama 30 menit. Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar pada siklus II, tahap awal dimulai dengan memberi salam dan menbaca doa, kemudian peneliti menanyakan kabar anak, mengajak anak untuk bernyanyi bersama, memperkenalkan tema tentang diriku, sub-sub tema burger, sehinga tema tersebut dapat dihubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya, mendorong anak untuk bertanya. Selain itu, peneliti juga mengenalkan kelompok-kelompok area, memberitahukan pembelajaran di area, kemudian mengarahkan anak kelingkungan area pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus II pertemuan I dilaksanakan selama 60 menit. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menanyakan terlebih dahulu kepada anak tentang pembelajaran kemarin untuk mengingatkan kembali tentang yang sudah di pelajari sebelumnya. Kemudian peneliti mengatakan, "hari ini, kita lanjutkan pembelajaran kemarin ya anak-anak, siapa anak-anak ibu masih ingat kemarin kita belajar tentang apa?" anak-anak menjawab tentang tangan ibuu, betul sekali anak-anak ibu. Selanjutnya peneliti mengeluarkan media gambar burger yang sudah disediakan untuk memberi tahukan tema hari itu kepada anak dan peneliti sambil mengatakan "anak-anak ibu masih mau bermain seperti kemaren" dan anak-anak

menjawab “mau ibu”. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat pembelajaran media kulit telur yang disediakan didalam model pembelajaran area. Kemudian peneliti mendorong anak untuk bertanya yang ingin diketahui tentang kegiatan didalam model pembelajaran area. Dalam kegiatan model pembelajaran area anak dianjurkan memilih kegiatan yang disukai oleh anak, area yang disediakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur yang telah disediakan oleh peneliti yaitu area baca tulis, area matematika dan area seni. Pada area matematika, anak memperhatikan gambar burger, anak menghitung beberapa banyak gambar burger, anak mengurutkan jumlah burger dalam gambar sesuai dengan urutanya. Area membaca dan menulis, anak dapat mengetahui huruf-huruf yang ada pada kata burger, anak mengisi kalimat yang rumpang dari kata burger, anak mengenal dan menyusun kata-kata burger. Area seni, anak membuat burger dari kulit telur, anak menempelkan kulit telur pada bagian-bagian sketsa burger, selanjutnya anak dapat mewarnai lapisan bagian burger dengan menggunakan cat krayon.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir juga dilakukan selama 30 menit, sebagai mana diketahui bahwa pada kegiatan akhir ini, peneliti melakukan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakuakan sebelumnya, kemudian peneliti mengarahkan anak untuk membaca doa, bernyanyi dan tahap terakhir melakukan salam, penjemputan.

b. Pertemuan Kedua

Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2019. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Permata Intan banda Aceh. Jumlah anak pada kelompok B terdiri dari 14 orang. Waktu yang diperlukan dalam penelitian yaitu kegitan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

1. kegiatan Awal

Kegiatan awal pada siklus II pertemuan II dilaksanakan selama 30 menit. Kegiatan awal pada siklus II sama dengan kegiatan awal yang dilaksanakan pada siklus I. adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan kedua ini yaitu memberi salam dan membaca doa, menanyakan kabar anak, peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama, peneliti memperkenalkan tema tentang diriku, sub-sub tema minuman, kemudian menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya, mendorong anak untuk bertanya, sekaligus peneliti juga mengenalkan kelompok-kelompok area, peneliti memberi tahu cara pembelajaran dengan media kulit telur, peneliti memberitahu aturan pembelajaran dan peneliti mengarahkan anak kelingkungan area pembelajaran media kulit telur.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan Inti pada Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan selama 60 menit. Kegiatan ini sama dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya pada Siklus I dan Siklus II pertemuan pertama. Adapun kegiatan inti merupakan, peneliti meminta anak untuk mengamati alat pembelajaran pada area yang sudah disediakan, peneliti mendorong anak untuk bertanya tentang kegiatan

pembelajaran yang disediakan diarea tersebut dan peneliti bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak kedalam kelompok area.

Area matematika, anak mampu menghitung berapa banyak gambar minuman, kemudian anak dapat mengurutkan jumlah minuman dalam gambar sesuai dengan urutannya. Area membaca dan menulis, anak mengenal dan menyusun kata minuman, kemudian anak menarik garis putus-putus tentang minuman, selanjutnya anak mengisi kalimat yang belum sempurna tentang minuman. Area seni, anak menempel kepingan kulit telur di dalam sketsa gambar minuman, selanjutnya anak dapat menggambar bentuk minuman kemudian anak dapat mewarnai gambar minuman.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 30 menit, pada kegiatan akhir, peneliti melakukan kegiatan Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian peneliti mengarahkan anak untuk membaca doa, bernyannyi dan tahap akhir salam, penjemputan.

c. Pertemuan Ketiga

Siklus II pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 2 September 2019. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Permata Intan banda Aceh. Jumlah anak pada kelompok B terdiri dari 14 orang. Waktu yang diperlukan dalam penelitian yaitu kegitan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

1. kegiatan Awal

Kegiatan awal pada siklus II pertemuan III dilaksanakan selama 30 menit. Kegiatan awal pada siklus II sama dengan kegiatan awal yang dilaksanakan pada siklus I. adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan ketiga ini yaitu memberi salam dan membaca doa, menanyakan kabar anak, peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama, peneliti memperkenalkan tema tentang diriku, sub-sub tema makanan kesukaanku, kemudian menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya, mendorong anak untuk bertanya, sekaligus peneliti juga mengenalkan kelompok-kelompok area, peneliti memberi tahu cara pembelajaran dengan media kulit telur, peneliti memberitahu aturan pembelajaran dan peneliti mengarahkan anak kelingkungan area pembelajaran media kulit telur.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan Inti pada Siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan selama 60 menit. Kegiatan ini sama dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya pada Siklus I dan Siklus II pertemuan pertama. Adapun kegiatan inti merupakan, peneliti meminta anak untuk mengamati alat pembelajaran pada area yang sudah disediakan, peneliti mendorong anak untuk bertanya tentang kegiatan pembelajaran yang disediakan diarea tersebut dan peneliti bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak kedalam kelompok area.

Area matematika, anak menghitung berapa banyak gambar makanan, kemudian anak dapat mengurutkan jumlah makanan dalam gambar sesuai dengan urutannya. Area membaca dan menulis, anak dapat mengetahui huruf-huruf yang

ada dikata makanan, selanjutnya anak mengisi kalimat yang belum sempurna tentang makanan. Area seni, anak menempel kepingan kulit telur pada bagian-bagian sketsa makanan, selanjutnya anak dapat mewarnai gambar makanan.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 30 menit, pada kegiatan akhir, peneliti melakukan kegiatan Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian peneliti mengarahkan anak untuk membaca doa, bernyannyi dan tahap akhir salam, penjemputan.

3. Observasi pada Siklus II

Kegiatan observasi aktivitas peneliti dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak melalui kegiatan pembelajaran media kulit telur yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun. Kelas penelitian yang dipilih terdiri dari kelas kelompok B di TK Permata Intan. Secara lebih jelanya aktivitas peneliti pada siklus II dapat dilihat dari table 4.7-4.8.

Tabel 4.7 Aktivitas Peneliti Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III

No	**Aspek Yang Diamati**	**Skor Penilaian**		
A. Kegiatan Pembuka		**Pertemuan I**	**Pertemuan II**	**Pertemuan III**
1.	Peneliti mengenalkan model pembelajaran kelompok-kelompok area	**3**	**4**	**5**
2.	Peneliti memberitahu cara bermain media kulit telur	**3**	**4**	**5**
3.	Peneliti memberitahu aturan dalam bermain media kulit telur	**3**	**3**	**4**

4.	Peneliti mengarahkan anak ke lingkungan pembelajaran area bermain	**2**	**4**	**5**
B. Kegiatan Inti				
5.	Peneliti meminta anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung, mulut dan lainnya yang sudah tertera pada gambar	**3**	**3**	**4**
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkam warna	**4**	**5**	**5**
7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus tentang panca indera	**3**	**3**	**4**
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang	**3**	**5**	**5**
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian – bagian sketsa	**4**	**4**	**4**
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada bagian kulit telur	**3**	**3**	**3**
C. Kegiatan Penutup				
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	**3**	**3**	**4**
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan oleh anak	**3**	**4**	**4**
13.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi	**4**	**5**	**5**
14.	Membaca doa dan mengucapkan salam	**5**	**5**	**5**
Jumlah Skor		**46**	**55**	**62**
Skor Maksimal		**70**	**70**	**70**
Persentase		**65,71 %**	**78,57 %**	**88,57**
Kriteria		**Cukup**	**Baik**	**Baik**

Sumber: Hasil Penelitian di TK Permata Intan Aceh Besar (Tahun 2019)

Berdasarkan Table 4.7 dapat dinyatakan bahwa aktivitas peneliti pada Siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran termasuk dalam kategori cukup. sebagaimana diketahui bahwa hasil yang diperoleh menunjukkan persentase 65,71%. Sedangkan pada pertemuan II diperoleh 78,57% dengan kreteria baik. selanjutnya pada pertemuan III diperoleh 88,57% dengan kreteria baik. Selain aktivitas peneliti, maka untuk mengetahui kegiatan anak, maka dapat dilakukan observasi anak untuk mengetahui peringkatan kreativitas kemampuan kognitif anak. Adapun secara lebih jelasnya dapat dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kreativitas Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan I, II dan III

No	Nama Anak	Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		F	%	Kategori	F	%	Kategori	F	%	Kategori
1	AS	11	69	BSH	12	75	BSH	14	88	BSB
2	AW	11	69	BSH	11	69	BSH	12	75	BSH
3	MS	10	63	BSH	12	75	BSH	13	81	BSB
4	HM	12	75	BSH	12	75	BSH	14	88	BSB
5	MI	10	63	BSH	13	81	BSB	14	88	BSB
6	DR	12	75	BSH	13	81	BSB	14	88	BSB
7	NA	13	81	BSH	14	88	BSB	15	94	BSB
8	MK	11	69	BSH	13	81	BSB	14	88	BSB
9	ND	14	88	BSB	15	94	BSB	15	94	BSB
10	KZ	15	94	BSB	14	88	BSB	15	94	BSB
11	LN	12	75	BSH	12	75	BSH	13	81	BSB
12	MR	9	56	BSH	9	56	BSH	12	75	BSH
13	MI	10	63	BSH	9	56	BSH	12	75	BSH

14	SA	13	81	BSB	14	88	BSB	15	95	BSB
Jumlah		163	1019		173	1081		192	1200	
	Kategori		72,77%	BSH		77,23%	BSB		85,71%	BSB

Sumber: Hasil Observasi Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak, (Tahun 2019)

Berdasarkan table 4.8 hasil observasi penilaian kemampuan berhitung anak, dapat dinyatakan secara keseluruhan dari 14 jumlah anak, pada pertemuan I Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 anak, dan pada pertemuan II jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 7 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 7 anak. Sedangkan pada pertemuan III jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 11 anak. Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan nilai persentase pada pertemuan I mencapai 72,77% kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pertemuan II mencapai 77,23% Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pertemuan III mencapai 85,71% Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

2. Refleksi Siklus II

Tahapan ke tiga pada Siklus ke II sebuah tahapan refleksi. Kegiatan refleksi bertujuan kembali apa yang telah dilakukan dan apa yang telah diperoleh dari penelitian. Siklus II ini telah terjadi peningkatan kemampuan aktivitas peneliti pada keriteria baik dan sangat baik. Peningkatan kemampuan kognitif anak juga mencapai kriteria berkembang sangat baik. Siklus II ini sudah mampu memperbaiki segala kesalahan-kesalahan yang terdapat pada Siklus I.

D. Pembahasan

1. Aktivitas Peneliti dalam Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Melalui Media Kulit Telur pada Anak Usia Dini

Hasil pengamatan sebelumya menunjukkan bahwa, pembelajaran yang berlangsung selama ini, menyatakan sebagian anak di dalam kelas masih belum mampu menghias dengan baik, meskipun diajarkan berdasarkan metode-metode pembelajaran. Rendahnya kemampuan belajar anak untuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif dikarenakan anak tidak termotivasi untuk belajar, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tidak tercapai dengan baik.

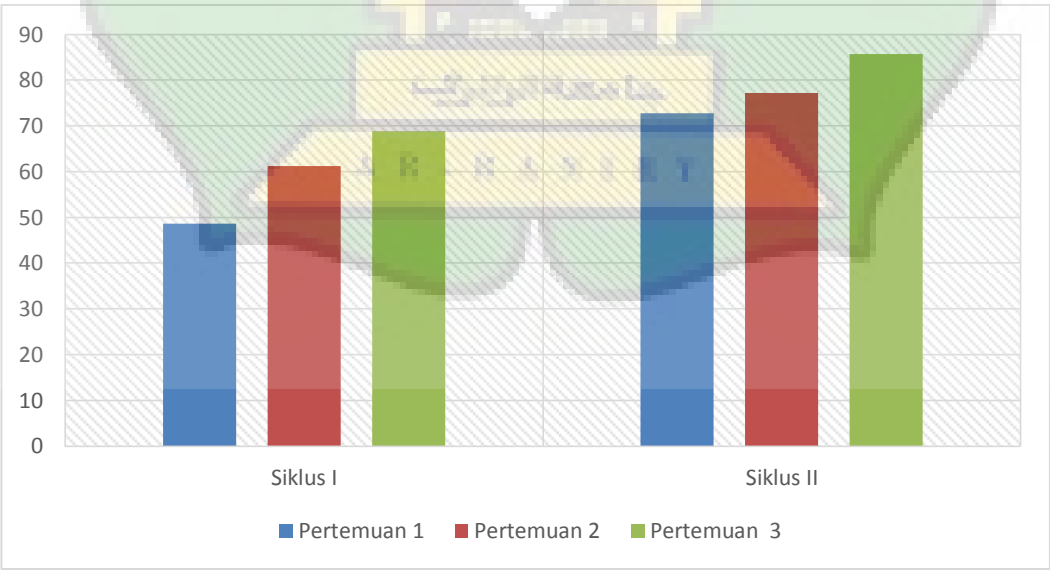
Berdasarkan fenomena tersebut, maka sebagai guru TK dituntut untuk menggali, menambah dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, sehingga pencapain tujuan pembelajaran untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, Bahasa, sosial, seni dan nilai-nilai agama akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas peneliti dilaksanakan selama II Siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II kegiatan yang dilakukan pada setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Adapun kegiatan yang dilakukan selama II Siklus pada aktivitas peneliti dilakukan penilaian sesuai dengan lembar pengamatan. Kegiatan-kegiatan yang dinilai terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Pengamatan dilakukan bendasarkan tema pembelajaran yaitu

diriku dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun pada Siklus I dan II.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pada siklus I pertemuan I hasil persentase yang diperoleh 48,57% dengan kriteria kurang, dan pada siklus I pertemuan II menyatakan bahwa hasil persentase yang diperoleh adalah 57,14% dengan kriteria cukup, Sedangkan pada siklus I pertemuan III menyatakan bahwa hasil persentase yang diperoleh adalah 62,86% dengan kriteria cukup. Selanjunya pada siklus II pertemuan I menunjukkan persentase 65,17% dengan kriteria cukup, dan pada siklus II Pertemuan II menujukkan persentase 78,57% dengan kriteria baik, sedangkan pada siklus II pertemuan III menyatakan bahwa hasil persentase yang diperoleh 88, 57% dengan kriteria baik.

Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Aktivitas Peneliti

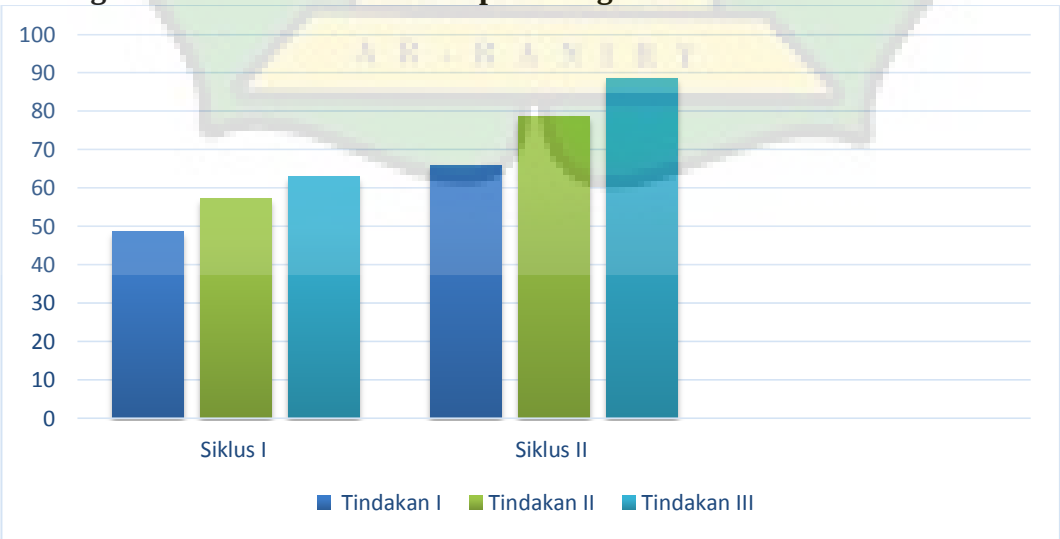


Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Guru Tahun 2019

2. Peningkatan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur

Berdasarkan hasil analisis data sebelumya dapat dinyatakan bahwa kreativitas kemampuan kognitif anak dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus I pertemuan I diperoleh 48,66% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), dan pada siklus I pertemuan II diperoleh 61,2% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Sedangkan siklus I pertemuan III diperoleh 68,75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya siklus II pertemuan I diperoleh 72,77% kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus II pertemuan II mencapai 77,23% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pada siklus II pada pertemuan III mencapai 85,71% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan untuk melihat peningkatan kreativitas kemampuan kognitif anak pada siklus I dan II, secara lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.2.

Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan II dalam Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini



Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dinyatakan bahwa meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan melalui media kulit telur. Kegiatan ini tidak menekankan anak secara langsung untuk belajar, akan tetapi melalui pembelajaran media kulit telur, anak secara tidak langsung dapat meningkatkan perkembangan kreativitas kemampuan kognitifnya. Jadi proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Adapun salah satu kegiatan yang dapat mengarahkan anak dalam proses belajar yang baik unutuk meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ari Udani yang menyatakan bahwa peningkatan kreativitas kemampuan kognitif pada anak mengalami peningkatan Melalui penerapan teknik maze. Berdasarkan penelitian tersebut penerapan teknik maze dapat digunakan sebagai salah satu alternative teknik yang menarik dalam pembelajaran di TK untuk meningkatakan kreativitas anak.[1]

Hasil penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ade Holis menyatakan bahwa peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini melalui bermain balok unit antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen mempunyai perbedaan signifikan terhadan perkembangan kreativitas dan perkembangan kognitif anak usia dini. Selanjutnya bagi anak yang punya pemikiran berbeda (divergent), kreativitas yang tinggi, anak yang kurang kreatif perlu mendapat perhatian yang

---

[1] Ari Udani, *"Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Bandung",* Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

khusus agar semua anak dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal. Didunia ini tidak ada anak yang tidak kreatif sama sekali, tergantung padabakat, gizi, dan lingkungan yang mempengaruhinya.[2]

[2] Ade Holis, "*Belajar Melalui Bermain Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*", Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.09, No.01,2016, h.23-37

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelunya, maka yang menjadi kesimpilan dalam penelitian ini adalah:

1. Peningkatan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur pada anak kelompok B TK Permata Intan Aceh Besar pada Siklus I mencapai 68,75% kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada Siklus II mencapai 85,14% kategori berkembang sangat baik (BSB), sehingga pembelajaran media kulit telur sangat cocok diterapkan.
2. Hasil aktivitas peneliti dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas kemampuan kognitif melalui media kulit telur pada anak kelompok B TK Permata Intan Aceh Besar hal ini dapat dilihat pada siklus I secara keseluruhan mencapai 62,86% dengan kriteria cukup. Sedangkan pada Siklus II secara keseluruhan mencapai 88,57% dengan kriteria baik.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru TK harus mampu dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. Pembelajaran sangat diutamakan, hal ini untuk mempermudah peserta didik ataupun anak dalam mempelajari tema yang akan dipelajari.

2. Sekolah perlu menambah berbagai media-media pembelajaran yang menarik dan permainan untuk anak sehingga metode pembelajaran yang ada juga dapat lebih bervariasi dan kreatif.
3. Diharapkan Untuk peneliti ke depan dapat menggunakan media pembelajaran lainnya yang lebih kreatif dalam mengembangkan kreativitas kemampuan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Ranchman Shaleh, (2005). *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa,* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Azhar Arsyad, (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Ade Holis, (2016). "*Belajar Melalui Bermain Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*", Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.09, No.01

Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini,* Jakarta: Kencana

Acep Yoni, (2010). *Menyusun Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia,

Berda Asmara, (2017). *"Penggunaan Permaina Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya", Education and Development Journal, Vol. 2 No. 2*

Brownedalan, Gordon. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: Bumi

Badru Zaman, (2008). Dkk, *Media dan Sumber Belajar TK,* Jakarta: Universitas Terbuka

Gilar Gandana dkk, (2017). "Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok *Cuisenaire* pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah ". *Jurnal PAUD Agapedia,* Vol.1, No. 1

Igak Wardhani, Dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Universitas Terbuka

Johni Dimyati, (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),* Indonesia: Kencana

Jhon Santrok, (2010). *Psikologi Pendidikan Edisi Ke-2* Jakarta: Kencana,

Khadijah, (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Medan, Perdana Publishing

Kunandar, (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers

Nana Sujana Dkk, (2004). *Penelitian Dan Penelitian Pendidikan* Bandung: Sinar Baru Algesindo

Ngalim Purwanto, (2006). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Masganti Sit, (2016). *Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik),* Indonesia: Perdana Publishing.

Muhtar Latif, Dkk, (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi,* Kencana: Prenadamedia Group

Masitoh, Dkk, (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun.

Riri Ananda Putri, (2016). "Epektivitas Media Kulit Telur Untuk Meningkatkan Kemampuan Motoric Halus Anak Tunagrahita Sedang VC I SLB Negeri 2 Padang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.5, No. 1

Suharmini Arikunto, (2009). *Penelitian tindakan kelas,* Jakarta: Bumi Aksara

Suratno, (2005). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini, Jakarta: Depdiknas

Sudarwan Danim, (2011). *Perkembangan Peserta Didik* Bandung, Alfabeta

Suharmini Arikunto, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta

Suyanto, Slamet, (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publing

Suharsimi Arikunto, (2010). *Menejemen Penelitian,* Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D,* Bandung:Alfabeta

Sudjana, (2002) *Metode statika,* Bandung: Tarsito

Utami Mundar (1999). *Kreativitas Dan Keberbakatan.* Jakarta: Gramedia Resika Cipta

Wina Sanjaya, (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yudha, Dkk, (2005). *Pembelajaran Koorperatif Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Depdiknas

Yuliani Nurani Sujiono, (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks

Yeni Rachmawati, Dkk, (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,* Jakarta: Depdiknas

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-15857/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2019

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

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

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.

Mengingat :

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 Pengakatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi 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;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 12 Oktober 2018

MEMUTUSKAN

PERTAMA : Menunjukkan Saudara :

1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA	Sebagai Pembimbing Pertama
2. Zikra Hayati, M. Pd	Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	Sri Mani
NIM	:	140210043
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	:	Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun 2019/2020

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

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 5 November 2019
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;*
2. *Ketua Prodi PIAUD FTK;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Mahasiswa yang bersangkutan.*

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9144 /Un.08/FTK.1/TL.00/06/2019 20 Juni 2019
Lamp : -
Hal : 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	:	.Sri Mani
N I M	:	140 210 043
Prodi / Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	:	XI
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t	:	Jl.Tgk.Chik Dipineng VI Kota Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

TK Permata Intan

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

Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur

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

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Dr. Mustafa, M.A

Kode: 6517

PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMATA INTAN
Jln. Biang Bintang Lama Km 5,6 Gampong Meunasah Intan Kec. Krueng Barona Jaya Kab. Aceh Besar Prov. Aceh Kode Pos 23373

Nomor : 422/32/TK/PI/MI/2019
Lampiran : -
Hal : Telah Melakukan Penelitian/Pengumpulan Data

Dengan Hormat
Kepala Sekolah TK Permata Intan Aceh Besar Menerangkan Bahwa :

Nama	: SRIMANI
NIM	: 140210043
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Kepada nama tersebut di atas telah melakukan penelitian dan pengambilan data di TK Permata Intan Aceh Besar dengan judul : Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur" pada tanggal 03 Agustus sampai 02 September 2019

Aceh Besar 02 September 2019
Kepala TK Permata Intan

Khuzaimah, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (R P P H)
PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA INTAN ACEH BESAR

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diriku/Tubuhku/Panca Indra

Kelompo/ Usia : B/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 1/ 5

Model Pembelajaran : Area

Pertemuan :

A. Keterangan Inti

No.	Kompetensi Inti (KI)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki prilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Keterangan Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
SPIRITUAL	1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya	1.2.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan	1.2.2 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini

FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada kegiatan menghias kulit telur
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar	3.3.1 Menyebutkan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal panca indra, 3.3.2 Menjelaskan fungsi panca indra dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
	4.3 Menggunakan anggota anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	4.3.1 Melakukan kegiatan menempel kepingan kulit telur pada bagian sketsa panca indra
KOGNITIF	3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berprilaku kreatif	3.5.1 Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan pada media kulit telur. 3.5.2 Menyebutkan macam-macam panca indra dan menyelesaikan kegiatan yang akan dilakukan
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membuat sketsa panca indra
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Mengklasifikasikan benda disekitar berdasarkan warna dari cangkang kulit telur 3.6.2 Menunjukkan anak mampu membedakan pola dan bentuk panca indra 3.6.3 Menyebutkan dan menjelaskan fungsi panca indra

	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal bentuk panca indra dan menyusun sesuai nama panca indra 4.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda mengurutkan gambar berdasarkan nama panca indra 4.6.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menunjukkan hasil karya baik dalam bentuk gambar panca indra 3.15.2 Mengklasifikasikan karya seni panca indra sesuai kreativitasnya
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 Membuat karya seni panca indra sesuai kreativitasnya 4.15.2 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar dari bahan kulit telur 4.15.3 Menampilkan hasilkarya seni baik dalam bentuk gambar maupun lainnya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal panca indra sebagai ciptaan tuhan
2. Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang panca indra sendiri
3. Anak mampu mengenal bentuk panca indra sendiri

Media : kulit telur, huruf abjad, sketsa, dan cat pewarna

Model : Area

Sumber . Buku bacaan, Internet dan Guru

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Lokasi Waktu
Kegiatan Awal	(08:00-08:30)	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru mengenal kelompok-kelompok area - Guru memberi tahu cara bermain dengan media kulit telur - Guru memberi tahu aturan main media kulit telur - Guru mengarahkan anak ke lingkungan area bermain dengan mendia kulit telur	30 Menit
Kegiatan Inti Mengamati Menanyakan Mencoba	(08.30-09.30)	- Anak mengamati permainan pada area - Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui melalui alat permaianan yang diarea - Bercakap-cakap tentang apa yang akan dilakukan **Area Matematika** - Anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar	60 Menit

Mengkomunikasikan Mengamati Menalar		- Anak mampu membedakan gambar mata, hidung dan lain-lain - Anak mengurutkan gambar berdasarkan warna, gambar dll **Area Membaca dan Menulis** - Anak menarik garis putus-putus tentang panca indra - Anak mengisi kalimat yang rumpang **Area Seni** - Anak menggambar panca indra bagian kepala pada media kulit telur - Anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa	
Istirahat	(09:30-10:00)	- Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesuadah makan - Bermain bebas	30 Menit
Kegiatan Penutup	(10.00-10.30)	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan	30 Menit

Mengetahui,
Guru kelas B

Ida Idlaini Spd

Banda Aceh, 03 Agustus 2019
Peneliti

Srimani
NIM. 140210043

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (R P P H)
PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA INTAN ACEH BESAR

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diriku/Tubuhku/Tangan

Kelompo/ Usia : B/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 1/ 5

Model Pembelajaran : Area

Pertemuan :

A. Keterangan Inti

No.	**Kompetensi Inti (KI)**
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki prilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Keterangan Dasar

Program Pengembangan	**Kompetensi Dasar**	**Indikator**
SPIRITUAL	1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini

FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada kegiatan menghias kulit telur
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar	3.3.1 Menyebutkan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal jari-jari tangan 3.3.2 Menjelaskan prilaku yang menunjukkan anak mampu menjelaskan fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
	3.4 Menggunakan anggota anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	4.3.1 Melakukan kegiatan menempel kepingan kulit telur pada bagian sketsa tangan
KOGNITIF	3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berprilaku kreatif	3.5.1 Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan pada media kulit telur 3.5.2 Menyebutkan macam-macam jari-jari tangan dan menyelesaikan kegiatan yang akan dilakukan
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membuat sketsa tangan
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Mengklasifikasikan benda disekitarnya berdasarkan warna dari cangkang kulit telur 3.6.2 Menunjukkan anak mampu membedakan pola dan bentuk tangan dan jari-jari 3.6.3 Menyebutkan dan menjelaskan fungsi jari-

		jari tangan
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal bentuk tangan 4.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal jari-jari berdasarkan nama jari-jari tangan 4.6.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menunjukkan hasil karya baik dalam bentuk gambar tangan 3.15.2 Mengklasifikasikan karya seni tangan sesuai kreativitasnya
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 Membuat karya seni tangan sesuai kreativitasnya 4.15.2 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar dari bahan kulit telur 4.15.3 Menampilkan hasilkarya seni baik dalam bentuk gambar maupun lainnya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal tangan sebagai ciptaan tuhan
2. Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang tangannya sendiri
3. Anak mampu mengenal bentuk (tangan) sendiri

Media : kulit telur, huruf abjad, sketsa, dan cat pewarna

Model : Area

Sumber : Buku bacaan, Internet dan Guru

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Lokasi Waktu
Kegiatan Awal	(08:00-08:30)	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru mengenal kelompok-kelompok area - Guru memberi tahu cara bermain dengan media kulit telur - Guru memberi tahu aturan main media kulit telur - Guru mengarahkan anak ke lingkungan area bermain dengan mendia kulit telur	30 Menit
Kegiatan Inti Mengamati Menanyakan Mencoba	(08.30-09.30)	- Anak mengamati permainan pada area - Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui melalui alat permaianan yang diarea - Bercakap-cakap tentang apa yang akan dilakukan **Area Matematika** - Anak mampu menghitung berapa banyak jari-jari pada tangan	60 Menit

Mengkomunikasikan Mengamati Menalar		- Anak mampu membedakan gambar tangan kanan dan tangan kiri - Anak mampu membedakan mana bentuk jari-jari dan yang mana bentuk kuku **Area Membaca dan Menulis** - Anak mengetahui nama jari-jari tangan - Anak menggurutkan jumlah tanggan dalam gambar sesuai dengan urutannya **Area Seni** - Anak menggambar jari-jari tangan - Anak mewarnai jari-jari tangan - Anak menempel kepingan kulit telur pada bagian-bagian sketsa jari-jari tangan	
Istirahat	(09:30-10:00)	- Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesuadah makan - Bermain bebas	30 Menit
Kegiatan Penutup	(10.00-10.30)	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan	30 Menit

Mengetahui,
Guru kelas B

Ida Idlaini Spd

Banda Aceh, 5 Agustus 2019
Peneliti

Srimani
NIM. 140210043

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (R P P H)
PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA INTAN ACEH BESAR

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diriku/Tubuhku/Anggota Tubuh

Kelompo/ Usia : B/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 1/ 5

Model Pembelajaran : Area

Pertemuan :

A. Keterangan Inti

No.	Kompetensi Inti (KI)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki prilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Keterangan Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
SPIRITUAL	1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya	1.2.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan	1.2.2 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini

FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada kegiatan menghias kulit telur
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar	3.3.1 Menyebutkan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal anggota tubuh 3.3.2 Menjelaskan fungsi anggota tubuh dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
	4.3 Menggunakan anggota anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	4.3.1 Melakukan kegiatan menempel kepingan kulit telur pada bagian sketsa anggota tubuh
KOGNITIF	3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berprilaku kreatif	3.5.1 Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan pada media kulit telur 3.5.2 Menyebutkan macam-macam anggota tubuh dan menyelesaikan kegiatan yang akan dilakukan
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membuat sketsa anggota tubuh
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Mengklasifikasikan benda disekitar berdasarkan warna dari cangkang kulit telur 3.6.2 Menunjukkan anak mampu membedakan pola dan bentuk anggota tubuh 3.6.3 Menyebutkan dan menjelaskan fungsi anggota tubuh

	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal bentuk anggota tubuh dan menyusun sesuai nama anggota tubuh 4.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda mengurutkan gambar berdasarkan nama anggota tubuh 4.6.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menunjukkan hasil karya baik dalam bentuk gambar anggota tubuh 3.15.2 Mengklasifikasikan karya seni anggota tubuh sesuai kreativitasnya
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 Membuat karya seni anggota tubuh sesuai kreativitasnya 4.15.2 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar dari bahan kulit telur 4.15.3 Menampilkan hasilkarya seni baik dalam bentuk gambar maupun lainnya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal anggota tubuh sebagai ciptaan tuhan
2. Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang anggota tubuh sendiri
3. Anak mampu mengenal bentuk anggota tubuh sendiri

Media : kulit telur, huruf abjad, sketsa, dan cat pewarna

Model : Area

Sumber : Buku bacaan, Internet dan Guru

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Lokasi Waktu
Kegiatan Awal	(08:00-08:30)	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru mengenal kelompok-kelompok area - Guru memberi tahu cara bermain dengan media kulit telur - Guru memberi tahu aturan main media kulit telur - Guru mengarahkan anak ke lingkungan area bermain dengan mendia kulit telur	30 Menit
Kegiatan Inti Mengamati Menanyakan Mencoba	(08.30-09.30)	- Anak mengamati permainan pada area - Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui melalui alat permaianan yang diarea - Bercakap-cakap tentang apa yang akan dilakukan **Area Matematika** - Anak menghitung berapa banyak gambar anggota tubuh yang sudah tertera pada gambar - Anak mampu	60 Menit

Mengkomunikasikan Mengamati Menalar		membedakan gambar mata, hidung dan anggota tubuh lainnya - Anak mengurutkan gambar berdasarkan warna, gambar dll **Area Membaca dan Menulis** - Anak menarik garis putus-putus tentang anggota tubuhku - Anak mengisi kalimat yang belum sempurna tentang anggota tubuhku - Anak mengetahui nama anggota tubuhku **Area Seni** - Anak dapat menggambar bagian anggota tubuh - Anak mewarnai bagian-bagian sketsa anggota tubuh - Anak menempelkan kepingan kulit telur pada bagian-bagian sketsa	
Istirahat	(09:30-10:00)	- Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesuadah makan - Bermain bebas	30 Menit
Kegiatan Penutup	(10.00-10.30)	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan	30 Menit

Mengetahui,
Guru kelas B

Ida Idlaini Spd

Banda Aceh, 26 Agustus 2019
Peneliti

Srimani
NIM. 140210043

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (R P P H)
PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA INTAN ACEH BESAR

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diriku/Kesukaan/Makanan

Kelompok/ Usia : B/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : I/ 5

Model Pembelajaran : Area

Pertemuan :

A. Keterangan Inti

No.	**Kompetensi Inti (KI)**
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki prilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Keterangan Dasar

Program Pengembangan	**Kompetensi Dasar**	**Indikator**
SPIRITUAL	1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan

	lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan	kesehatan pada hari ini
FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada kegiatan menghias kulit telur
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 Menyebutkan kegiatan yang menunjukkan kebiasaan hidup bersih dan sehat
	4.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	4.3.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya
KOGNITIF	3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berprilaku kreatif	3.5.1 Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan pada media kulit telur 3.5.2 Menyebutkan macam-macam makanan dan menyelesaikan kegiatan yang akan dilakukan
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membuat sketsa makanan dari kepingan telur dengan berbagai cara
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Mengklasifikasikan benda disekitar berdasarkan warna dari cangkang telur 3.6.2 Menunjukkan anak mampu membedakan bentuk makanan

		3.6.3 Menyebutkan dan menjelaskan nama makanan
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menyempurnakan lapisan bagian burger dengan menggunakan kulit telur 4.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain dalam kegiatan membuat makanan burger 4.6.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menunjukkan hasil karya baik dalam bentuk gambar makanan 3.15.2 Mengklasifikasikan karya seni makanan sesuai kreativitasnya
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 Membuat karya seni makanan sesuai kreativitasnya 4.15.2 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar dari bahan kulit telur 4.15.3 Menampilkan hasilkarya seni baik dalam bentuk gambar maupun lainnya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal makanan sebagai ciptaan Allah
2. Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang makanan dan cara membuatnya
3. Anak mampu menghubungkan gambar makanan dengan lambing bilangan

Media : kulit telur, huruf afzad, sketsa, dan cat pewarna

Model : Area

Sumber : Buku bacaan, Internet dan Guru

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Lokasi Waktu
Kegiatan Awal	(08:00-08:30)	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru mengenal kelompok-kelompok area - Guru memberi tahu cara bermain dengan media kulit telur - Guru memberi tahu aturan main media kulit telur - Guru mengarahkan anak ke lingkungan	30 Menit

		area bermain dengan mendia kulit telur	
Kegiatan Inti Mengamati Menanyakan Mencoba Mengkomunikasikan Mengamati	(08.30-09.30)	- Anak mengamati permainan pada area - Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui melalui alat permaianan yang diarea - Bercakap-cakap tentang apa yang akan dilakukan **Area Matematika** - Anak memperhatikan gambar burger - Anak menghitung berapa banyak gambar burger - Anak mengurutkan jumlah burger dalam gambar sesuai dengan urutannya **Area Membaca dan Menulis** - Anak dapat mengetahui huruf-huruf yang ada di kata burger - Anak mengisi kalimat yang rumpang dari kata burger - Anak mengenal dan menyusun huruf kata burger **Area Seni** - Anak membuat burger dari kulit telur - Anak menempelkan kulit telur pada bagian-bagian sketsa burger	60 Menit

Menalar		- Anak dapat menyempurnakan lapisan bagian burger dengan menggunakan kulit telur	
Istirahat	(09:30-10:00)	- Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesuadah makan - Bermain bebas	30 Menit
Kegiatan Penutup	(10.00-10.30)	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan	30 Menit

Mengetahui,
Guru kelas B

Ida Idlaini Spd

Banda Aceh, 22 Agustus 2019
Peneliti

Srimani
NIM. 140210043

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (R P P H)
PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA INTAN ACEH BESAR

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diriku/Kesukaan/Minuman

Kelompo/ Usia : B/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 1/ 5

Model Pembelajaran : Area

Pendekatan : Saintifik

Pertemuan :

A. Keterangan Inti

No.	Kompetensi Inti (KI)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki prilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Keterangan Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
SPIRITUAL	1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini

	kepada tuhan	
FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada kegiatan menghias kulit telur
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 Menyebutkan kegiatan yang menunjukkan kebiasaan hidup bersih dan sehat
	4.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	4.3.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya
KOGNITIF	3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berprilaku kreatif	3.5.1 Menyebutkan macam-macam huruf dari kata "minuman"
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membuat sketsa minuman dari kepingan telur dengan berbagai cara
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Mengklasifikasikan benda disekitar berdasarkan warna dari cangkang telur 3.6.2 Menunjukkan anak mampu membedakan bentuk minuman 3.6.3 Menyebutkan dan menjelaskan fungsi minuman
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri	4.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menyempurnakan gambar minuman 4.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu

	lainnya) melalui berbagai hasil karya	mengenal benda dengan menghubungkan minuman dengan tulisan minuman dalam kegiatan menarik garis dan mencocokkan 4.6.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan berapa banyak minuman sesuai yang ada pada gambar minuman
SOSIAL EMOSIONAL	2.6 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Memiliki prilaku taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan
	2.7 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Memiliki sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menunjukkan hasil karya baik dalam bentuk gambar minuman 3.15.2 Mengklasifikasikan berbagai karya seni minuman sesuai kreativitasnya
	4.15Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 Membuat karya seni minuman sesuai kreativitasnya 4.15.2 Menunjuukan hasil karya melalui kegiatan menggambar dari bahan kulit telur 4.15.3 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun lainnya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal minuman sebagai ciptaan tuhan
2. Anak mampu mengurutkan gambar minuman
3. Anak mampu menghubungkan gambar minuman dengan lambing bilangan

Media : kulit telur, huruf abjad, sketsa, dan cat pewarna

Model : Area

Sumber : Buku bacaan, Internet dan Guru

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Lokasi Waktu
Kegiatan Awal	(08:00-08:30)	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru mengenal kelompok-kelompok area - Guru memberi tahu cara bermain dengan media kulit telur - Guru memberi tahu aturan main media kulit telur - Guru mengarahkan anak ke lingkungan area bermain dengan mendia kulit telur	30 Menit
Kegiatan Inti Mengamati Menanyakan	(08.30-09.30)	- Anak mengamati permainan pada area - Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui	60 Menit

Mencoba Mengkomunikasikan Mengamati Menalar		melalui alat permaianan yang diarea - Bercakap-cakap tentang apa yang akan dilakukan **Area Matematika** - Anak mampu menghitung berapa banyak gambar minuman - Anak menggurutkan jumlah minuman dalam gambar sesuai dengan urutannya **Area Membaca dan Menulis** - Anak mengenal dan menyusun kata minuman - Anak menarik garis putus-putus tentang minuman - Anak mengisi kalimat yang belum sempurna tentang minuman **Area Seni** - Anak menempel kepingan kulit telur didalam sketsa gambar minuman - Anak menggambar bentuk minuman - Anak mewarnai gambar minuman	
Istirahat	(09:30-10:00)	- Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesuadah makan - Bermain bebas	30 Menit
Kegiatan Penutup	(10.00-10.30)	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat	30 Menit

		- Mengucap salam - Penjemputan	

Mengetahui,
Guru kelas B

Ida Idlaini Spd

Banda Aceh, 26 Agustus 2019
Peneliti

Srimani
NIM. 140210043

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (R P P H)
PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA INTAN ACEH BESAR

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diriku/Kesukaan/Makanan Kesukaanku

Kelompok/ Usia : B/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 1/ 5

Model Pembelajaran : Area

Pertemuan :

A. Keterangan Inti

No.	**Kompetensi Inti (KI)**
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki prilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Keterangan Dasar

Program Pengembangan	**Kompetensi Dasar**	**Indikator**
SPIRITUAL	1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan

	lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan	kesehatan pada hari ini
FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada kegiatan menghias kulit telur
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 Menyebutkan kegiatan yang menunjukkan kebiasaan hidup bersih dan sehat
	4.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	4.3.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya
KOGNITIF	3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berprilaku kreatif	3.5.1 Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan pada media kulit telur 3.5.2 Menyebutkan macam-macam makanan dan menyelesaikan kegiatan yang akan dilakukan
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membuat sketsa makanan dari kepingan telur dengan berbagai cara
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Mengklasifikasikan benda disekitar berdasarkan warna dari cangkang telur 3.6.2 Menunjukkan anak mampu membedakan bentuk makanan

		3.6.3 Menyebutkan dan menjelaskan nama makanan
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menyempurnakan lapisan bagian burger dengan menggunakan kulit telur 4.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain dalam kegiatan membuat makanan burger 4.6.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menunjukkan hasil karya baik dalam bentuk gambar makanan 3.15.2 Mengklasifikasikan karya seni makanan sesuai kreativitasnya
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 Membuat karya seni makanan sesuai kreativitasnya 4.15.2 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar dari bahan kulit telur 4.15.3 Menampilkan hasilkarya seni baik dalam bentuk gambar maupun lainnya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal makanan sebagai ciptaan Allah
2. Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang makanan dan cara membuatnya
3. Anak mampu menghubungkan gambar makanan dengan lambing bilangan

Media : kulit telur, huruf abjad, sketsa, dan cat pewarna

Model : Area

Sumber : Buku bacaan, Internet dan Guru

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Lokasi Waktu
Kegiatan Awal	(08:00-08:30)	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru mengenal kelompok-kelompok area - Guru memberi tahu cara bermain dengan media kulit telur - Guru memberi tahu aturan main media kulit telur - Guru mengarahkan anak ke lingkungan	30 Menit

		area bermain dengan mendia kulit telur	
Kegiatan Inti Mengamati Menanyakan Mencoba Mengkomunikasikan Mengamati	(08.30-09.30)	- Anak mengamati permainan pada area - Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui melalui alat permaianan yang diarea - Bercakap-cakap tentang apa yang akan dilakukan **Area Matematika** - Anak menghitung berapa banyak gambar makanan - Anak mengurutkan jumlah makanan dalam gambar sesuai dengan urutannya **Area Membaca dan Menulis** - Anak dapat mengetahui huruf-huruf yang ada di kata makanan - Anak mengisi kalimat yang belum sempurna tentang kata makanan **Area Seni** - Anak menempelkan kepingan kulit telur pada bagian-bagian sketsa makanan - Anak mewarnai gambar makanan	60 Menit
Istirahat	(09:30-10:00)	- Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesuadah makan	30 Menit

		- Bermain bebas	
Kegiatan Penutup	(10.00-10.30)	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan	30 Menit

Mengetahui,
Guru kelas B

Ida Idlalni Spd

Banda Aceh, 2 September 2019
Peneliti

Srimani
NIM. 140210043

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI

Nama Sekolah : TK Permata Intan

Kelas/ Semester : B/ I

Waktu :

Nama Peneliti : SRIMANI

Nama Observer : FITRI

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. = tidak baik
2. = kurang baik
3. = cukup baik
4. = baik
5. = sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Kegiatan Pembukaan					
1.	Peneliti mengenalkan kelompok-kelompok area		✓			
2.	Peneliti memberitahu cara bermain dengan media kulit telur		✓			
3.	Peneliti memberitahu aturan bermain dalam media kulit telur		✓			
4.	Peneliti mengarahkan anak kc lingkungan area bermain			✓		
	B. Kegiatan Inti					
5.	Peneliti meminta anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar			✓		
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkan warna dan gambar		✓			

7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus tentang panca indra		✓			
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang		✓			
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa		✓			
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada media kulit telur		✓			
	C. Kegiatan Penutup					
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan			✓		
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak			✓		
11.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi			✓		
12.	Membaca doa dan mengucapkan salam			✓		
Jumlah						
Rata-rata						

Keterangan:

Skor 1= Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat/ ~~Observer~~

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI

Nama Sekolah : TK Permata Intan

Kelas/ Semester : B/ I

Waktu :

Nama Peneliti : SRIMANI

Nama Observer : FITRI

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. = tidak baik
2. = kurang baik
3. = cukup baik
4. = baik
5. = sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Kegiatan Pembukaan					
1.	Peneliti mengenalkan kelompok-kelompok area		√			
2.	Peneliti memberitahu cara bermain dengan media kulit telur			√		
3.	Peneliti memberitahu aturan bermain dalam media kulit telur			√		
4.	Peneliti mengarahkan anak ke lingkungan area bermain			√		
	B. Kegiatan Inti					
5.	Peneliti meminta anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar		√			
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkan warna dan gambar			√		

7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus tentang panca indra			✓		
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang			✓		
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa			✓		
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada media kulit telur		✓			
	C. Kegiatan Penutup					
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan			✓		
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak			✓		
11.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi			✓		
12.	Membaca doa dan mengucapkan salam				✓	
Jumlah						
Rata-rata						

Keterangan:

Skor 1= Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat/ ~~Observer~~

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI

Nama Sekolah : TK Permata Intan

Kelas/ Semester : B/ I

Waktu :

Nama Peneliti : SRIMANI

Nama Observer : FITRI

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. = tidak baik
2. = kurang baik
3. = cukup baik
4. = baik
5. = sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Kegiatan Pembukaan					
1.	Peneliti mengenalkan kelompok-kelompok area			✓		
2.	Peneliti memberitahu cara bermain dengan media kulit telur			✓		
3.	Peneliti memberitahu aturan bermain dalam media kulit telur			✓		
4.	Peneliti mengarahkan anak ke lingkungan area bermain			✓		
	B. Kegiatan Inti					
5.	Peneliti meminta anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar			✓		
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkan warna dan gambar			✓		

7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus tentang panca indra			✓		
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang				✓	
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa			✓		
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada media kulit telur			✓		
C. Kegiatan Penutup						
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan			✓		
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak			✓		
11.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi			✓		
12.	Membaca doa dan mengucapkan salam				✓	
Jumlah						
Rata-rata						

Keterangan:

Skor 1= Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat/ ~~Observer~~

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI

Nama Sekolah : TK Permata Intan

Kelas/ Semester : B/ I

Waktu :

Nama Peneliti : SRIMANI

Nama Observer : FITRI

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. = tidak baik
2. = kurang baik
3. = cukup baik
4. = baik
5. = sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Kegiatan Pembukaan					
1.	Peneliti mengenalkan kelompok-kelompok area			✓		
2.	Peneliti memberitahu cara bermain dengan media kulit telur			✓		
3.	Peneliti memberitahu aturan bermain dalam media kulit telur			✓		
4.	Peneliti mengarahkan anak ke lingkungan area bermain		✓			
	B. Kegiatan Inti					
5.	Peneliti meminta anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar			✓		
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkan warna dan gambar				✓	

7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus tentang panca indra			✓		
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang			✓		
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa				✓	
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada media kulit telur			✓		
C. Kegiatan Penutup						
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan			✓		
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak				✓	
11.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi				✓	
12.	Membaca doa dan mengucapkan salam					✓
Jumlah						
Rata-rata						

Keterangan:

Skor 1= Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat/ ~~Observer~~

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI

Nama Sekolah : TK Permata Intan

Kelas/ Semester : B/ I

Waktu :

Nama Peneliti : SRIMANI

Nama Observer : FITRI

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. = tidak baik
2. = kurang baik
3. = cukup baik
4. = baik
5. = sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Kegiatan Pembukaan					
1.	Peneliti mengenalkan kelompok-kelompok area				✓	
2.	Peneliti memberitahu cara bermain dengan media kulit telur				✓	
3.	Peneliti memberitahu aturan bermain dalam media kulit telur			✓		
4.	Peneliti mengarahkan anak ke lingkungan area bermain				✓	
	B. Kegiatan Inti					
5.	Peneliti meminta anak menghitung berapa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar			✓		
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkan warna dan gambar					✓

7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus tentang panca indra			✓		
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang					✓
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa				✓	
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada media kulit telur			✓		
C. Kegiatan Penutup						
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan			✓		
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak				✓	
11.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi					✓
12.	Membaca doa dan mengucapkan salam					✓
Jumlah						
Rata-rata						

Keterangan:

Skor 1= Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat/ ~~Observer~~

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI

Nama Sekolah : TK Permata Intan

Kelas/ Semester : B/ I

Waktu :

Nama Peneliti : SRIMANI

Nama Observer : FITRI

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. = tidak baik
2. = kurang baik
3. = cukup baik
4. = baik
5. = sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Kegiatan Pembukaan					
1.	Peneliti mengenalkan kelompok-kelompok area					✓
2.	Peneliti memberitahu cara bermain dengan media kulit telur					✓
3.	Peneliti memberitahu aturan bermain dalam media kulit telur				✓	
4.	Peneliti mengarahkan anak kc lingkungan area bermain					✓
	B. Kegiatan Inti					
5.	Peneliti meminta anak menghitung berupa banyak gambar mata, hidung yang sudah tertera pada gambar				✓	
6.	Peneliti meminta anak mengurutkan gambar berdasarkan warna dan gambar					✓

7.	Peneliti meminta anak menarik garis putus-putus tentang panca indra				✓	
8.	Peneliti meminta anak mengisi kalimat yang rumpang					✓
9.	Peneliti meminta anak menempelkan kolase dengan kulit telur pada bagian-bagian sketsa				✓	
10.	Peneliti meminta anak menggambar panca indera bagian kepala pada media kulit telur			✓		
C. Kegiatan Penutup						
11.	Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan				✓	
12.	Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak				✓	
11.	Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi					✓
12.	Membaca doa dan mengucapkan salam					✓
Jumlah						
Rata-rata						

Keterangan:

Skor 1= Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat/ ~~Observer~~

Lembar Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

Kelas : Tk B

Waktu :

Hal :

No.	Nama Anak	Indikator																Total poin	Skor
		Menunjukkan aktivitas yang bersipat eksloratif				Memecahakan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari				Menerapkan pengetahuan atau pengalaman				Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AS		✓				✓				✓				✓				8
2.	AW	✓					✓				✓				✓				7
3.	MS	✓					✓				✓			✓					6
4.	HM		✓					✓		✓					✓				7
5.	MI		✓				✓				✓			✓					7
6.	DR	✓					✓				✓			✓					6
7.	NA		✓					✓			✓				✓				9
8.	MK		✓					✓			✓				✓				9
9.	NO		✓					✓				✓			✓				10
10.	KZ	✓							✓		✓					✓			10
11.	LN		✓					✓			✓				✓				9
12.	MR	✓					✓			✓				✓					5
13.	MI	✓						✓			✓			✓					7
14.	SA		✓					✓			✓				✓				9
15.																			
16.																			
17.																			

Lembar Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

Kelas : TK B

Waktu :

Hal :

No.	Nama Anak	Indikator																Total poin	Skor
		Menunjukkan aktivitas yang bersipat eksloratif				Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari				Menerapkan pengetahuan atau pengalaman				Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AS		✓				✓					✓				✓			10
2.	AW		✓					✓				✓			✓				9
3.	MS		✓				✓				✓					✓			9
4.	HM		✓					✓			✓				✓				9
5.	MI			✓			✓				✓				✓				8
6.	DR		✓				✓				✓				✓				11
7.	NA			✓				✓				✓			✓				9
8.	MK		✓					✓			✓				✓				11
9.	ND			✓				✓				✓			✓				13
10.	KZ			✓					✓			✓				✓			11
11.	LN		✓					✓				✓				✓			9
12.	MR		✓				✓				✓				✓				8
13.	MI		✓				✓				✓				✓				8
14.	SA			✓				✓				✓			✓				11
15.																			
16.																			
17.																			

Lembar Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

Kelas : TK B

Waktu :

Hal :

No.	Nama Anak	Indikator																Total poin	Skor
		Menunjukkan aktivitas yang bersipat eksloratif				Memecahakan masalah sederhana dalam kehidupan schari-hari				Menerapkan pengetahuan atau pengalaman				Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AS			✓					✓			✓				✓			11
2.	AW			✓					✓			✓				✓			12
3.	MS			✓				✓				✓				✓			11
4.	HM		✓					✓				✓				✓			10
5.	MI		✓					✓				✓				✓			10
6.	DR		✓				✓					✓				✓			10
7.	NA			✓				✓				✓				✓			12
8.	MK		✓					✓				✓			✓				10
9.	ND			✓				✓				✓				✓			12
10.	KZ			✓					✓			✓				✓			13
11.	LN			✓				✓				✓				✓			12
12.	MR		✓				✓					✓			✓				9
13.	MI		✓				✓					✓				✓			10
14.	SA		✓						✓			✓				✓			12
15.																			
16.																			
17.																			

Lembar Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

Kelas : TK B

Waktu :

Hal :

No.	Nama Anak	Indikator																Total poin	Skor
		Menunjukkan aktivitas yang bersipat eksloratif				Memecahakan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari				Menerapkan pengetahuan atau pengalaman				Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AS			✓					✓		✓				✓				11
2.	AW		✓					✓				✓				✓			11
3.	MS		✓					✓				✓			✓				10
4.	HM			✓				✓				✓				✓			12
5.	MI			✓				✓			✓				✓				10
6.	DR		✓					✓				✓			✓				12
7.	NA			✓				✓					✓			✓			13
8.	MK		✓					✓				✓				✓			11
9.	ND			✓					✓				✓			✓			14
10.	KZ			✓					✓				✓				✓		15
11.	LN			✓				✓				✓				✓			12
12.	MR		✓					✓			✓				✓				9
13.	MI		✓					✓				✓			✓				10
14.	SA			✓				✓				✓				✓			13
15.																			
16.																			
17.																			

Lembar Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

Kelas : TK B

Waktu :

Hal :

No.	Nama Anak	Indikator																Total poin	Skor
		Menunjukkan aktivitas yang bersipat eksloratif				Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari				Menerapkan pengetahuan atau pengalaman				Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AS			✓				✓				✓				✓			12
2.	AW			✓				✓				✓			✓				11
3.	MS			✓				✓				✓				✓			12
4.	HM			✓				✓				✓				✓			12
5.	MI				✓			✓				✓			✓				13
6.	DR			✓					✓			✓			✓				13
7.	NA			✓					✓				✓			✓			14
8.	MK			✓					✓			✓				✓			13
9.	ND			✓					✓				✓				✓		15
10.	KZ			✓					✓				✓			✓			14
11.	LN			✓				✓				✓				✓			12
12.	MR		✓					✓			✓				✓				9
13.	MI		✓					✓			✓				✓				9
14.	SA				✓				✓			✓				✓			14
15.																			
16.																			
17.																			

Lembar Penilaian Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak

Kelas : **TK B**

Waktu :

Hal :

No.	Nama Anak	Indikator																Total poin	Skor
		Menunjukkan aktivitas yang bersipat eksloratif				Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari				Menerapkan pengetahuan atau pengalaman				Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AS			✓					✓			✓					✓		14
2.	AW			✓				✓				✓				✓			12
3.	MS			✓					✓			✓				✓			13
4.	HS			✓				✓					✓				✓		14
5.	MI				✓			✓					✓			✓			14
6.	DR			✓					✓				✓			✓			14
7.	NA			✓					✓				✓				✓		15
8.	ME				✓				✓			✓				✓			14
9.	ND			✓					✓				✓				✓		15
10.	KZ			✓					✓				✓				✓		15
11.	LN			✓				✓					✓			✓			13
12.	MR			✓				✓				✓				✓			12
13.	MI			✓				✓				✓				✓			12
14.	SA				✓				✓			✓					✓		15
15.																			
16.																			
17.																			

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema :
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis :
Validator : Putri Rahmi
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) 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 di sediakan.

B. Skala Penilaian

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

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas sekolah dalam RPPH memenuhi aspek			
	1. Tema Pembelajaran	✓		✓
	2. Kelompok usia		✓	✓
	3. Alokasi waktu			✓
	RPPH memuat:			
	1. Kompetensi dasar			✓
	2. Indikator			✓
	3. Tujuan pembelajaran	✓		✓
	4. Materi ajar			
	5. Model/ pendekatan/ metode teknik pembelajaran			✓
	6. Kegiatan pembelajaran			✓
	7. Alat/ bahan/ sumber belajar			✓
	8. Penilaian	✓		
	RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator, penilaian, dan alokasi waktu:			
	1. indikatornya mengacu pada kompetensi dasar			✓

	2. kesesuaian indikator dengan alokasi waktu 3. indikator dapat dan mudah diukur 4. indikator mengandung kata-kata kerja operasional 5. penilaian pembelajaran tepat		✓ ✓	✓ ✓
	RPPH sudah mencerminkan: 1. langkah-langkah model pembelajaran area: a) Pijakan sebelum bermain b) Pijakan saat bermain c) Pijakan setelah bermain			 ✓ ✓ ✓

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:

Cek Penulisan
Tujuan pembelajaran utk kreativitas masih belum terlihat
Perbaikan pada indikator kata kerja masih sulit dihitung
lembar penilaian belum disertakan

Banda Aceh,

Validator

(... Putri Rahmi, M.Pd ...)

LEMBAR VALIDASI
AKTIFITAS GURU

Tema :
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis :
Validator : Putri Rahmi
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen aktifitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) 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 di sediakan.

B. Skala Penilaian

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

No	Aspek yang diamati	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 alokasi waktu			✓
	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:

Pada kegiatan Penutup aktivitas guru pada lembar observasi masih belum sesuai dengan RPPH.

Banda Aceh,

Validator

(Putri Rahmi)

LEMBAR VALIDASI
KREATIVITAS KEMAMPUAN KOGNITIF

Tema :
Semester :
Kurikulum : K13
Penulis : Srimani
Validator : Putri Rahmi
Pekerja Validator : Dosen.

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) 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 di sediakan.

B. Skala Penilaian

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

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian kreativitas kemampuan kognitif			✓
2.	Kesesuaian dengan sistem penskoran		✓	
3.	Kemudahan mencerita kriteria/ indikator penilaian			
4.	Kesesuaian indikator dengan kemampuan kognitif anak			✓
5.	Pemaparan kriteria indikator yang logis			✓
6.	Penggunaan bahasa yang benar		✓	
7.	Kebenaran pemahaman indikator			✓

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:

=> Pada Tabel Deskripsi kreativitas kemampuan kognitif masih terdapat butir instrumen 5 mengandung makna sama.

=> Perbaiki Penulisan

Banda Aceh,

Validator

(Putri Rahmi)

FOTO PENELITIAN TK PERMATA INTAN

Dokumentasi saat anak membaca doa belajar

Dokumentasi saat anak didalam kelas

Dokumentasi saat anak memperhatikan guru

Dokumentasi saat anak mewarnai

RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : SRIMANI
2. NIM : 140210043
3. Tempat/Tanggal Lahir : Berandang/ 27 November 1995
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Status : Belum kawin
7. Alamat : Jl. Teuku Nyak Arif Darussalam, Banda Aceh
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. Email : Srimani27@yahoo.com
10. No. Hp : 082230460168
11. Nama OrangTua (Wali)
    a. Ayah : Muhammad Rafi'i S.Pd.I
    b. Pekerjaan : PNS
    c. Ibu : Khatizah
    d. Pekerjaan : IRT
    e. Alamat : Teger Miko, Kec. Lawe Sumur, Kab. Aceh Tenggara
12. Riwayat Pendidikan
    a. MIN Lawe Sumur, Lulusan Tahun 2008
    b. MTS Saifullah Medan, Lulusan Tahun 2011
    c. MAS PPMDH Medan. Lulusan Tahun 2014
    d. Perguruan Tinggi, Kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Masuk Tahun 2014.

Banda Aceh, 25 Oktober 2019
Penulis,

Srimani
NIM. 140210043